

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan, observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *konvensional* (ceramah), guru kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, untuk materi pengenalan shalat fardhu guru hanya menunjukkan gambar pada buku.

Shalat merupakan salah satu rukun islam. Seorang muslim wajib mengerjakan shalat lima waktu dan tidak boleh untuk meninggalkannya. Meninggalkan shalat haram hukumnya bagi setiap muslim yang telah memenuhi syarat wajib shalat dalam keadaan apapun. Shalat yaitu ibadah yang dimulai dengan bacaan takbiratul ikhrom dan diakhiri dengan mengucapkan salam dengan syarat dan ketentuan tertentu. Namun dalam pengerjaannya, Shalat dibagi menjadi dua macam, shalat wajib dan shalat sunnah, Shalat wajib atau shalat fardhu adalah apabila dikerjakan mendapat pahala dan apabila ditinggalkan berdosa, sedangkan shalat sunnah adalah apabila dikerjakan mendapat pahala dan apabila ditinggalkan tidak berdosa. Shalat sunnah bertujuan untuk menambal kekurangan yang mungkin terdapat pada shalat wajib dan juga karena shalat itu mengandung keutamaan yang tidak terdapat pada ibadah lain, maka ibadah ini harus dilakukan dengan cara yang telah ditetapkan dalam agama. Termasuk pada ketentuan tersebut adalah memenuhi syarat dan rukun shalat serta mengetahui hal-hal yang dianjurkan dalam shalat maupun hal yang diharamkan ataupun dimakruhkan untuk dikerjakan dalam shalat (Jarjis, dkk 2018).

Shalat merupakan ibadah yang wajib, maka kita harus benar-benar mempelajarinya. Materi pembelajaran shalat jika disampaikan dengan menunjukkan gambar pada buku dirasa kurang efektif untuk pemahaman siswa terutama dalam tata gerakan shalat fardhu dan bacaan shalat. Akibat dari penyampaian materi dalam pembelajaran tersebut dapat menyulitkan guru

dalam memberikan contoh tata gerakan shalat secara 3 dimensi. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran terkait, terdapat banyak guru yang belum berinovasi dengan memanfaatkan teknologi ke dalam metode pembelajarannya. Pembelajaran adalah suatu proses yang dapat menimbulkan minat bagi seseorang. Siswa selalu memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda serta penilaian berbeda mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maka perlunya media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang dalam pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang menguntungkan yaitu media yang menggunakan teknologi dalam mengakses informasi yang diperlukan siswa baik dari guru, teman sebaya dan aplikasi perangkat (Sugiana, dkk. 2017).

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*Teaching aids*). Misalnya alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Sehingga alat bantu yang banyak dan sering digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek tertentu, dan alat-alat visual lainnya.. (Jauhari, 2018). Dengan adanya media pembelajaran maka akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang *modern*. Di era global dan di era digital maka orientasi berbagai inovasi akan tertuju pada upaya layanan yang mudah diperoleh, mudah diakses, mudah memberikan pencerdasan dan pencerahan bahkan sangat murah. Demikiannya juga dalam dunia pendidikan, dimana para *inovator* berlomba untuk menemukan berbagai model pembelajaran yang praktis murah dan mudah serta demokratis dengan karakter digital dan *mobile*

(Darmawan Deni,2016). Terdapat berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran *modern*, salah satunya menggunakan *smartphone (gadget)*.

Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataanya belum layak menggunakan *gadget*. Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics (AAP)*. Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Warisyah, 2015).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan gadget canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan gadget canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain games pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, banyak teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran dikelas, contohnya pembelajaran menggunakan *Augmented Realitty (AR)* yang merupakan salah satu metode pembelajaran lebih *real* secara 3 dimensi

Teknologi *Augmented Reality (AR)* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan suatu benda maya dua atau tiga dimensi ke dalam suatu lingkungan nyata tiga dimensi kemudian memproyeksikan benda-benda maya tersebut ke dalam waktu nyata (Permana, Nurhayanti, & Martono, 2016).

