

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan disetiap waktunya, mulai dari masa balita hingga diakhir hayatnya. Pengetahuan tentang perkembangan manusia sangat penting diketahui dan dipahami sebagai pedoman dalam memahami kebutuhan dan karakter seseorang, tak terkecuali anak usia dasar. Anak usia dasar adalah anak yang berada dalam bentang usia 7-12 tahun ke atas atau dalam sistem pendidikan dapat disebut anak yang berada pada usia sekolah dasar. Memahami perkembangan anak usia dasar menjadi suatu keharusan bagi orang tua, guru dan orang yang lebih dewasa. Seperti yang dikemukakan *Hurlock* (1978) bahwa “orang yang paling penting bagi anak adalah orang tua, guru, dan teman sebaya (*peer group*). Melalui merekalah anak mengenal sesuatu *positif* dan *negatif*”. Baik atau buruknya perkembangan anak sangat bergantung terhadap pemenuhan kebutuhan yang ia peroleh dari orang lain, baik dari orang tua, anggota keluarga, guru dan individu lainnya.

Mengingat, anak usia dasar belum memiliki kematangan dalam berfikir, anak memiliki keterbatasan dalam memilah dan memilih sesuatu yang *positif* atau *negatif* dan mana yang berdampak baik atau buruk. Menurut Bujuri (2018:40) anak-anak usia 7-11 tahun berada dalam dua fase yaitu pertama fase orasional konkret, dan fase kedua fase operasional foRmal ketika anak usia 11-12 tahun ke atas. Pada tahap fase orasional konkret adalah tahap anak sudah mampu berfikir rasional, tetapi kemampuan berfikir mereka terbatas. Sedangkan fase operasional foRmal anak sudah mampu berfikir secara logis dengan kemampuan menarik kesimpulan.

Dalam masa fase konkret ini anak sudah bisa berfikir secara mandiri tetapi membutuhkan bimbingan dari orang dewasa. Salah satu bimbingan yang diperlukan oleh anak adalah masalah shalat yang merupakan kewajiban bagi

seluruh umat muslim dan dipelajari sejak dini. Belajar menunaikan ibadah shalat merupakan suatu kewajiban bagi anak yang telah berusia 7 tahun karena merupakan tiang agama bagi setiap muslim. Pada 7-12 tahun masih sangat membutuhkan bimbingan dari keluarga. Menurut *Hasbi Ash-Shiddiq*, (1992:68) menjelaskan bahwa, memerintahkan orang tua agar menyuruh anaknya melakukan shalat setelah berusia 7 tahun dan hendaknya memberikan hukuman kepada anak yang meninggalkan shalat setelah ia mencapai usia 10 tahun.

Membimbing anak agar memahami kewajiban shalat yang harus dilakukan sebagai seorang muslim, jika anak tidak melaksanakan ibadah shalat tentunya hukuman yang di berikan disesuaikan dengan keadaan mereka dalam masa anak-anak dan hendaknya memotivasi mereka untuk lebih giat mengerjakan shalat tersebut. Anak akan berminat dengan sungguh-sungguh saat belajar shalat jika pembimbing memiliki metode pembelajaran yang kreatif dan menarik. Menurut jurnal Rizkiyah yang ia kutip dari *crow and crow* (Djaali. 2014:121) menyatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Untuk membangun minat belajar shalat anak harus mempelajari dan memahami makna dibalik shalat tersebut.

Shalat merupakan rukun islam yang dimana kegiatan shalat ini merupakan sarana komunikasi antara umat manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa sebagai suatu bentuk ibadah didalamnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan. Dalam melaksanakan ibadah shalat kita harus memenuhi rukun-rukun shalat yang di mulai dari niat berwudhu sampai dengan membaca salam. Dalam buku Rohmad (2012:2) mengutip sebuah hadist Ash-Shiddieqy, 1992 : 68 menjelaskan menurut syara' shalat adalah ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu, yang dimulai dengan *takbiratul ikram* dan diakhiri dengan *salam*. Shalat dilaksanakan beberapa Langkah yang harus

dilaksanakan secara teratur, sehingga shalat tersebut bisa dikatakan sempurna dalam pelaksanaannya.

