

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sholat merupakan salah satu ibadah wajib bagi umat muslim dan sholat merupakan sarana komunikasi antara seorang hamba dengan Tuhan-Nya. Jika seseorang menegakkan sholat secara benar sesuai dengan aturan dan ketentuannya, maka hatinya akan dipenuhi dengan cinta kepada-Nya. Dengan pancaran hatinya, ia akan sanggup menjauhi perbuatan dosa dan pelanggaran terhadap perintah-perintah Allah. Sebagaimana Firman Allah dalam Surah Al- Ankabüt ayat 45 :

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۖ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

"Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu al-Kitab (al-Quran) dan dirikanlah sholat! Sesungguhnya sholat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (sholat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadath-ibadah yang lain). dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan." [QS. Al-Ankabüt/29:45]

Selain itu mempelajari sholat merupakan kewajiban bagi setiap muslim, karena sholat adalah bentuk pengabdian manusia kepada Allah SWT yang wajib dilaksanakan agar didalam setiap kegiatannya selalu diberikan keberkahan, kebaikan, kemudahan, dan jalan keluar dari kesulitan yang menimpa. Kepribadian seseorang senantiasa perlu dibentuk sepanjang hayatnya, dan pembentukannya bukan merupakan pekerjaan yang mudah. Shalat merupakan kegiatan harian, mingguan, bulanan atau amalan tahunan yang menjadi sarana pembentukan kepribadian, yaitu manusia yang bercirikan : disiplin, taat waktu, bekerja keras, mencintai kebersihan, senantiasa berkata baik, serta membentuk pribadi.^[1] Jadi, seseorang yang selalu sholat tepat waktu maka ia akan memiliki kepribadian yang

selalu disiplin, bertutur kata sopan dan memiliki kepribadian yang baik. Maka dari itu, Anak-anak perlu diajarkan untuk mempraktekkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini. Hal ini merupakan salah satu ajaran kebaikan sebagai landasan agama dan pendidikan karakter bagi anak-anak. Tujuan dari mengajarkan shalat fardhu (wajib) 5 waktu sejak dini yaitu agar anak menjadi simpatik dan terbiasa melakukan shalat sejak usia dini, sehingga mudah baginya kelak dalam melaksanakan shalat di usia dewasa ^[2]

Pembelajaran tentang shalat untuk anak-anak saat ini dilakukan pada tingkat TK dan kelas 4 sekolah dasar (SD). Shalat hendaknya diajarkan dengan pendidikan yang cermat dan jelas. Oleh sebab itu, media pembelajaran tentang sholat secara formal dilakukan dengan cara sederhana dan mudah difahami yang bertujuan agar anak tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Data awal penelitian ini dari 10 anak-anak kisaran 5-8 tahun menyebutkan bahwa, anak-anak mengalami kesulitan dalam menghafal setiap tuntunan gerakan dan bacaan yang ada pada setiap gerakan sholat tersebut. Informasi yang anak-anak dapatkan baik dari guru ataupun orang tua mereka terkadang sulit untuk dicerna dan ditangkap oleh anak-anak. Di usia anak-anak yang masih dalam proses belajar membaca dan menghafal, maka cara yang digunakan untuk mereka belajar di usia dini yaitu dengan cara mendengarkan dan mengulanginya. Kebiasaan ini dapat membentuk anak-anak menjadi lebih aktif, interaktif, dan *multi-tasking*.

Dengan teknologi yang selalu berkembang setiap waktu, maka anak-anak menjadi dapat mempelajari banyak hal yang menyenangkan. Proses belajar dan penyampaian informasi dengan animasi menjadi lebih mudah untuk dilakukan dan dipahami oleh anak-anak, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran tuntunan sholat animasi 3D yang sifatnya menghibur. Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan media animasi komputer sangat efektif untuk membantu siswa memvisualisasikan karakteristik objek, proses gerak, dan memanipulasi objek agar lebih mudah di pahami ^[3] dan meningkatkan ingatan tentang fakta, konsep, atau prinsip. ^[4]

Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*, buku yang selama ini digunakan untuk media pembelajaran dapat ditambah fungsinya dengan media *Augmented Reality* yang akan menampilkan animasi 3D yang ditampilkan secara virtual pada perangkat *mobile*. Sehingga siswa dapat belajar gerakan shalat dengan metode yang menyenangkan dan interaktif, serta dapat merangsang daya ingin tahu anak untuk belajar shalat. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membuat siswa TK atau sekolah dasar yang baru belajar gerakan dan bacaan shalat akan semakin antusias dan tertarik dengan tuntunan shalat yang sudah dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* dan anak-anak juga bisa melihat gambaran nyata dari gerakan-gerakan shalat yang menyerupai aslinya.^[5]

Media informasi seperti buku yang berfungsi menyimpan atau menyampaikan informasi dan didalamnya berisi teks maupun gambar. Pada saat ini banyak dari kalangan umum buku - buku tuntunan tentang tata cara shalat yang masih bersifat konvensional dan biasanya penyampaian informasi melalui buku berupa teks dan gambar 2D. Selain itu buku juga sudah ada yang dilengkapi dengan cd tapi metode cd masih memerlukan perangkat lain. Namun pada saat ini telah ada satu metode pembelajaran terbaru yang lebih real lagi secara tiga dimensi yaitu *augmented reality*. Dengan menerapkan teknologi *augmented reality* yang dapat menciptakan lingkungan baru dengan menggabungkan interaktivitas lingkungan nyata dan virtual secara real time sehingga pengguna merasa bahwa lingkungan yang diciptakan adalah nyata.^[6] Sehingga siswa dapat belajar gerakan shalat dengan metode yang menyenangkan dan interaktif, serta dapat merangsang daya ingin tahu anak untuk belajar shalat.^[7]

Teknologi ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk menampilkan sebuah citra tiga dimensi dari gerakan-gerakan shalat yang menyerupai aslinya pada perangkat Android dengan cara melakukan scanning (pemindaian) pada gambar yang ada di buku melalui sebuah media yang disebut dengan Marker. Terdiri dari satu jenis marker yaitu menggunakan Barcode yang diambil sebagian dari bentuk buku gerakan shalat tersebut. Yang artinya *Augmented Reality* akan bekerja jika mengalami kondisi yaitu ketika melihat barcode dimana disampingnya terdapat

background buku. Sehingga marker barcode tetap sama, namun yang membedakan adalah disamping barcode, yang menentukan output dari masing-masing objek 3D tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

Bagaimana penerapan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk anak-anak usia dini (5-6 tahun) yang menyenangkan dan interaktif untuk mempermudah anak-anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar sesuai syari'at islam.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di bahas dalam perancangan ini adalah:

1. Media edukasi AR ini ditujukan untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (Taman Kanak-Kanak) karena pembelajaran shalat hendaknya dimulai sejak usia dini.
2. Materi shalat yang dijadikan dalam aplikasi ini adalah Gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib), antara lain: subuh, dzuhur, ashar, maghrib dan Isya'.
3. Penelitian untuk perancangan ini dilakukan di Yogyakarta tetapi mengingat materi atau hal tentang shalat itu universal maka Media edukasi AR yang dirancang bisa digunakan secara luas di Indonesia.
4. Media edukasi ini menggunakan platform Android.
5. Menggunakan buku sebagai media utama pembelajaran yang berukuran 21,5 cm x 21,5 cm.
6. Menggunakan satu jenis marker yaitu barcode dengan latar yang berbeda beda sesuai dengan background masing-masing halaman.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah merancang dan menerapkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media edukasi pembelajaran tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk anak-anak usia dini (5-6 tahun) yang menyenangkan dan interaktif sehingga membuat anak lebih antusias belajar dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar sesuai dengan syari'at islam.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penerapan *Augmented Reality* ini:

1.5.1 Bagi Peneliti

- 1) Melalui aplikasi *Augmented Reality* ini peneliti lebih mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran alternatif tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu.
- 2) Bisa memanfaatkan ilmu yang pernah di dapat dalam menggunakan Blender, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition, CorelDraw, Adobe Photoshop.
- 3) Mengamalkan ilmu yang diperoleh dan dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Pengajar

- 1) Mendapatkan cara baru atau media alternatif untuk menumbuhkan semangat belajar pada anak-anak dalam menghafal gerakan dan bacaan shalat shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang baik dan benar.

