

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sangat mempengaruhi dunia Pendidikan yang mempersiapkan generasi penerus pembangunan bangsa yang berkualitas dalam intelektual maupun akhlak. Dengan perkembangan latar belakang era globalisasi saat ini yang semakin canggih dan pesat di semua bidang dapat diimplementasikan seperti pada bidang dunia Pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak pada usia dini sangatlah penting untuk dilakukan khususnya pada bidang agama islam. Pendidikan agama islam diharapkan dapat membentuk karakter anak dan jati diri yang baik dari segi akhlak sejak usia dini [1].

Pembelajaran pada anak usia dini kebanyakan sampai saat ini masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, Dimasa sekarang ini banyak anak-anak yang kurang tertarik tentang media pembelajaran yang ada, dan kurangnya minat anak-anak untuk belajar dikarenakan media yang di gunakan terlalu monoton. Realita kurang aktifnya peserta didik dalam belajar tentu mempengaruhi hasil belajar pendidikan agama islam yang diterapkan di sekolah sesuai dengan hasil penelitian yang sudah sering dilakukan. Karena umumnya anak usia dini lebih aktif bermain daripada memperhatikan pelajaran secara langsung. Sehingga dalam proses pembelajaran lebih diutamakan menggunakan metode belajar sambil bermain [2].

Program layanan TK AL Kindi Preschool Pangkalpinang merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berbasis Islam di Pangkalpinang serta mengusung konsep pembelajaran tematik dan mendukung kecerdasan majemuk anak . TK Al- Kindi Preschool beralamat di jalan KH. Abdul Hamid No. 239 batin tikal kecamatan taman sari kota pangkalpinang. TK Al-Kindi Preschool berdiri pada tanggal 14 Juli 2018. Al-Kindi Preschool memiliki tujuan untuk membuat peserta didik peka terhadap alam dan lingkungan sekitarnya serta berani untuk mencoba, bereksplorasi,

dan berkreasi sesuai minat dan imajinasinya masing-masing, difasilitasi oleh seluruh Kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini yang dilaksanakan TK Al-Kindi Preschool Pangkalpinang, salah satu program belajar yang diterapkan adalah belajar Pendidikan agama islam, namun hingga saat ini pembelajaran ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu memberikan materi pembelajaran untuk peserta didik dengan cara berkumpul di tempat yang sudah disediakan.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan agama islam yang diberikan di TK Al-Kindi Preschool diutamakan Menanamkan ilmu agama Islam kepada anak harus dilakukan sejak dini. Karena pada masa itulah seorang anak akan belajar mengenal jati dirinya sebagai seorang muslim. Pembelajaran yang dilakukan sejak usia dini, diharapkan pada tahap perkembangan selanjutnya anak akan mampu mengetahui tentang agama Islam yaitu mengenai pengetahuan dasar-dasar islam, tata cara berwudhu, tata cara shalat, bacaan hadist, serta dapat menghafal doa-doa harian dan surat-surat pendek sehingga anak mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang dapat digunakan orangtua kepada anak belajar tentang agama islam melalui buku dan CD atau DVD serta alat yang rentang dengan harga yang relatif mahal seperti *smart Hafiz*. Namun seiring maraknya perkembangan anak-anak lebih senang menggunakan gadget yang dapat dibawa kemana-mana. Sehingga peluang untuk mengajarkan kepada anak-anak dengan media-media pembelajaran dapat diperkaya dengan teknologi ini khususnya teknologi mobile phone berbasis Android [3].

Penulis memiliki berbagai referensi untuk membuat aplikasi *islamic religious learning* dengan *algoritma fisher yates shuffle* untuk pengacakan soal ini dari berbagai penelitian terdahulu sebagai berikut. Penelitian sebelumnya dari Ardi Wijaya dan Yovi Apridiansyah pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan *Algoritma Fisher Yates Shuffle* Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android”. [4] Penelitian selanjutnya dari Irfan Kurniawan dan Siti Sauda pada tahun 2021 dengan judul “Implementasi *Algoritma Fisher Yates Shuffle* Pada Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah” [5]. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Muhammad Khasin Najibullah, Ismail Abdurrazzaq dan Zulkarnain, Khoiru Nurfitri pada tahun 2021 dengan judul “Implementasi *Algoritma Fisher Yates*

*Shuffle* Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Menghadapi Ujian Akhir Madrasah Berbasis Android” [6]. Kemudian penelitian yang lain juga dilakukan oleh Risti Nurarifah pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dan Algoritma *Forward Chaining* pada game edukasi pada Mr.Garbage” [7]. Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Fatmawati dan Ahmad Faruk pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan Pulau Madura Berbasis Android” [8].

