

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter merupakan suatu proses penanaman nilai moral untuk santri, agar dapat melaksanakan dan memahami nilai-nilai tersebut secara sadar, baik kepada diri sendiri, sesama manusia maupun kepada ALLAH SWT (Hariyatmi et al., 2020). Memberikan pendidikan islam sejak dini, dapat membentuk karakter mereka sejak dini (SAN & Yasin, 2018). Oleh karena itu, pendidikan karakter melalui tahfidzul quran juga sangat tepat dan perlu dilakukan. Salah satunya pada pembelajaran wudhu dan sholat dengan tata cara yang baik dan benar.

Berwudhu adalah suatu cara untuk mensucikan diri dari hadas maupun najis kecil (Nur Jazilah, 2016). Sedangkan sholat fardhu merupakan ibadah wajib bagi umat muslim yang harus dilaksanakan (Birastuti & Yasin, 2019). Belajar sholat dan wudhu merupakan pendidikan karakter sejak dini dan suatu kewajiban yang harus dilakukan. Untuk mengukur kemampuan muraja'ah hafalan santri pada program tahfidzul quran, pengenalan wudhu dan sholat, dilakukan dengan cara munaqosah.

Munaqosah tahfidzul quran merupakan suatu pengukuran yang bertujuan menguji kemampuan santri menghafal ayat-ayat alquran, dan untuk mendapatkan syahadah sebagai tanda bukti kelulusan. Penataran metode dan tata cara belajar al-quran di TPQ Maksum Hambali, terdiri dari al-barqi, iqro', qiro'ati, at-tartil dan metode cara cepat membaca kitab salafi 'Amsilati'. Diantara metode tersebut, tes munaqosah

tahfidzul quran yang diajarkan menggunakan metode tartil, khususnya santri TPQ yang sudah khatam jilid 6.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, metode tartil yang diajarkan di TPQ Maksum Hambali Pandaan, meliputi bacaan doa harian, hafalan surat-surat pendek, bacaan doa-doa sholat, pembelajaran wudhu dan sholat fardhu. Pada pembelajaran sholat fardhu, tes munaqosah tahfidzul quran, hanya mempraktekkan sholat subuh dengan bacaan doa qunut. Namun proses pembelajaran memakan waktu yang sangat lama, sehingga santri cepat merasa bosan dan jenuh, santri juga kesulitan memahami materi yang disampaikan, kebanyakan santri hanya bisa menguasai teori saja, dalam mempraktekkan masih kurang, bahkan banyak santri yang masih gagal melaksanakan tes munaqosah, terutama pada pembelajaran wudhu dan sholat subuh.

(Riska et al., 2017) dalam penelitiannya menyatakan media pembelajaran yang dibangun masih menampilkan gambar diam saja dan masih dibangun menggunakan software Construct 2. (Aditya Wahana, 2019) dalam penelitiannya menyatakan media pembelajaran sholat 5 waktu dibangun dengan menerapkan teknologi Augmented Reality, namun masih terdapat kekurangan pada game yang dibangun, yaitu belum menyediakan fitur menu untuk kuis, materi, petunjuk dan masih banyak lagi. Serta pada penelitian (Widiastuti et al., 2020) menyatakan game panduan wudhu dan sholat masih dibangun menggunakan teknologi Adobe Flash.

Dari peneliti terdahulu dapat disimpulkan, media pembelajaran yang dibangun masih terdapat kekurangan pada aplikasi yang dibuat. Oleh karena itu, penulis berinisiatif merancang dan membangun sebuah media pembelajaran wudhu dan sholat menggunakan teknologi Augmented

Reality. Proses belajar dengan melibatkan banyak alat indra, sangat tepat dan perlu diterapkan, karena dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Saurina, 2016).

Media pembelajaran ini berisi video 2D yang menampilkan setiap gerakan wudhu dan sholat subuh beserta bacaan doa qunut menggunakan *marker-based tracking*. Media pembelajaran ini juga menyediakan fitur-fitur tambahan seperti menu soal, menu unduh marker, menu wa, menu author dan menu game sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

Untuk membangun media pembelajaran wudhu dan sholat, peneliti menggunakan Unity dan Vuforia. Metode Studi Kasus dengan Model Waterfall juga digunakan dalam penelitian ini. Blackbox Testing digunakan peneliti untuk mengetahui hasil aplikasi yang telah dibuat. Sedangkan pengujian *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil tingkat efektifitas belajar santri TPQ Maksud Hambali Pandaan. Rancang bangun media pembelajaran wudhu dan sholat, diharapkan dapat menjadikan santri tpq lebih semangat, antusias dan juga dapat meningkatkan kemampuan santri menguasai gerakan wudhu dan sholat subuh dengan sempurna.

1.2 Rumusan Masalah

Dari keterangan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.) Bagaimana Merancang Dan Membangun Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Menggunakan Unity ?
- 2.) Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Berbasis Augmented Reality Pada Android ?
- 3.) Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Berbasis Augmented Reality Terhadap Tingkat Efektifitas Belajar Santri TPQ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.) Untuk Merancang Dan Membangun Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Menggunakan Unity.
- 2.) Untuk Mengimplementasikan Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Berbasis Augmented Reality Pada Android
- 3.) Untuk Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Wudhu Dan Sholat Berbasis Augmented Reality Terhadap Tingkat Efektifitas Belajar Santri TPQ.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1.) Untuk Penulis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pembelajaran wudhu dan sholat dengan sempurna.

2.) Untuk Santri TPQ

Membantu dan memudahkan proses pembelajaran santri mengenai cara membaca alquran menggunakan metode at-tartil, terutama pembelajaran wudhu dan gerakan sholat. Sehingga meningkatkan kemampuan santri menguasai pengenalan wudhu dan sholat dengan sempurna.

3.) Untuk Ustadz dan Ustadzah

Membantu peran ustadz dan ustadzah dalam proses mengajar, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik.

4.) Untuk Pembaca

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pelajar atau mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada :

1. Media pembelajaran Augmented Reality wudhu dan sholat dibangun menggunakan Unity dan Vuforia.
2. Marker Sholat dan Marker Wudhu didesain menggunakan Canva.
3. Media pembelajaran ini berisi video 2D tentang pembelajaran gerakan wudhu dan sholat subuh beserta bacaan doa qunut.
4. Media pembelajaran Augmented Reality ini berbasis android.
5. Media pembelajaran ini digunakan untuk TPQ atau TPA.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi disusun berdasarkan sistematika penulisan:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan, pembahasan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian serta sistematika penulisan.

2. Bab II Penelitian Terkait Dan Landasan Teori

Bab ini berisi landasan yang teoritis serta berisi teori-teori yang relevan, yang membahas tentang penelitian sebelumnya sebagai dasar penelitian ini.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi kerangka pemikiran, diagram alir penelitian, metode penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, desain sistem, flowchart sistem, , penulisan kode program (coding) dan desain interface aplikasi.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi implementasi interface, pengujian program, hasil penelitian, hasil angket (Quisioner) .

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi saran dan kesimpulan

[HALAMAN SENGAJA DIKOSONGKAN]

