# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia. Namun, masih banyak umat Muslim yang belum mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaidah yang berlaku. Berdasarkan data dari Kementerian Agama Republik Indonesia, kemampuan membaca Al-Qur'an di masyarakat masih tergolong rendah dan belum merata, sehingga diperlukan upaya peningkatan literasi Al-Qur'an secara berkelanjutan (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2020). Salah satu *qira'at* yang paling umum digunakan dalam membaca Al-Qur'an di Indonesia maupun dunia adalah *Qira'at Imam Hafsh 'an 'Ashim*. *Qira'at* ini dipilih karena dianggap lebih sederhana dan mudah diikuti oleh masyarakat luas (Thobroni et al., 2022a). Meskipun qira'at ini sangat populer, belum semua pengguna usia 15–25 tahun benar-benar memahami cara pembacaan yang benar sesuai *makhraj* dan *tajwid*.

Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah terbatasnya akses remaja dan dewasa muda usia 15–25 tahun terhadap guru *tahsin* atau lembaga yang menyediakan pembelajaran *qira'at* secara langsung. Tidak semua wilayah memiliki fasilitas pendidikan Al-Qur'an yang memadai, terutama di daerah yang jauh dari pusat kota. Bahkan di lingkungan perkotaan, masih banyak umat Muslim yang kesulitan dalam mempelajari *tahsin* karena keterbatasan waktu dan belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, istilah *qira'at* sendiri masih cukup asing bagi masyarakat awam yang umumnya hanya mengenal istilah *tajwid* dalam pembacaan Al-Qur'an (Amin, 2019).

Perkembangan teknologi digital berbasis visual dapat menjadi solusi untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah *Qira'at Imam Hafsh 'an 'Ashim*. Media pembelajaran dalam bentuk website yang berisi animasi 3D memiliki potensi untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada pengguna. Melalui animasi 3D, pengguna dapat melihat secara langsung contoh pengucapan huruf, posisi mulut dan lidah sesuai *makhraj*, serta penerapan aturan *tajwid*. Pendekatan visual seperti ini dapat membantu, khususnya bagi

pemula yang kesulitan memahami penjelasan dalam bentuk teks atau lisan (Sulaeman, 2020) .

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu proses pembelajaran *qira'at*. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dinilai dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *qira'at Hafsh*. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat mendukung keberlanjutan pembelajaran *qira'at*, khususnya di lingkungan pendidikan seperti pesantren dan madrasah (Malik, 2022) .

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu remaja dan dewasa muda usia 15–25 tahun dalam memahami *tahsin* Al-Qur'an secara lebih mudah dan menarik. Oleh karena itu, pembuatan website interaktif yang berisi video animasi 3D pembelajaran *tahsin* Al-Qur'an diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman pengguna usia 15–25 tahun terhadap cara membaca Al-Qur'an sesuai kaidah *Qira'at Imam Hafsh 'an 'Ashim*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun website pembelajaran tahsin Al-Qur'an berbasis animasi 3D yang ditujukan bagi remaja dan dewasa muda usia 15–25 tahun?
2. Bagaimana memvisualisasikan makhraj huruf hijaiyah dan hukum tajwid dasar sesuai kaidah *qira'at Hafsh 'an 'Ashim* ke dalam bentuk animasi 3D agar lebih mudah dipahami, khususnya bagi pemula?
3. Bagaimana menyajikan materi pembelajaran tahsin dalam bentuk website interaktif yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah dibuat, maka batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Website yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran *tahsin* Al-Qur'an berdasarkan *qira'at Imam Hafsh 'an 'Ashim*.

2. Materi pembelajaran dibatasi pada pengenalan huruf *hijaiyah*, *makhrajul huruf*, serta hukum *tajwid* dasar, dan tidak mencakup materi lanjutan.
3. Visualisasi pembelajaran disajikan dalam bentuk video animasi 3D yang menampilkan cara pelafalan huruf hijaiyah, termasuk posisi mulut, lidah, hidung, tenggorokan, dan aliran suara sesuai makhraj. Pada huruf tertentu yang memerlukan penjelasan lebih detail, animasi disediakan dalam tampilan tampak depan dan tampak samping.
4. Website yang dibuat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web dan tidak dikembangkan dalam bentuk aplikasi mobile atau platform lainnya.
5. Pengujian sistem dilakukan menggunakan kuesioner (*angket*) untuk mengetahui respon pengguna terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, serta pemahaman materi, tanpa menggunakan metode wawancara atau observasi langsung.
6. Responden dalam pengujian merupakan remaja dan dewasa muda Muslim usia 15–25 tahun yang berada pada tahap pemula dalam mempelajari tahsin Al-Qur'an.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### *1.4.1 Tujuan*

Tujuan dari pembuatan animasi dan website tahsinul Qur'an adalah sebagai berikut:

1. Membuat website pembelajaran *tahsin* Al-Qur'an berbasis animasi 3D yang ditujukan untuk remaja dan dewasa muda usia 15–25 tahun.
2. Menyajikan materi *makhraj huruf* dan hukum *tajwid* dasar dalam bentuk animasi 3D agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.
3. Mengetahui apakah website yang dibuat dapat membantu pengguna dalam memahami *tahsin* Al-Qur'an melalui kuesioner.

### *1.4.2 Manfaat*

Manfaat dari pembuatan video animasi dan website Tahsinul Qur'an ini adalah sebagai berikut:

4. Memberikan media pembelajaran *tahsin* Al-Qur'an berbasis website yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
5. Membantu pengguna, khususnya pemula, dalam memahami *makhraj huruf* dan hukum *tajwid* dasar melalui visualisasi animasi 3D.
6. Menjadi alternatif pembelajaran mandiri bagi remaja dan dewasa muda usia 15–25 tahun yang memiliki keterbatasan akses terhadap guru tahsin.
7. Menjadi tambahan referensi media pembelajaran berbasis animasi 3D dalam bidang pembelajaran Al-Qur'an, khususnya yang menggunakan qira'at *Hafsh 'an 'Ashim*.