

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini cukup pesat terutama dalam sektor dunia pendidikan. Pendidikan agama yang merupakan aspek terpenting dari segala hal juga mulai dikembangkan, misalnya dalam hal penguasaan pembacaan Al-Qur'an bagi anak-anak yang beragama muslim yang berfokus pada hukum-hukum tajwid atau yang dinamakan dengan tahsin.

Dari fakta yang didapatkan dilapangan, dengan mawawancarai pimpinan Balai Pengajian Babussa'adah, di Gampong Ceubrek Pirak, Kecamatan, Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara. Terdapat beberapa kendala terkait terhambatnya pembelajaran ilmu tajwid dalam hal penguasaan Al-Qur'an, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa kitab tajwid yang kebanyakan teori membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar. Serta dilanjut dengan pelafazan setiap hukum tajwid yang ada yang membuat peserta didik sulit memahaminya.

Pembelajaran Al-Qur'an bagi anak-anak berusia 7 sampai 11 tahun merupakan saat yang tepat, dikarenakan sebelumnya anak-anak tersebut sudah belajar Iqra' untuk permulaan. Mengingat perubahan paradigma pendidikan yang semakin berkembang, peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menjadi sangat signifikan. Salah satu inovasi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Game Edukasi dengan pendekatan *Augmented Reality*.

Melalui penggunaan teknologi AR (*Augmented Reality*), aplikasi ini memungkinkan anak-anak untuk mengalami pembelajaran yang lebih mendalam mengenai hukum bacaan Al-Qur'an serta interaktif. Mereka dapat secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dengan menyatukan dunia nyata dan dunia maya. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memotivasi anak-anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Ini dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan memungkinkan

mereka untuk lebih memahami konsep-konsep penguasaan pembacaan Al-Qur'an dengan lebih baik.

Penelitian ini juga tidak lepas dari beberapa penelitian-penelitian terdahulu yang diteliti dari beberapa sumber penelitian. Pertama dari penelitian Alip Adhani<sup>1</sup>, Muhammad Arisno Gustalika<sup>2</sup>, dan Iqshyhiro Kresna A<sup>3</sup> dengan judul "Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android" Pada tahun 2022, maka hasil dari penelitian ini adalah. Penelitian ini dibangun media pembelajaran ilmu tajwid interaktif berbasis augmented reality dengan pengembangan aplikasi perangkat lunak mengadopsi metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mobile android berbentuk aplikasi computer [1].

Penelitian kedua dari penelitian Lindasari dengan judul "Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Ilmu Tajwid Berbasis Android", yang menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan pendekatan air terjun dan menghasilkan sebuah aplikasi "Belajar Tajwid" yang berisikan contoh bacaan dari setiap hukum Mad dalam bentuk animasi tiga dimensi [2].

Pentingnya aplikasi ini dapat dilihat dari tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan tahsin Qur'an kepada anak-anak usia 7-11 tahun. Menurut teori Piaget, rentang usia ini merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif dan sosial anak-anak, dan oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang tepat agar mereka dapat belajar dengan efektif [3].

Pengembangan Game Edukasi dengan *Augmented Reality* untuk pembelajaran Al-Qur'an ini bertujuan untuk memberikan inovatif terbaru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menghadirkan pembelajaran dalam bentuk game, aplikasi ini berusaha menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menantang bagi anak-anak. Dengan demikian, aplikasi game edukasi pembelajaran tahsin Qur'an dengan AR berbasis mobile tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang modern, tetapi juga menjawab tuntutan untuk memberikan pendidikan agama yang efektif dan relevan dengan perkembangan anak-anak pada era teknologi saat ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *game* sebagai media pembelajaran dan pengenalan tahsin Qur'an untuk anak berusia 7-11 Tahun.
2. Bagaimana mengintegrasikan sistem ini dengan *augmented reality* yang menarik

## 1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan sistem ini dapat terarah, maka masalah-masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Game Aplikasi menggunakan *augmented reality* ini ditujukan untuk Anak berusia 7-11 Tahun.
2. Game Aplikasi menggunakan *augmented reality* ini akan dikelola oleh guru dan orangtua si anak sebagai media pembelajaran di rumah.
3. Aplikasi ini akan menggunakan markerless sebagai titik munculnya objek.
4. Bahasa pemograman yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah C#.
5. Aplikasi yang digunakan dalam membuat Aplikasi ini adalah Unity dan menggunakan plug in vuforia SDK.
6. Materi tajwid yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi ini adalah mengenai hukum bacaan dasar Al-Qur'an (Idzhar, Ikhfa, Idgham dan Iqlab).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian penulis merangkum dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *game* yang sesuai untuk media pembelajaran anak berusia 7-11 Tahun dengan tampilan *interface* dan *user friendly*.
2. Memberikan inovasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran anak berusia 7-11 Tahun sebagai media pengenalan tahsin Qur'an dengan *augmented reality* berbasis mobile.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa poin tujuan penulis dalam membangun sistem tersebut :

1. Bagi anak/santri berusia 7-11 tahun, Mereka yang digolongkan santri dapat merasakan kemudahan dan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran agama, khususnya tahsin Qur'an. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, menjadikan proses tahsin lebih menarik bagi anak-anak. Selain itu, penggunaan teknologi *augmented reality* memberikan kesempatan bagi santri untuk terlibat secara langsung dengan konten agama, meningkatkan motivasi dan minat belajar. Personalisasi pembelajaran juga memungkinkan setiap santri belajar sesuai dengan tingkat keterampilan dan pemahaman masing-masing, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inklusif.
2. Bagi balai pengajian, Balai pengajian akan mendapatkan manfaat dalam meningkatkan efektivitas para santri terkait pembelajaran tahsin Qur'an. Aplikasi ini dapat menjadi sarana inovatif untuk meningkatkan grade kualitas balai pengajian. Para guru juga bisa mengajar dengan mudah dan cepat dikuasai para santri. Dari hal ini juga diharapkan nantinya akan banyak santri yang mendaftar di balai pengajian tersebut.
3. Bagi Penulis, Penulis penelitian ini akan mendapatkan kontribusi dalam pengembangan pendidikan agama yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya dan memperkaya literatur ilmiah mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Selain itu, penulis dapat berperan dalam memajukan metode pembelajaran agama melalui teknologimodern.