Sebelum memasuki rukun-rukun pada shalat anak terlebih dahulu melakukan wudhu berarti bersih atau indah. Sedangkan menurut istilah, wudhu ialah membersihkan anggota wudhu untuk menghilangkan hadas kecil dengan syarat rukun tertentu (Cholih, 2017: 7). Dalam perancangan menggunakan *mazab syafi'i* yang bagi umat islam Indonesia pada umumnya, *mazhab Syafli* telah menyatu dalam kehidupannya secara pribadi ataupun sosial. Perjalanan hukum *al-Syafli* ini dimaksudkan untuk menelusuri jejak kesejarahan pemikirannya sebagai salah satu tokoh utama di bidangnya (Rohidin, 2004:97)

Dalam pemahaman siswa terhadap metode pembelajaran berbeda-beda karena perbedaan karakter yang dimiliki setiap siswa. Siswa lebih tertarik dan mampu memahami pelajaran karena melihat tampilan metode pembelajarannya. Karakter visual menarik akan menjadikan proses belajar yang di terima akan lebih mudah dipahami. Mata pelajaran pendidikan agama terdapat banyak materi yang perlu sekali diajarkan oleh siswa, dengan salah satunya materi ajar tentang rukun shalat guru merupakan fasilitator harus dapat mengemas materi pembelajaran yang menarik oleh siswa dengan metode yang tepat tetapi kemampuan tenaga didik yang kurang dalam pemberian model pembelajaran dan inovasi. Dengan begitu perlu adanya pemberian metode dan model pembelajaran yang baik dan efektif dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Mutiya, 2012).

Pada era modern ini dan banyaknya teknologi dan alat komunikasi yang telah berkembang begitu pesatnya dengan di dukung adanya teknologi komputer yang dapat mendorong manusia untuk berfikir lebih kreatif dan inovatif. Pengenalan rukun shalat dan didukung dengan majunya teknologi saat ini, akan sangat menarik dan interaktif jika kemajuan teknologi dan komunikasi digabungkan dalam dunia pendidikan. Dengan begitu pendidikan di Indonesia dari masa kemasa akan mejadikan suatu konsep bahan ajar yang menarik, dan tepat sasaran sesuai dengan perkembangan jaman saat ini. Salah satu dari

kemajuan teknologi dan komunikasi yaitu *Augmented Reality* yang pada dasarnya media ini sangat sering digunakan pada industri *game*. Namun *Augmented Reality* ini masih jarang digunakan dalam bidang pendidikan Amir, (2018: 06). Pada saat ini *AR* telah menyentuh pada rana dunia pendidikan yang digunakan untuk melakukan suatu inovasi dan kreatifitas hal baru agar mendapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan adanya *AR*, objek seakan-akan nyata dan dapat berinteraksi dengan kita namun dengan dunia digital *Augment Reality* ini dapat kita aplikasikan pada *smartphone* kita.

Dalam menerima pelajaran siswa hingga saat ini masih menggunakan buku yang berisi banyak tulisan dan gambar sebagai media belajar mereka. Pada hal ini membuat suatu penerimaan pembelajaran menjadi sangat membosankan karena hanya mendapat ceramah dari guru dan membaca teks yang begitu panjang. Pada buku ajar yang di terima terdapat teks dan gambar yang pasif sehingga minat belajar bagi siswa kurang menarik. Dalam penggunaan *Augmented Reality* dalam suatu pembelajaran diharapkan dapat menggunakan *smartphone* yang berdampak baik pada belajar siswa. Dengan begitu diharapkan dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baru dalam belajar shalat, dan memudahkan dalam menyampaikan informasi bahwa dengan menggunakan *AR* belajar shalat dan wudhu akan terasa lebih mudah dan menyenangkan serta menjadi daya tarik tersendiri dalam proses belajar siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Permasalahan pentingnya mengajarkan anak dalam mengajarkan tata cara shalat dan wudhu.
- b. Permasalahan belum adanya buku yang mengajarkan tuntunan shalat kepada anak dengan teknik *AR*. Media pembelajaran yang selama ini masih menggunakan buku yang dijelaskan oleh guru dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku interaktif dengan teknik *Augmented Reality* tentang rukun shalat dan wudhu untuk anak berusia 7-12 tahun yang interaktif dan meningkatkan semangat belajar siswa?

