

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat aktifitas yang semakin padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi umat muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar atau sering disebut mengaji, terabaikan bahkan terlupakan. Padahal mengaji atau mengenal huruf hijaiyah itu penting bagi umat muslim khususnya pada usia dini. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak muslim sejak usia dini adalah membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Salah satu ilmu yang harus dipelajari dalam mengenal huruf hijaiyah ialah tajwid.

Untuk belajar mengenal huruf hijaiyah atau mengaji harus didampingi oleh seorang ustadz, ustadzah atau guru mengaji menggunakan metode pembelajaran deskriptif, yaitu pengajar memberikan penjelasan materi pembelajaran dan memberikan catatan-catatan untuk dihapal para anak-anak lalu diujikan. Metode seperti ini sering sekali dilakukan oleh seorang guru kepada muridnya. Sedangkan setiap murid berbeda beda dalam menyerap pembelajaran yang diberikan pengajar.

Agar bisa membantu para guru atau orang tua untuk mengatasi permasalahan ini dengan menggunakan media pembelajaran melalui perangkat *smartphone* sehingga bisa mempermudah anak-anak untuk belajar mengenal huruf hijaiyah dengan mudah. Alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya yang dulu hanya bisa menerima panggilan telepon dan SMS (*short message service*). Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran ini memberikan para murid pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media *smartphone* dalam belajar mengenal huruf hijaiyah bisa menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien waktu dan dapat belajar dirumah bersama keluarga tanpa harus datang ke tempat mengaji serta belajar mengenal huruf hijaiyah tidak memandang kalangan maupun agama.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis mengajukan judul skripsi : **“APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERWARNA BERBASIS ANDROID”**.

Untuk membantu penelitian ini, penelitian menggunakan referensi dari penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut :

Menurut [1]. Moh.Kartono, 2016, penelitian ini berjudul Aplikasi Mobile Pembelajaran Doa Harian dan Hadist Berbasis Android Pada SD Negeri 37 Pangkalpinang, dalam penelitian ini digunakan penelitian menggunakan metode perencanaan, analisis perancangan dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi doa harian dan hadist pada SD Negeri 37 Pangkalpinang dapat berjalan dengan baik pada *handphone* berbasis Android, pengunanya juga dapat mengakses aplikasi hanya dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis Android.

Menurut [2]. Sundari, 2016, penelitian ini berjudul Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Warna, dan Bentuk Bangunan Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android, dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang mempermudah para murid dalam melakukan pembelajaran tanpa harus keluar rumah.

Menurut [3]. Lestari, 2015, penelitian ini berjudul Aplikasi Doa Sehari-Hari Untuk Anak Muslim Berbasis Android Pada TK/TPA Aljahiddin Pebabri Sungailiat, dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC (*software Delelopment Lilfecyle*). Penelitian ini menghasilkan agar para anak murid TK/TPA Aljahiddin Pebabri Sungailiat bisa dengan mudah menghafal surat harian tanpa harus membeli buku.

Menurut [4]. Muhamad Rival, Ibnu Sani Wijaya 2014, penelitian ini berjudul Rancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Berbasis Android, dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Penelitian ini menghasilkan sebuah Aplikasi Perancangan Pengenalan Game Edukasi Bahasa

Arab Berbasis Android, untuk membantu para guru dalam mengajarkan siswa di sekolah.

Menurut [5]. Asli Linda Sari, Dewi Tresnawati, Deden Nurul Hakim, 2014, Penelitian ini berjudul Rancangan Bangun Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi pengenalan dasar bahasa arab ini telah berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan yaitu membuat aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan mempermudah dalam belajar bahasa arab.

1.2. Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal huruf hijaiyah.?
2. Bagaimana cara membangun media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh *user*.?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan media pembelajaran ini digunakan untuk membantu meningkatkan minat belajar bagi anak muslim sejak usia dini. Perancangan dilakukan secara bertahap dan fleksibel sehingga dapat memberikan kemudahan untuk pengembangan selanjutnya, dan pembahasan itu sebagai berikut:

1. *Tools* yang digunakan dalam media pembelajaran mengenal huruf hijaiyah adalah Eclipse.
2. Hasil akhir dari perancangan media pembelajaran mengenal huruf hijaiyah ditampilkan di *smartphone*.
3. *Smartphone* yang digunakan dalam menjalankan media pembelajaran ini adalah *smartphone* yang bersistem operasi Android v8.1.0.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar bagi anak-anak muslim terhadap pembelajaran mengenal huruf hijaiyah.
2. Membantu para pengajar mengaji atau orang tua dalam memberikan atau menyampaikan materi tentang mengenal huruf hijaiyah secara menarik sehingga memberikan suasana belajar yang efisien dan menyenangkan.
3. Untuk membantu orang-orang yang kesulitan dalam mencari waktu untuk belajar dengan orang lain atau malu untuk belajar karena sudah tua.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh penulis dari pembuatan aplikasi belajar membaca huruf hijaiyah dengan berbasis Android ini sebagai berikut :

1. Mendapatkan pengalaman dan wawasan baru mengenai metode-metode pembelajaran yang efektif dalam menggunakan media *handphone*.
2. Penulis dapat mengembangkan ide dan merancang media pembelajaran berbasis Android yang menarik.
3. Mempermudah bagi para guru atau orng tua untuk mengajar anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah.
4. Membantu dan melatih anak-anak untuk cerdas dalam mengenal huruf.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun penelitian ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, pembatasan masalah, metode penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang serangkain penjelasan mengenai toeri-teori yang membahas tentang aplikasi yang dibuat dan referensi yang dibutuhkan serta, kutipan-kutipan dan sumber rujukan untuk pengkajian pembuatan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab yang secara mendetail menjabarkan tentang model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan alat bantu (*tools*) dalam analisis dan rancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHSAN

Bab ini membahas mengenai analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem, perancangan sistem, berikut uraian model, metode, dan *tools* yang dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak aplikasi yang dikembangkan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