Sebagai Negara dengan penduduk muslim terbesar didunia dan pengguna *smartphone* terbanyak keempat didunia diharapkan pembelajaran panduan gerakan dan bacaan sholat dengan teknologi *Augmented reality (AR)* dapat menarik minat penduduk muslim di Indonesia untuk belajar panduan gerakan dan bacaan shalat dengan baik dan benar terutama bagi para mualaf yang baru mengenal islam menggunakan *smartphone*. (Informatika et al, 2018). Untuk menampilkan sebuah animasi dalam teknologi *Augmented Reality (AR)* dibutuhkan *markerless*.

Markerless merupakan sebuah metode pelacakan *Augmented Reality* menggunakan objek di dunia nyata sebagai *marker* atau tanpa menggunakan *marker* khusus. *Augmented Reality* dengan teknik tanpa penanda ini menggunakan teknik pelacakan secara alami (*natural feature*) bukan pengenalan penanda (*fiducial marker*). Teknik ini menggunakan prinsip deteksi tepi, deteksi sudut dan tekstur dari gambar atau objek (Gusman & Apriyani, 2016). Metode *marker* yaitu program akan membaca objek dari sebuah *marker* gambar yang nantinya akan ditampilkan objek yang bergerak atau *output* yang sudah diprogram pada data sebelumnya. Dalam pembuatan aplikasi ini nantinya akan menggunakan *Operating System android* dan aplikasi penunjang menggunakan *unity 3D*. Dimana *android* sendiri merupakan *Operating System* yang banyak digunakan oleh *smartphone* yang kebanyakan orang telah mempunyainya. Dan *unity 3D* merupakan aplikasi *open source* yang dapat diunduh secara gratis tanpa harus membayarnya. Dengan adanya *AR (Augmented Reality)* perlu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* berbasis *android* menggunakan metode *marker* gambar, dimana nantinya anak akan diberikan perintah untuk menyusun beberapa rangkaian *puzzle* sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan setelah tersusun dapat di *scan* menggunakan *smartphone* yang akan menampilkan objek gambar dari dunia maya yang berisi gerakan shalat beserta bacaan shalat fardhu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran guru biasanya menerangkan materi dengan metode ceramah
2. Kurangnya pemahaman siswa mengenai tata gerakan shalat fardhu dan bacaan shalat
3. Guru mengalami kesulitan dalam memberikan contoh tata gerakan shalat secara tiga dimensi
4. Terdapat banyak guru yang belum berinovasi dengan memanfaatkan Teknologi kedalam metode pembelajarannya.
5. Perlunya media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar penelitian dapat terstruktur, fokus pada tujuan dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dan kartu pintar dengan metode *Augmented Reality*
2. Materi yang dimuat pada media pembelajaran ini adalah “Pengenalan Shalat Fardhu”
3. Media pembelajaran digunakan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dengan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran shalat fardhu untuk Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran pengenalan shalat fardhu untuk Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ada tiga :

1. Mendeskripsikan media pembelajaran yang digunakan guru selama ini
2. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan metode *Augmented Reality* dalam pembelajaran shalat fardhu untuk Sekolah Dasar
3. Menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran shalat fardhu untuk Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan metode berbasis *android* menggunakan kartu pintar dengan metode *Augmented Reality* sejenis.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang penggunaan media pembelajaran dengan metode *Augmented Reality* .
 - c. Dapat menjadi pembandingan bagi guru atau peneliti lain mengenai perbedaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu pintar dengan metode *Augmented Reality* dan yang tidak menggunakan
 - d. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guru dalam hal penggunaan media interaktif untuk pembelajaran di kelas.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Dapat memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran dengan *Augmented Reality* berbasis *android*
 - b. Bagi Siswa
Dapat membantu siswa dalam pemahaman materi pengenalan shalat fardhu secara lebih menarik

c. Bagi Peneliti

Mempunyai pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan di sekolah dan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *android*