1.4. Batasan Masalah

- a. Perancang membahas tentang gerakan wudhu beserta bacaan niat dan seusai wudhu dengan *Augmented reality*.
- b. Perancang membahas tentang gerakan shalat beserta bacaannya dengan *Augmented reality*.
- c. Target audience pada perancangan ini adalah anak usia 7-12 tahun.
- d. Penggabungan obyek virtual 3D Gerakan rukun shalat, yang dibuat dengan program *Blender* sebagai pemodelan 3D, dan menggunakan *Vuforia SDK* dan *Unity 3D* Sebagai *Graphic Renderer*.
- e. Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis *Android*.
- f. Media buku pada pengenalan rukun shalat terdapat bacaan shalat dan artinya sebagai pembelajaran pelafalan doa-doa shalat.

1.5. Tujuan Perancangan

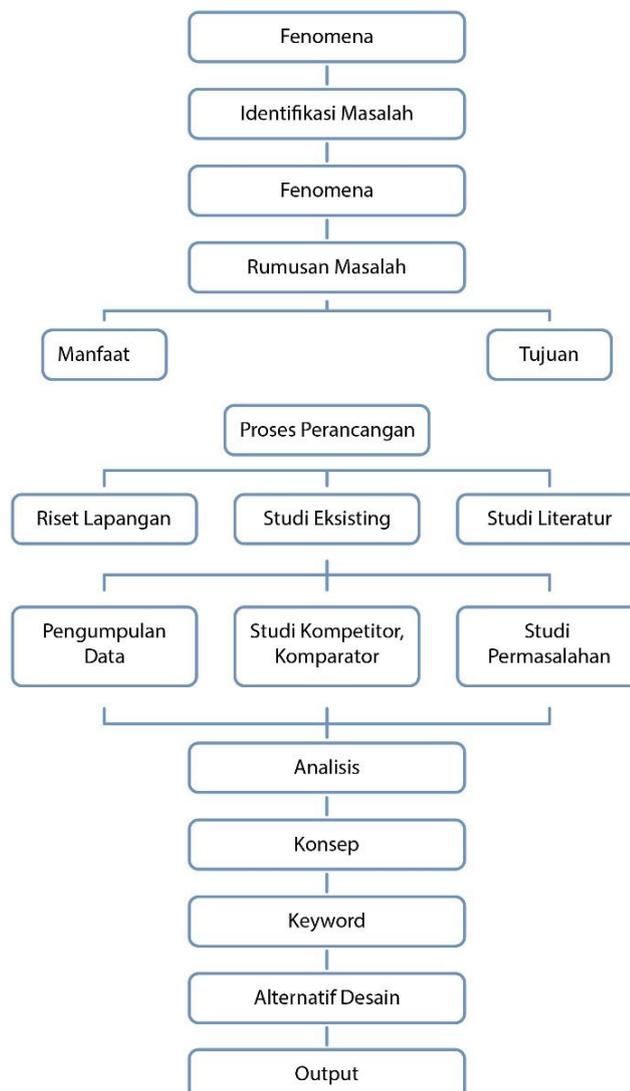
- a. Mengenalkan rukun shalat dengan media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang edukatif kepada anak usia 7-12 tahun.
- b. Memberikan informasi tentang gerakan dan bacaan rukun shalat dengan media *Augmented Reality* dalam bentuk 3D dilengkapi dengan audio.
- c. Membantu anak dalam memberikan pembelajaran yang mampu menampilkan bacaan shalat dan melafalkan doa-doa shalat agar siswa mudah mempelajari bacaan shalat beserta artinya.
- d. Membuat alat bantu pembelajaran sesuai materi gerakan dan bacaan shalat berbasis *Augmented Reality*.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Memberikan edukasi tentang rukun shalat dengan media yang interaktif

- b. Menambah edukasi baru serta hiburan pada anak
- c. Dalam perancangan aplikasi ini, diharapkan menambah semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran keagamaan
- d. Mengenalkan kepada siswa-siswi tentang teknologi *Augmented Reality* pada perangkat *android*.
- e. Sebagai media peraga untuk siswa-siswi belajar tentang rukun shalat melalui animasi 3D

1.7. Skema Perancangan



Gambar 1.1. Skema Perancangan
(Sumber : Data Pribadi.)