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak-anak berbasis Android menggunakan algoritma *fisher-yates shuffle*. Algoritma *fisher-yates shuffle* merupakan suatu algoritma untuk memberikan teknik pengacakan pada soal sehingga soal yang keluar akan berbeda dan dapat dihasilkan tanpa pengulangan atau duplikasi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses belajar anak sehingga anak bisa belajar setiap gerakan wudhu, gerakan sholat, bacaan shalat, dan mengafal doa-doa harian dan surat pendek, bacaan hadis serta dapat mengenal agama Islam dengan baik dan benar. Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “**Aplikasi *Islamic Religious Learning* Berbasis Android Dengan Algoritma *Fishes – Yates Shuffle* Untuk Pengacakan Soal Di TK Al-Kindi Preschool Pangkalpinang**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dihadapi, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran yang mudah untuk digunakan anak-anak tentang media pembelajaran yang ada, dan kurangnya minat anak-anak untuk belajar yang sesuai kebutuhan dan kriteria sekolah ?
2. Bagaimana membuat tampilan aplikasi yang menarik dilengkapi dengan gambar, teks dan *sound* agar dapat membantu proses belajar anak sehingga anak bisa belajar setiap gerakan wudhu, gerakan sholat, bacaan shalat, dan menghafal

- doa-doa harian dan surat pendek, bacaan hadis serta dapat mengenal agama Islam dengan baik dan benar ?
3. Bagaimana implementasi Aplikasi *islamic religious learning* berbasis android dengan *algoritma fishes – yates shuffle* untuk pengacakan soal tk al-kindi preschool pangkalpinang untuk pengacakan soal ?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti , maka maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah Aplikasi *Islamic Religious Learning* berbasis android dengan *algoritma fishes – yates shuffle* untuk pengacakan soal.
2. Membantu guru di TK Al-Kindi Preschool Pangkalpinang dalam memberikan materi proses belajar kepada anak sehingga anak bisa belajar setiap gerakan wudhu, gerakan sholat, bacaan shalat, dan mengafal doa-doa harian dan surat pendek, bacaan hadis serta dapat mengenal agama Islam dengan baik dan benar.
3. Dapat memudahkan guru untuk mengulang kembali proses pembelajaran kepada peserta didik guna mengasah kemampuan yang sudah didapatkan selama pembelajaran berlangsung dalam bentuk soal-soal yang berbeda dan tidak duplikasi.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah agar memberikan kemudahan bagi pihak sekolah khususnya guru sebagai fasilitator untuk memberikan materi dan menanamkan karakter serta jati diri tentang agama islam kepada peserta didik didalam proses belajar mengajar dengan memberikan berbagai soal-soal sebagai pengulangan yang terjadi selama proses belajar di sekolah yang dibutuhkan pada aplikasi tersebut.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka peneliti memiliki batasan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi *Islamic Religious Learning* hanya dengan metode *algoritma fishes – yates shuffle* untuk pelacakan soal.
2. Aplikasi *Islamic Religious Learning* dengan metode *algoritma fishes – yates shuffle* berbasis android digunakan pihak sekolah untuk menyampaikan materi agama islam kepada peserta didik.
3. Pelacakan soal yang terdapat di aplikasi hanya tentang setiap gerakan wudhu, gerakan sholat, bacaan shalat, dan menghafal doa-doa harian dan surat pendek, bacaan hadis serta dapat mengenal agama Islam dengan baik dan benar
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan My SQL database.
5. Pada latihan soal terdiri dari 10 soal yang ada di database, hanya 5 yang ditampilkan saat halaman latihan ditampilkan.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan ruang lingkup pembahasan penelitian mendapatkan gambaran yang jelas dan singkat mengenai pembuatan aplikasi *islamic religious learning* berbasis android dengan *algoritma fishes – yates shuffle* untuk pengacakan soal dengan sistematika sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisannya.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini peneliti menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan serta teori pendukung yang ada.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan analisis dan perancangan Aplikasi *Islamic Religious Learning* berbasis android dengan *algoritma fishes – yates shuffle* untuk pengacakan soal di TK Al-Kindi Preschool Pangkalpinang.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai Analisa permasalahan, proses bisnis yang terkait topik, berbagai perancangan sistem yang digunakan, perancangan layar pada sistem, pengimplementasi aplikasi dan pengujian yang telah dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini peneliti menarik kesimpulan dari keseluruhan bab, serta memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembang dan pengguna aplikasi.