1.5.3 Bagi Masyarakat

- 1) Dengan adanya aplikasi *Augmented Reality* ini orang tua akan memperoleh bahan pembelajaran tentang tata cara shalat fardhu (wajib) 5 waktu khususnya untuk anak-anak dan mendapatkan referensi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mengenai pembelajaran tentang tuntunan shalat.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 Metode Penelitian

Bab ini merupakan yang paling penting karena terdapat latar belakang yang mencakup masalah tentang banyak anak yang masih kurang dalam menghafal dan paham mengenai materi pembelajaran shalat fardhu (wajib), banyak media pembelajaran yang sudah ada namun tidak menambah kemauan anak dalam menghafal dan memahami materi pembelajaran shalat fardhu (wajib).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain.^[8]

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1) Data Primer

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara tidak berstruktur agar dapat lebih mudah menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai informasi yang dibutuhkan.

Wawancara disini untuk memperoleh berbagai informasi tentang pembelajaran tentang tuntunan shalat fardhu (wajib) 5 waktu untuk mempermudah menghafal pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti melakukan wawancara di Taman Kanak Kanak Masyitoh Srunggo II kepada guru dan siswa siswi taman kanak-kanak (TK). Wawancara dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan pokok pertanyaan seputar seberapa jauh anak dalam menghafal dan memahami tata cara gerakan dan bacaan shalat fardhu (wajib) 5 waktu yang sesuai dengan syari'at islam.

b. Observasi

Peneliti mengunjungi langsung TK Masyitoh Srunggo II di Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul, Yogyakarta untuk mengamati cara pembelajaran tentang tata cara shalat fardhu (wajib) 5 waktu.

2) Data Sekunder

a. Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel, majalah, serta media lainnya. Metode ini digunakan untuk mencari penjelasan, materi-materi dan juga data-data yang berhubungan dengan perancangan dari buku-buku terkait. Peneliti mencari materi-materi yang berhubungan dengan tuntunan shalat fardhu (wajib).

b. Internet

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mencari artikel-artikel yang terkait dalam penerapan *Augmented Reality* ini sebagai referensi penulisan atau pembuatan aplikasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini simulasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide, tema, materi, *software* yang digunakan yang kemudian dapat dikembangkan sedemikian rupa.

1.6.4 Metode Produksi

Pada tahap inilah pembuatan simulasi *Augmented Reality 3D* berlangsung, mulai dari *design modelling*, *texturing*, *colloring*, menganimasikan, menambahkan audio dan sampai pada tahap *Rendering*.

1.6.5 Metode Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses *editing* dan *compositing*. Pada tahap inilah beberapa adegan dari hasil render dan audio yang kemudian dimasukkan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah file video.

1.6.6 Metode Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses *testing* yaitu peneliti melakukan uji coba terhadap anak-anak di TK Masyitoh Srunggo II. Apakah maksud dan tujuan penelitian dimana peneliti ingin metode alternatif dalam menghafal gerakan dan bacaan sholat fardhu (wajib) nantinya dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini tersusun atas lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II STUDI PUSTAKA

Studi pustaka berisikan beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori tentang teknologi *augmented reality*, gerakan dan bacaan sholat, media pembelajaran untuk usia dini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisa tentang kebutuhan penelitian meliputi kebutuhan *software* dan *hardware*, serta langkah-langkah pembuatan aplikasi pembelajaran tuntunan sholat berbasis *augmented reality* pada buku panduan tuntunan sholat untuk anak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang langkah-langkah pengujian aplikasi pembelajaran tuntunan sholat berbasis *augmented reality* pada buku panduan tuntunan sholat untuk anak.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan hasil penelitian, pembahasan tentang keunggulan dan kekurangan aplikasi, serta saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.

