

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar yaitu proses siswa melakukan intraksi dengan pendidik dari sumber belajar dalam lingkup belajar. Belajar merupakan dukungan yang diberikan oleh pendidik melalui mana siswa memperoleh pengetahuan, memperoleh keterampilan, dan mengembangkan sikap dan kepercayaan diri. Dapat disimpulkan, belajar merupakan proses yang dibentuk untuk membantu siswa belajar dengan baik (DPH, 2019).

Penyampaian dan penyajian media pembelajaran yang menarik dalam dunia pendidikan memiliki banyak cara dan bentuk, namun penyampiannya belum menarik perhatian pengguna. Hal ini disebabkan bentuk proses mediasi yang tidak menarik dan monoton, seperti dalam kegiatan pembelajaran harakat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik yang membuat pengguna lebih cenderung mengikuti dan merespon materi

Teknologi saat ini berkembang lebih cepat dan pesat, berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan ini, diharapkan keinginan belajar mengajar akan terlihat lebih menarik dan dapat dimengerti.

Sebuah studi tahun 2018 oleh Institute of Quranic Science (IIQ) menemukan bahwa sekitar 65% orang Indonesia tidak membaca Quran. Keadaan ini dipengaruhi Dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya tidak semua orang memiliki kesempatan untuk belajar membaca Al-Qur'an. Berdasarkan hal tersebut maka akan dibuat aplikasi pengenalan karakter dan huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran bagi pengguna aplikasi karena menyediakan tampilan audiovisual karakter hijaiyah dan pengucapan karakter (Fadli & Ishaq, 2019)

Berkaitan dengan hal tersebut, penulis mengusulkan Aplikasi Pengetahuan dan Pembelajaran Harakat yang bernama HarakatAR dengan teknologi *Augmented Reality* yang interaktif dan mudah dimengerti oleh para Anak-anak TPA (Taman Pendidikan Al Quran) serta dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan dalam mempelajari ilmu Al-Quran.

Islam mendorong pengajaran ilmu serta kehidupan di dunia. Ada dlil-dalil dalam Al-Quran dan hadits yang menjelaskan pentingnya menuntut ilmu (putri, 2021)

Rasulullah SAW pernah bersabda bahwa:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim." (HR. Ibnu Majah no. 224)

Dalam hadits di atas diwajibkan bagi setiap muslim untuk menuntut ilmu

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian:

1. Untuk meningkatkan keinginan belajar memahami harakat, dengan mengabungkan teknologi Augmented Reality diharapkan dapat menarik minat dalam belajar.
2. Musim pandemi seperti sekarang ini, santri di TPA tidak dapat untuk melakukan pembelajaran di madrasah secara tatap muka.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merubah metode pembelajaran Harakat dengan teknologi *Augmented Reality* yang lebih interaktif?
2. Bagaimana cara membangun aplikasi pembelajaran harakat menggunakan teknologi augmented reality berbasis android?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah di dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Target dari aplikasi ini untuk semua umur, akan tetapi difokuskan pada anak-anak umur 5 sampai 10 tahun

2. Hanya menampilkan harakat dan juga cara membacanya dalam huruf hijaiyah

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran baru sebagai metode pembelajaran yang interaktif agar santri tidak mudah bosan dan dapat memahaminya
2. Memudahkan memahami Harakat menggunakan teknologi 3D dan *Augmented Reality*
3. Membuat sistem aplikasi yang sesuai dengan ajaran Islam

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saat pandemi *covid-19* tidak memungkinkan untuk pembelajaran tatap muka, maka dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para pengajar untuk memberikan pemahaman mengenai Harakat kepada santrinya, karena dapat diakses dari rumah menggunakan smartphone. Dengan adanya Teknologi *Augmented Reality* para santri akan lebih tertarik dibandingkan dengan media bacaan seperti buku.
2. Memudahkan santri dalam mempelajari harakat dalam bentuk 3D dengan teknologi *Augmented Reality*.