

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai umat islam, membaca Al-Qur'an adalah salah suatu kewajiban. Ibadah ini bahkan memiliki balasan pahala yang luar biasa, dimana keutamaan dari membaca Al-Qur'an ini satu hurufnya diganjar dengan satu kebaikan dan dilipatkan dengan sepuluh kebaikan. Membaca Al-Qur'an memang memberikan banyak pahala serta keutamaan yang besar bagi seseorang. Namun, dalam membaca Al-Qur'an, kita tidak bisa asal membacanya begitu saja. Setiap kata dalam Al-Qur'an memiliki arti, dan jika salah dalam membacanya, bisa mengubah arti dari kata tersebut.

Dalam membaca Al-Qur'an, ada ilmu yang di sebut dengan Tajwid, Tajwid adalah kata yang berasal dari bahasa Arab, yaitu Jawwada, Yujawwidu, Tajwidan, yang artinya membaguskan. Sedangkan menurut istilah yang melansir dari tajwid.web.id, Tajwid adalah ilmu untuk mengetahui bagaimana cara melafalkan huruf yang benar dan dibenarkan, baik berkaitan dengan sifat, mad, dan sebagainya. Pada pengertian Tajwid tersebut dijelaskan bahwa Ilmu Tajwid berkaitan dengan pelafalan huruf-huruf Hijaiyah dan tata cara dalam melafalkan huruf-huruf tersbut dengan baik dan benar. Karena akan ada huruf-huruf yang di baca panjang, tebal, tipis, berhenti terang, berdengung, samar-samar, dan sebagainya.

Saat ini media yang digunakan adalah media cetak seperti buku iqra" dan lain-lain. Seiring dengan perkembangan teknologi banyak pembelajaran yang menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran, salah satunya teknologi Augmented Reality. Sudah ada beberapa peneliti yang melakukan penelitian tentang pembelajaran Ilmu Tajwid dengan Augmented Reality diantaranya adalah (Wahyu Kurniawan Haryanto dkk, 2020) dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Al-Quran Berbasis Augmented Reality Studi Kasus di Madrasah Miftahul Ulum 22 Karang Nongko. Penelitian

tersebut berhasil dengan baik dengan metode based tracking.

Berdasarkan permasalahan di atas maka pada proposal tugas akhir ini diusulkan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Augmented Reality. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi Augmented Reality dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk menambah keefektifan dalam pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana membuat sebuah aplikasi augmented reality yang dapat menjadi media pembelajaran dalam materi ilmu tajwid untuk anak sekolah dasar.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Menampilkan objek 3D pada materi pembelajaran marker yang telah di buat dengan metode marker based..
2. Objek yang di tampilkan yaitu pembelajaran ilmu tajwid berupa penjelasan, huruf dan contoh ayat.
3. Marker yang dibuat berupa tulisan/gambar hukum tajwid di sebuah kertas.
4. Materi yang digunakan berdasarkan dari buku panduan ilmu tajwid sekolah dasar.
5. Aplikasi di buat untuk anak sekolah tingkat dasar.

## **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah membuat aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality agar dapat menarik minat siswa untuk mempelajari ilmu tajwid dengan mudah dan interaktif.

## **1.5 Manfaat**

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu pengguna untuk membuat minat siswa dalam mempelajari ilmu tajwid menjadi semangat.
2. Dapat menjadi metode pembelajaran interaktif bagi siswa.

## 1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam penelitian ini, penulis banyak mencari referensi dari berbagai macam jurnal maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dapat dijadikan acuan dan pedoman penelitian. Adapun penyelesaian masalah yang dilakukan dalam penelitian ini, penulis membuat *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Augmented Reality* yang mengarah pada cara membaca Al-Qur'an dengan Ilmu Tajwid yang baik dan benar dan memudahkan dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada jenjang pendidikan.

