

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nilai-nilai agama yang mulai diajarkan oleh orang tua kepada anaknya sendiri kecil menjadi bekal mereka untuk menghadapi perubahan yang terjadi. Salah satu cara bagi orang tua untuk menanamkan aqidah pada anaknya yaitu dengan membaca Al-Qur'an, dikarenakan Al-Qur'an merupakan landasan utama dari aqidah akhlak [1]. Membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar merupakan hal yang paling mendasar dan harus dikuasai oleh setiap Muslim. Cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar harus dibaca sesuai aturan *makhraj* (tempat keluarnya setiap huruf) sehingga setiap huruf yang terdapat pada Al-Qur'an akan terbaca dengan baik dan benar [2].

Pengenalan Huruf Hijaiyah bisanya hanya dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan buku Iqra'. Pengenalan Huruf Hijaiyah dilakukan dengan cara membaca serta melafalkannya, sehingga proses pengenalannya masih kurang menarik serta interaktif, terutama bagi anak yang baru mulai belajar Al-Qur'an dan mengenal Huruf Hijaiyah [3]. Kemampuan anak untuk mengingat Huruf Hijaiyah tergantung dari seberapa mudah mereka dalam menerima materi yang diberikan oleh guru agama. Oleh karna itu, guru agama harus mampu menyusun strategi untuk memudahkan anak dalam menerima pelajaran [4].

Sebagian besar dari anak usia prasekolah sangat aktif dalam bermain, sehingga dalam memberikan metode pembelajaran kepada mereka dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa audio visual sehingga anak cenderung lebih cepat tanggap. Salah satu faktor pendukung pembelajaran interaktif yaitu dengan adanya media atau fasilitas pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile-learning (M-learning)*. Seringnya anak menghabiskan waktu untuk bermain *smartphone* dibandingkan dengan membaca buku membuat para orang tua yang mendidik anaknya dengan hanya

berpatokan pada buku menjadi kurang menarik minat belajar anak dikarenakan mereka merasa terlalu monoton [5].

Penggunaan teknologi yang dimaksudkan yaitu *Augmented Reality*, yang merupakan gabungan antara dunia nyata dan dunia virtual (maya). Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia masih kurang memadai dikarenakan berbagai faktor, salah satunya yaitu fasilitas yang disediakan dalam proses belajar mengajar belum menggunakan teknologi *Augmented Reality* [6]. Kelebihan dari *Augmented Reality* yaitu dapat memberikan pengalaman dan pemahaman yang mudah dipahami untuk objek pembelajaran. Berdasarkan keunggulan tersebut, *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang menarik dan interaktif [7].

Penerapan teknologi *Augmented Reality* memiliki dua metode, yaitu dengan menggunakan metode *markerless* dan *marker based*. Penerapan metode *marker based* harus menggunakan penanda yang bertujuan agar objek *Augmented Reality* dapat dibaca oleh kamera *smartphone*, sedangkan penerapan *markerless* tidak diperlukan penanda untuk menampilkan objek *Augmented Reality* [8]. Penerapan teknologi *Augmented Reality* pada penelitian ini menggunakan metode *marker based* dikarenakan *Augmented Reality* berbasis *marker based* memiliki tingkat akurasi penempatan objek lebih tinggi dibandingkan *markerless* dan dengan menggunakan metode *marker based* dapat memudahkan perangkat untuk membaca interaksi yang dilakukan oleh pengguna sehingga objek yang akan ditampilkan lebih spesifik sesuai *marker* yang dibaca, sehingga dengan kelebihan tersebut penerapan metode *marker based* sangat tepat untuk diimplementasikan pada studi kasus edukasi dan pengenalan [9].

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan untuk pengenalan Huruf Hijaiyah dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan dukungan visualisasi secara 3D untuk Gambar serta suara untuk menciptakan realitas nyata dalam proses pembelajaran [10]. Melalui aplikasi

ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan relevansi bagi pengguna (*user*) untuk mendukung sistem pembelajaran agar menjadi lebih baik secara kualitas maupun kuantitas, dengan tujuan untuk memberikan manfaat serta kemudahan kepada pengguna dalam mengenal, mengetahui dan memahami Huruf Hijaiyah khususnya bagi anak-anak yang baru mulai belajar Al-Qur'an [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Pengenalan Huruf Hijaiyah pada TPA masih dilakukan secara manual yaitu menggunakan buku iqra'.
- b. Belum diketahui tingkat kelayakan aplikasi *Augmented Reality* pembelajaran Huruf Hijaiyah.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengembangkan aplikasi pembelajaran Huruf Hijaiyah dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan aplikasi *Augmented Reality* pembelajaran Huruf Hijaiyah menggunakan metode *Usability Testing*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi hanya menggunakan metode *marker based* sebagai metode pengembangan aplikasi.
- b. Pengenalan Huruf Hijaiyah dikhususkan untuk santri TPA Al-Barokah Baturraden.
- c. Aplikasi hanya dapat diakses menggunakan platform Android.
- d. Tampilan objek *Augmented Reality* berupa video animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

a. Bagi Santri TPA Al-Barokah Baturraden

Mendapatkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Sehingga dapat memudahkan santri dalam mengenal Huruf Hijaiyah serta pelafalannya

b. Bagi TPA Al-Barokah Baturraden

Memberikan informasi dan pengetahuan baru dibidang aplikasi khususnya pada teknologi *Augmented Reality*, sehingga TPA bisa lebih kreatif lagi dalam memberikan metode pembelajaran kepada santrinya dan santri akan lebih semangat dalam mempelajari Huruf Hijaiyah.

c. Bagi Pembaca

Mendapatkan informasi lebih tentang aplikasi, sehingga pengetahuan pembaca meningkat khususnya dalam bidang teknologi *Augmented Reality*.

d. Bagi Penulis/Peneliti

Dapat mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam pengembangan teknologi dan aplikasi pada saat ini, serta menambah pengetahuan mengenai pembuatan atau penyusunan karya ilmiah.