

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shalat merupakan rukun islam kedua setelah syahadat. Oleh karena itu, orang yang melaksanakan shalat secara benar, sesungguhnya telah membangun dan mengokohkan agamanya. Sebaliknya, bagi mereka yang mengabaikan shalat, mereka seakan-akan merusak dan menggugurkan agama yang mereka anut Maryam, (2018). Shalat Salah satu bentuk kesalehan yang sangat penting, dalam shalat jiwa dan raga kita fokuskan kepada satu titik pusat yang kita imani : Allah. “Sesungguhnya aku menghadapkan wajahku kepada dia (tuhan) yang menciptakan seluruh langit dan bumi, secara hanif dan berserah diri (Muslim), dan aku tidaklah termasuk mereka yang musyrik” (Qs. Al-An’am :79).

SMP Alam Al-Karim Lampung beralamatkan di Jalan Raya, Pinang Jaya, Kemiling, Bandar Lampung City, Lampung 35153. SMP Alam Al-Karim, sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki fokus pada pendidikan, peran guru sangat penting untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Permasalahan di sekolah ini dari hasil wawancara, siswa-siswi dalam pembelajaran khususnya agama. Mereka cepat bosan ketika guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan ceramah. Secara teknis, belum adanya metode media pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan materi agama selain ceramah di kelas atau di masjid.

Augmented Reality salah satu teknologi yang sedang berkembang sangat pesat pada era saat ini, teknologi ini memadukan benda 2 Dimensi atau 3 Dimensi yang diproyeksikan dalam dunia nyata, *Augmented Reality* (AR) didefinisikan sebagai teknologi yang memiliki sifat interaktif Kurniawan & Kusuma, (2021). Kelebihan *Augmented Reality* dalam pengembangannya yang lebih ekonomis dan mudah, keunggulan lain dari *Augmented Reality* dapat diterapkan di berbagai media secara luas. Sehingga sangat mungkin dibuatkan aplikasi didalam smartphone Riskiono dkk, (2020). Mekanisme dalam pengembangan produk *Augmented Reality* terdiri dari beberapa komponen, kamera sebagai alat pengindai penanda, marker sebagai titik penanda lokasi interaksi dari *Augmented Reality* dan 3D model sebagai objek *Augmented Reality* yang ditampilkan. Saat ini, *Augmented Reality*

memiliki dua jenis marker yang digunakan dalam pengembangannya yaitu *Marker-based tracking* dan *markerless-based tracking*. Perbedaan *Marker-based tracking* memiliki penanda dengan pola diatas suatu media cetak, sedangkan *Markerless-based tracking* memiliki pola penyebaran titik berdasarkan permukaan bidang datar Arifitama dkk, (2022).

Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Gerakan Dan Bacaan Shalat Berbasis Android memiliki empat fitur utama yang terdiri dari tombol memindai, waktu dan niat shalat serta surat pendek. Didalam fitur memindai digunakan untuk memindai gerakan shalat, terdapat fitur waktu dan niat shalat yang dimana pengguna dapat melihat kapan waktu shalat dan niatnya. Sementara fitur bacaan surat pendek pengguna dapat memilih bacaan surat-surat pendek. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis android.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah SMP Alam Al-Karim Bandar Lampung membutuhkan teknologi pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif dalam hal memahami serta mempraktikkan pembelajaran gerakan dan bacaan sholat, sehingga bagaimana membangun aplikasi “***Augmented Reality Pembelajaran Gerakan dan Bacaan Sholat Berbasis Android***” ?

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah bertujuan untuk mempertegas tingkatan yang diperlukan untuk pengembangan *Augmented Reality* Pembelajaran Gerakan dan Bacaan Sholat Berbasis Android. Batasan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Tools yang digunakan dalam penelitian ini, perangkat android harus sudah mendukung *ARCore* melalui Layanan *Google Play* untuk AR, yang memungkinkan pengalaman *Augmented Reality* (AR) yang dibuat dengan *ARCore SDK*
2. *Augmented Reality* hanya digunakan sebagai sarana pembelajaran oleh para guru untuk memberikan pelajaran kepada siswa.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menghasilkan Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Gerakan dan Bacaan Sholat Berbasis Android, yang di harapan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam media pembelajaran.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan *Augmented Reality* Pembelajaran Gerakan dan Bacaan Sholat Berbasis Android sebagai berikut:

1. Memberi kemudahan kepada *anak anak* untuk belajar gerakan dan bacaan sholat
2. Mempermudah guru dalam memberikan pelajaran kepada *anak anak*

