

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

‘Allimna adalah metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang diciptakan oleh Kiai Muhammad Junaidi al-Hafidz, dan pertama kali diterbitkan pada tahun 2018 oleh Mabin TPQ LP Ma'arif NU Cabang Jember (Hulaimi & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, 2021). Metode ini dirancang untuk mempermudah anak-anak dalam belajar membaca huruf hijaiyah dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur. Buku ‘Allimna terdiri dari beberapa jilid, masing-masing memberikan tingkat kesulitan yang berbeda, dimulai dari pengenalan huruf hingga penggabungan huruf untuk membentuk kata dan kalimat. ‘Allimna Jilid Satu merupakan tahap awal yang sangat penting karena di sini anak-anak mulai mengenal dan menghafal huruf hijaiyah. Menurut (Arifin, 2021) metode ‘Allimna adalah sebuah metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang dirancang untuk mempermudah anak-anak dalam mengenali huruf dan bacaan Al-Qur'an secara bertahap. Metode ini terdiri dari enam jilid buku yang disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak dalam membaca Al-Qur'an dengan benar dan lancar.

Metode belajar mengaji telah terbukti efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an di TPQ, namun tetap menghadapi sejumlah tantangan signifikan. Salah satunya adalah rendahnya minat anak-anak terhadap pembelajaran huruf hijaiyah. Buku dan alat tulis yang digunakan dalam pendekatan konvensional seringkali kurang menarik bagi anak-anak yang tumbuh dalam era digital yang penuh dengan teknologi dan media interaktif. Minat yang rendah ini dapat menghambat proses pembelajaran, membuat anak-anak sulit untuk berkonsentrasi dan mudah merasa bosan.

Selain itu, keterbatasan waktu dan tenaga pengajar juga menjadi kendala serius di TPQ Al-Hamidi Panti. Dalam lingkungan yang sering kali memiliki banyak santri, pengajar harus mengelola kelas dengan jumlah anak yang besar, yang sering kali mengakibatkan bimbingan individu yang tidak memadai. Hal ini dapat memperlambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitasnya secara keseluruhan.

Di era digital seperti sekarang, anak-anak cenderung lebih tertarik pada pengalaman belajar yang lebih interaktif dan multimedia. Namun, metode 'Allimna yang masih mengandalkan buku fisik dan papan tulis belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi ini. Inovasi diperlukan untuk mengatasi tantangan ini, dengan mengintegrasikan metode 'Allimna dengan teknologi modern seperti *Augmented Reality*.

Pengembangan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *multi marker* untuk 'Allimna Jilid Satu adalah solusi yang menjanjikan. Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan penggabungan antara dunia nyata dengan elemen digital, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Dengan menggunakan dua marker, aplikasi ini tidak hanya memvisualisasikan huruf hijaiyah dalam format tiga dimensi, tetapi juga memberikan penjelasan yang mendalam dan interaktif tentang setiap huruf.

Keunggulan utama dari aplikasi *Augmented Reality* ini adalah kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga pengajar. Fitur interaktif yang dimilikinya memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri dengan panduan minimal, membantu pengajar dalam mengelola waktu dan fokus mereka dengan lebih efektif. Fleksibilitas akses yang dimiliki oleh aplikasi ini juga memungkinkan anak-anak untuk belajar sesuai dengan waktu luang mereka, di mana pun mereka berada.

Dalam proses pengembangannya, materi 'Allimna Jilid Satu akan disesuaikan dengan kurikulum yang ada, memastikan bahwa pembelajaran tetap terstruktur dan sistematis. Penggunaan dua *marker* dalam aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi interaksi langsung dengan huruf hijaiyah, tetapi juga membuat proses menghafal dan memahami huruf menjadi lebih menyenangkan. Fitur tambahan seperti kuis dan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak, menjadikan pembelajaran Al-Qur'an lebih interaktif dan berkesan.

Manfaat aplikasi *Augmented Reality* tidak hanya terbatas pada anak-anak, tetapi juga dirasakan oleh orang tua dan pengajar. Orang tua dapat memonitor kemajuan belajar anak mereka dengan lebih mudah melalui aplikasi ini, sementara pengajar dapat menggunakannya sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pengajaran sehari-hari di

TPQ Al-Hamidi Panti.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Chan dkk., 2021) menyoroti dampak pandemi COVID-19 terhadap proses belajar mengajar di sekolah dasar dan PAUD. Pembatasan interaksi tatap muka menyulitkan pembelajaran praktis seperti mengaji 'Allimna, mengakibatkan penurunan minat belajar siswa. Dalam upaya mengatasi masalah ini, penelitian ini memanfaatkan *augmented reality* sebagai media pembelajaran alternatif. Fitur 3D yang muncul saat memindai buku Iqra membuat pembelajaran lebih interaktif, dengan desain gambar dan panduan penulisan huruf hijaiyah yang ramah anak dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, pengembangan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *multi marker* untuk 'Allimna Jilid Satu merupakan langkah inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar santri terhadap pembelajaran huruf hijaiyah pada TPQ Al-Hamidi Panti. Dengan memanfaatkan teknologi modern untuk memperkaya metode pembelajaran tradisional, aplikasi ini tidak hanya mengatasi tantangan yang ada, tetapi juga membawa pembelajaran Al-Qur'an menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis, berikut ini adalah beberapa perumusan masalah yang dapat diambil:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi *Augmented Reality* pada santri TPQ untuk pengenalan huruf hijaiyah?
2. Bagaimana mengukur peningkatan pemahaman santri TPQ terhadap aplikasi *Augmented Reality* Allimna jilid satu?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah *marker* yang digunakan dalam aplikasi dibatasi sebanyak 3 *marker*.
2. Hasil penggabungan 3D yang ditampilkan dalam aplikasi hanya mencakup halaman 18 hingga 32 dari buku 'Allimna.
3. Proses penggabungan *marker* menyesuaikan pada buku 'Allimna