

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah proses yang berlangsung antara murid dan pengajar menggunakan materi pelajaran adalah pengertian dari pembelajaran, metode yang dipakai dalam pembelajaran yaitu, metode penyampaian dalam pembelajaran, dan strategi dalam pembelajaran, serta asal belajar pada suatu lingkungan belajar. Keberhasilan pada proses pembelajaran dapat ditinjau melalui tingkat keberhasilan tujuan yang dicapai pada pendidikan tersebut. Tercapainya tujuan pembelajaran tersebut berarti seorang pengajar sudah berhasil pada proses mengajar. Dengan terjadinya keberhasilan pengajar dalam proses mengajar, maka efektivitas dari sebuah proses pembelajaran bisa ditentukan dari hubungan komponen-komponen tersebut. (Pane and Darwis Dasopang, 2017)

Metode pembelajaran di Indonesia masih banyak memakai media pembelajaran seperti media cetak, video, dan gambar. Rata-rata beberapa besar pengajar belum dapat menggunakan teknologi secara optimal. Pada masa kini teknologi sudah berkembang dengan pesat seiring perkembangan zaman. Perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang pesat pada era saat ini. Antara lain pada bidang pendidikan, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan teknologi informasi menjadi sebuah media pembelajaran. Penggunaan teknologi pada media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa, sehingga pemberian materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dan dipahami, media pembelajaran dapat dirancang agar bisa digunakan kapan saja dengan memakai teknologi (Aisyah, 2019). Teknologi yang dipakai dan dimanfaatkan pada media pembelajaran yaitu dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR).

Teknologi yang memiliki fungsi untuk merekonstruksi sebuah informasi menjadi visualisasi digital yang dapat digabungkan dengan dunia nyata merupakan pengertian dari *Augmented Reality* (AR), dengan begitu AR dapat diartikan sebagai obyek nyata secara real time dengan ditambahkan objek virtual yang muncul pada saat menggunakan alat pada objek nyata. Sehingga terdapat relasi pada dunia maya dengan dunia nyata menggunakan bantuan kamera (Siahaan, Medriati and Risdianto, 2019). Didalam teknologi *Augmented Reality* (AR) ada dua tipe, yaitu metode *marker* dan metode

markerless (Mubarok, Setiawan and Wibisono, 2020) Pemakaian metode *marker* perlu menggunakan penanda yang dibuat khusus untuk menampilkan obyek 3D. Sedangkan metode *markerless* bisa menampilkan obyek 3D tanpa harus memakai penanda khusus agar dapat menampilkan objek.

Hingga saat ini sebagian besar metode pembelajaran yang memakai *Augmented reality* (AR) masih menggunakan metode *marker* dan masih sedikit yang memakai metode *markerless*. Seandainya metode *marker* ini dapat digunakan untuk media pembelajaran, dengan bertujuan untuk menarik perhatian para siswa. Lantaran dapat memperlihatkan objek 3D tanpa harus menggunakan penanda khusus sebagai penampil objek 3D. Salah satu materi pembelajaran yang dapat menggunakan teknologi *Augmented reality* (AR) memakai metode *marker* yakni mengenai ilmu tajwid.

Ilmu tajwid merupakan pelajaran yang hanya terdapat di dalam mata pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Sebagaimana diketahui, MI (Madrasah Ibtidaiyah) adalah lembaga pendidikan formal yang mempunyai nilai keagamaan dan mempunyai perbedaan kurikulum dengan SD (Sekolah Dasar), yaitu dengan adanya mata pelajaran khusus yang berlandaskan pada keilmuan agama islam yang diajarkan dengan pembahasan yang sangat detail, seperti mata pelajaran fiqih, Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadist, dan sejarah tentang kebudayaan islam, serta mata pelajaran bahasa arab. Sementara pembelajaran agama islam di SD (Sekolah Dasar) hanya ada satu saja, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Supangat and Yana, 2018). Ilmu tajwid merupakan suatu ilmu yang wajib dipelajari dalam membaca Al-Qur'an agar kita dapat mengetahui bagaimana cara untuk melafalkan huruf-huruf hijaiyah yang baik dan benar dalam membaca Al-Qur'an dan dapat mengetahui macam-macam hukum ilmu tajwid.

