

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan menentukan dan membimbing masa depan dan arah hidup seseorang. Meski tidak semua orang berpendapat demikian, pendidikan tetap menjadi kebutuhan utama umat manusia. Bakat dan pengalaman seseorang akan dibentuk dan diasah melalui pendidikan. Pendidikan sering digunakan untuk mengukur kualitas setiap orang. di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, terpelajar, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan agama merupakan suatu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua umat manusia terutama umat muslim. Pendidikan yang paling utama untuk kehidupan sehari sehari adalah Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu belajar mengenai Pendidikan Agama Islam harus diterapkan sejak usia dini.

Menurut (Marlianingsih 2016) bahwa media pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar. Maka dapat kita ketahui bersama salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman anak terhadap dalam proses belajar yaitu model pembelajaran dan media belajar harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang baik akan menjadikan proses pendidikan optimal pada anak. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet. Dengan semakin berkembangnya teknologi pembelajaran maka diharapkan media belajar pada anak usia dini menjadi lebih menarik. Salah satu media pengenalan objek dasar yang menarik

yaitu menggunakan buku pembelajaran dengan teknologi multimedia augmented reality.

Menurut (Bagus and Mahendra 2016) *Augmented Reality* (AR), adalah teknologi dengan konsep menggabungkan dimensi dunia nyata dengan dimensi dunia maya yang ditampilkan secara realtime. Hal ini dilakukan dengan cara menampilkan objek 3D pada *marker* yang sudah ditentukan, adalah sebuah pola khusus yang bersifat unik dan dapat dikenali oleh aplikasi. Smartphone memungkinkan pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* dengan murah serta dapat diakses oleh banyak pengguna.

Augmented Reality dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya adalah media pembelajaran Sholat dan Tayamum, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru yang interaktif dan diharapkan dapat memacu minat dari kalangan banyak untuk belajar dengan memanfaatkan smartphone yang dipadukan dengan *Augmented Reality*, selain karena teknologi yang berkembang terus saat ini dengan banyak fitur baru didalamnya, maka metode pembelajaran juga harus berkembang seiring dengan majunya perkembangan teknologi saat ini.

Modul pembelajaran praktik sholat dan tayamum pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDN Sumberkedawung III sebelumnya hanya diajarkan lewat praktik guru saja, sehingga beberapa siswa kesulitan dan kurang tertarik dalam memahami bagaimana melakukan gerakan sholat dan tayamum secara benar dan detail.

Dengan adanya aplikasi android yang praktis dilengkapi dengan tata cara sholat, bacaan dalam sholat dan tata cara tayamum dengan memanfaatkan *Augmented Reality*, diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman sholat dan tayamum secara cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran *Augmented Reality* mengenai materi praktik sholat dan tayamum pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak?
- b. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* mengenai materi praktik sholat dan tayamum pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat penulis hanya memberi penjelasan pada praktik bab sholat dan tayamum.
- b. Aplikasi ini dibuat dan ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Sumberkedawung III
- c. Aplikasi hanya menampilkan praktik sholat dari takbir hingga salam, sedangkan pada bab tayamum aplikasi akan menampilkan dari mengusap muka hingga mengusap kedua tangan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang media pembelajaran *Augmented Reality* mengenai materi praktik sholat dan tayamum pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak.
- b. Mengimplementasikan media pembelajaran *Augmented Reality* mengenai materi praktik sholat dan tayamum pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dihasilkan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan siswa terkait praktik sholat dan tayamum.

b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran praktik sholat dan tayamum Kepada siswa kelas IV SDN Sumberkedawung III.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.