

Bab 1

Pendahuluan

1.1. Latarbelakang

Belajar membaca Al-Quran adalah kewajiban bagi setiap Muslim. Al-Quran merupakan kitab suci bagi umat Islam yang berfungsi sebagai pedoman hidup yang harus diikuti oleh seluruh umat manusia. Oleh karena itu, belajar Al-Quran menjadi sangat penting bagi setiap Muslim, baik sebagai sarana ibadah maupun sebagai pengetahuan dan pengembangan diri. Salah satu metode pembelajaran Al-Qur'an yang sering digunakan metode Iqro yaitu cara membaca Al-Qur'an dengan memperkenalkan huruf hijaiyah secara langsung dengan latihan membaca berdasarkan 6 tingkat kemampuan membaca dari huruf hijaiyah sampai huruf hijaiyah per kata sehingga dapat digunakan oleh anak maupun orang dewasa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran membaca Al-Quran masih dihadapkan pada beberapa tantangan salah satunya kekurangan guru yang berkualitas. Menurut (Zaky et al., 2018) media pembelajaran yang berdasarkan pada buku panduan pengajar membuat anak merasa jenuh dan kesulitan dalam mengingat pelajaran yang diajarkan. Menurut (Tawakal et al., 2020) anak tidak dapat belajar Iqro' ketika pengajar berhalangan hadir serta media Iqro' dalam bentuk buku

perlu berhati – hati dalam menjaga buku agar tidak terjadi kerusakan, seperti basah terkena air maupun tersobek saat ingin memindahkan halamannya.

Pesantren Musholla Adz-Dzikra (PESAD) yang berlokasi di Jl. Tj. No.188, RT.35/RW.15, Sorosutan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu tempat kegiatan belajar agama islam untuk anak-anak di lingkungan sekitar. Kegiatan utama di PESAD yaitu belajar membaca Al-Qur'an dan ilmu agama. Peneliti melakukan observasi ke lokasi serta wawancara terhadap pengajar di PESAD. Permasalahan dalam kegiatan belajar yaitu daya minat anak belajar membaca alqur'an yang tingkat perkembangannya kurang akibat tenaga pengajar yang terbatas, anak suka memilih pengajar yang disukai dan anak kurang memperhatikan pengajar saat mengaji. Hal ini juga terjadi penelitian yang dilakukan (Anggraini & Saf Adin, 2020) Berdasarkan hasil pra riset di tiga MDTA yaitu MDTA ASH-SIDDIQ, MDTA AL-IHSAN, dan MDTA AL-BAYAN terhadap orang tua dan guru diperoleh kendala yang terjadi adalah anak susah diarahkan, suka bermain, terlalu mudah bosan, dan terkadang perlu sedikit paksaan. Kesalahan bacaan pada anak, terjadi karena tidak memperhatikan panjang pendeknya, pelafalan huruf, dan kurang memahi ilmu tajwid, sehingga sering terjadi kesalahan pada saat membaca Al-Quran yang menyebabkan perubahan arti yang terkandung pada bacaannya. (Anggita et al., 2023). Pada observasi kegiatan belajar yang menggunakan teknologi seperti menonton video terlihat sangat antusias santri dan interaksi santri yang tinggi.

Penggunaan media pembelajaran diperlukan sebagai wadah dalam menyampaikan materi dan praktik oleh santri. Pendidikan yang berkualitas dapat terbentuk dengan adanya kegiatan belajar yang interaktif. Dalam mendukung terwujudnya pembelajaran interaktif penerapan gamifikasi pada media pembelajaran sangat dianjurkan. Menurut pendapat (Mukarromah & Agustina, 2021) media pembelajaran dengan gamifikasi mampu mengembangkan keterampilan anak pada bidang kognitif, bahasa, serta mampu meningkatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan kerjasama. Pendapat tersebut didukung hasil penelitian (Majid & Huda, 2020) memperoleh hasil analisis sebesar 80% pelajar akan memperoleh materi belajar secara langsung jika menggunakan media pembelajaran sebab bisa dilihat, didengar, serta melalui interaksi. Serta anak usia dini sangat suka belajar sesuatu dengan cara bermain, karena metode gamifikasi efektif diterapkan untuk pembelajaran dasar.

Berdasarkan analisis penelitian sebelumnya terkait penerapan gamifikasi pada pembelajaran dapat meningkatkan semangat anak dalam belajar serta tingkat efektivitas tinggi pada penerapan media pembelajaran. Oleh sebab itu, Penelitian ini dilakukan dalam upaya menyelesaikan permasalahan pada proses kegiatan belajar mengaji di PESAD Dengan merancang menerapkan gamifikasi pada media pembelajaran supaya menjadi interaktif serta mempermudah anak memahami Iqro menggunakan metode *Player Centered Design*. Berdasarkan hasil *review* dari beberapa aplikasi yang telah ada ditemukan berbagai kelebihan dan kekurangan sehingga terdapat peluang dalam melakukan inovasi dan pengembangan aplikasi alternatif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Daya minat dan perhatian anak yang rendah ketika proses belajar iqro disebabkan penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya interaksi pengajar dengan anak sehingga mengakibatkan anak merasa jenuh dan bosan.
2. Anak tidak memperhatikan pengajar saat mengaji sehingga anak mengalami kesulitan dalam mengingat apa yang diajarkan.

1.3. Ruanglingkup

1. Lingkup Penelitian: Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan *prototype* aplikasi media pembelajaran Iqro dengan mempertimbangkan penggunaan gamifikasi dalam desain aplikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran Iqro.
2. Responden Penelitian: Penelitian ini akan melibatkan santri serta pengajar di Pesantren Musholla Adz-Dzikra (PESAD) di Yogyakarta. Santri sebagai responden utama. Jumlah dan rentang usia responden dapat ditentukan lebih lanjut sesuai dengan ketersediaan dan kriteria yang relevan.

3. Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan Player Centered Design. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner kepada santri dan stakeholder di PESAD.

1.4. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan:

1. Bagaimana hasil dari perancangan aplikasi belajar mengaji menggunakan *Player Centered Design*?
2. Bagaimana hasil tingkat kepuasan pengguna terhadap penerapan elemen gamifikasi?
3. Bagaimana hasil efektivitas, efisiensi aplikasi yang dihasilkan dari integrasi elemen-elemen gamifikasi tersebut?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu mendesain dan mengembangkan prototype aplikasi belajar mengaji Iqra dengan menerapkan elemen gamifikasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendapatkan tanggapan dan masukan dari santri dan pengajar terkait hasil pengujian perancangan *prototype* aplikasi media pembelajaran Iqro dengan penerapan gamifikasi sebagai alat pendukung pembelajaran di Pesantren Musholla Adz-Dzikra (PESAD).
2. Menjadi landasan dalam pengembangan aplikasi alternatif dari permasalahan yang terjadi pada aplikasi yang sudah ada sebelumnya dan permasalahan yang terjadi saat penelitian.