﴿٤﴾ أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا ۝

Artinya: "Ataupun lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan dengabacaanyang baik dan benar". [QS:Al-Muzzammil (73): 4].

Manfaat mempelajari ilmu tajwid dapat menjaga lidah dari kesalahan membaca Al-Qur'an, sehingga dapat memudahkan dalam memahami makna dan kalimat pada ayat yang dibacannya, serta memberikan keterangan pada hukum-hukum bacaan yang ada di dalam ayat Al-Qur'an. (Nur Ainun, 2021)

وَقَالَ الَّذِينَ كَفَرُوا لَوْلَا نُزِّلَ عَلَيْهِ الْقُرْآنُ جُمْلَةً وَاحِدَةً كَذَلِكَ لِنُثَبِّتَ بِهِ فُؤَادَكَ وَرَتَّلْنَاهُ

تَرْتِيلًا ﴿٣٢﴾

Orang-orang yang kufur berkata, “*Mengapa Al-Qur’an itu tidak diturunkan kepadanya sekaligus?*” *Demikianlah, agar Kami memperteguh hatimu (Nabi Muhammad) dengannya dan Kami membacakannya secara tartil (berangsur-angsur, perlahan, dan benar).* [QS:Al-Furqan : 32].

Metode pembelajaran ilmu tajwid yang selama ini masih melalui tulisan, gambar, video, dan buku yang diberikan secara langsung oleh pengajar, dengan metode pembelajaran yang masih seperti ini, sebagian siswa dapat merasa bosan dan jenuh untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran ilmu tajwid. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi tentang ilmu tajwid dan hukum bacaan tajwid, dengan menampilkan objek 3D menggunakan Augmented Reality yang ada pada potongan ayat Al-Qur’an yang terkandung hukum bacaan tajwidnya. Supaya bisa menarik minat siswa dalam mempelajari materi tentang ilmu tajwid dan dapat mempermudah dalam proses penyampaian materi tersebut.

Dalam penelitian ini penulis membuat sebuah aplikasi untuk media pembelajaran dengan berbasis android menggunakan teknologi *Augmented reality* (AR) bernama Tajwid-AR sehingga dapat menjadi suatu aplikasi yang lebih menarik, serta dalam aplikasi ini siswa fokus dalam pembelajaran dan lebih kreatif. dalam penggunaan media pembelajaran dengan pnggunaan teknologi *Augmented Reality* yang dapat menampilkan objek 3D dari potongan ayat Al-Qur’an yang terkandung hukum tajwidnya. Serta diharapkan dengan terbentuknya aplikasi ini dapat membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajarnya dan tidak mudah jenuh dalam mempelajari materi ilmu tajwid dan dapat mengetahui cara baca Al-Qur’an yang baik dan benar serta mengetahui hukum-hukum tajwidnya.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang dapat diambil dalam topik ini, yaitu:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android yang menarik dan interaktif untuk siswa?
2. Bagaimana cara menjelaskan hukum bacaan tajwidnya secara 3D menggunakan aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas yang sudah diperoleh, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi media pembelajaran tentang ilmu tajwid menggunakan teknologi *Augmented Reality* dan metode *marker* berbasis android yang menarik dan interaktif untuk siswa.
2. Menjelaskan hukum bacaan tajwid dari pembelajaran ilmu tajwid secara 3D menggunakan aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dengan teknologi *Augmented Reality* dan metode *marker* berbasis android.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari tentang ilmu tajwid Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga tidak mudah jenuh dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Memudahkan dan membantu siswa dalam mempelajari dan mengetahui cara baca Al-Qu'ran yang baik dan benar serta mengetahui hukum-hukum tajwidnya.
3. Menambah pengetahuan baru untuk penulis pada dunia teknologi dengan menggunakan *Augmented Reality*.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang ada diatas, berikut beberapa batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak tingkat sekolah dasar.
2. Anak sudah bisa membaca Al-Qur'an.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada perangkat android.
4. AR ini bersifat marker agar dapat mempermudah pengguna.
5. Menggunakan *Augmented Reality*.