

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan, terutama dalam dua dekade terakhir yang ditandai dengan pesatnya perkembangan sistem pembelajaran berbasis digital (Mubaidilla & Hafiza, 2025; Selatan et al., 2021). Tingkat penetrasi internet di Indonesia menyentuh angka 79,5% pada tahun 2024, yang merepresentasikan sekitar 221,56 juta jiwa pengguna dari total populasi, sebagaimana dilaporkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada tahun 2019 hingga 2021, pandemi COVID-19 menyebabkan berbagai aktivitas luring dibatasi dan bertransformasi menjadi daring. Kondisi ini mendorong anak-anak untuk lebih sering menggunakan gadget atau smartphone dalam kegiatan belajar dan bermain (Wahyu Sulaiman & Saputri, 2021). Meskipun pandemi telah berakhir, budaya kegiatan daring tetap berlanjut hingga saat ini. Di sisi lain terjadi peningkatan jumlah pengguna smartphone pada anak usia dini sebanyak 33,4% dan mencapai 52,76% pada anak usia 5-6 tahun (Ramadhani et al., 2024). Data ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin terkoneksi dengan dunia digital, termasuk dalam aktivitas belajar dan mengajar (Prasetyo et al., 2024).

Peningkatan akses internet ini membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, terutama bagi anak-anak usia dini yang tumbuh dalam lingkungan digital (Ikhsan, 2024). Namun demikian, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan Islam, khususnya dalam pengenalan kandungan dalam Al-Qur'an bagi anak usia dini masih tergolong rendah dan seringkali masih tetap menggunakan metode konvensional yang kurang menarik (Rasyid et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan anak dalam mengenal objek-objek penting dalam Al-Qur'an, seperti tanaman dan sayuran yang memiliki nilai edukatif dan spiritual. Anak umumnya hanya mengenal tanaman dari kehidupan sehari-hari, tetapi belum memahami bahwa beberapa di

antaranya memiliki kedudukan khusus dalam Al-Qur'an beserta makna yang terkandung di dalamnya. Kurangnya media visual, cerita interaktif, dan pengalaman belajar konkret membuat proses pengenalan tanaman dalam perspektif Al-Qur'an belum berjalan secara optimal.

Suatu penelitian menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini perlu diarahkan dan didampingi agar tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif yang aman bagi perkembangan anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa pendampingan dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan, emosi tidak stabil, sulit berkonsentrasi, dan gangguan tidur (Novianti & Garzia, 2020). Selaras dengan temuan ini, menurut penelitian Ikhsan menunjukkan bahwa guru TK dan PAUD membutuhkan media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan mudah digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi interaktif, guru dapat memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton (Ikhsan, 2024). Sebuah studi tentang pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis AR dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, konkret, dan menarik bagi anak usia dini. Media ini juga dinilai mudah digunakan sehingga berpotensi mendukung kegiatan pembelajaran PAUD (Nasution et al., 2022). Dalam konteks ini, sebuah penelitian mengembangkan media permainan edukatif bertema tanaman dengan subtema sayur dan buah untuk anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tentang sayur dan buah dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran anak secara menarik dan sesuai dengan karakteristik usia dini (Sari & Sujana, 2021). Penelitian lainnya mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan buah berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi AR dapat digunakan untuk mengenalkan buah kepada anak secara lebih visual dan interaktif. Namun, pengenalan buah dalam penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum dikaitkan dengan konteks nilai-nilai keislaman (Widodo et al., n.d.). Sementara itu penelitian Kaffah juga mengembangkan multimedia

interaktif untuk mengenalkan nama buah kepada anak usia dini. Media tersebut membantu anak mengenal buah melalui tampilan visual dan bahasa yang menarik. Akan tetapi, media yang dikembangkan masih berfokus pada pengenalan buah secara umum, bukan buah yang secara khusus disebutkan dalam Al-Qur'an (Kaffah et al., 2020). Sebagai perbandingan, penelitian Sahputra membahas buah-buahan yang disebutkan dalam Al-Qur'an, seperti tin, zaitun, kurma, anggur, delima dan pisang. Penelitian ini menunjukkan bahwa buah-buahan dalam Al-Qur'an memiliki nilai pengetahuan dan religius yang dapat dijadikan dasar materi pembelajaran islami (Nomor & Tahun, 2024). Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa media digital, *Augmented Reality* dan multimedia interaktif telah banyak dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini, Beberapa penelitian juga telah membahas pengenalan buah, sayuran, tanaman, dan hewan melalui media digital. Namun, media yang dikembangkan masih cenderung bersifat umum dan belum secara spesifik mengenalkan tanaman, buah, dan sayuran yang disebutkan dalam Al-Qur'an. Sementara itu, kajian tentang buah dan tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an lebih banyak dibahas dalam ranah tafsir, atau kajian keislaman, belum banyak dikembangkan menjadi media pembelajaran digital interaktif untuk anak PAUD.

Sebagai *state of the art* dari penelitian-penelitian sebelumnya teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah *Augmented Reality (AR)*. Teknologi ini mampu menghadirkan objek digital ke dalam lingkungan nyata secara *real-time*, sehingga proses belajar lebih menarik. Untuk pengenalan tanaman yang disebutkan dalam Al-Qur'an, AR dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran yang lebih konkret melalui tampilan tiga dimensi (3D), animasi, serta informasi interaktif yang mudah dipahami anak. Dengan hadirnya representasi visual, anak dapat menghubungkan bentuk, warna, dan karakteristik tanaman dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan, sehingga pengalaman belajar menjadi bermakna. Melalui pendekatan visual yang kaya dan interaktif ini, AR berpotensi menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dalam teks Al-Qur'an dengan pemahaman konkret yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Pemanfaatan AR dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi pengembangan aplikasi yang tidak

hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan menyenangkan. Dalam hal ini aplikasi “Kebun Qur’an” dirancang untuk membantu anak usia dini mengenal tanaman-tanaman yang disebutkan dalam Al-Qur’an melalui pengalaman belajar berbasis teknologi, serta penjelasan sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan.

1.2 Tujuan

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk mengenalkan tanaman dalam Al-Qur’an kepada anak usia dini.
2. Mengintegrasikan nilai keislaman dalam media pembelajaran digital.
3. Meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap pembelajaran Al-Qur’an.

1.3 Manfaat

1. Bagi pendidikan: Mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam.
2. Bagi guru dan anak: Mempermudah pembelajaran serta meningkatkan minat dan pemahaman anak.
3. Bagi mahasiswa: Menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AR.