

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang *mobile phone* berkembang begitu pesat, hal ini menyebabkan segala sesuatu yang akan dikerjakan tidak lepas dari peran teknologi. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa setiap orang saat ini sangat tergantung pada teknologi, seperti ketergantungan pada penggunaan komputer dan *mobile phone* dalam kehidupan sehari-hari. Namun perkembangan teknologi ini menyebabkan setiap orang yang menggunakannya terutama anak remaja terbiasa dengan sesuatu yang serba instan, hal ini akan mengakibatkan kemalasan karena kemudahan-kemudahan yang telah disediakan oleh teknologi tersebut. Kemalasan yang diakibatkan karena perkembangan teknologi ini dapat berakibat buruk bagi individu tersebut, padahal perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu untuk melatih dan mengasah otak seorang individu. Hal ini sangat diperlukan karena pada kehidupan sehari-hari diperlukan adanya keseimbangan dalam memfungsikan otak kiri dan kanan.

Dewasa ini, terdapat sekitar ribuan juta pengguna *mobile phone / handphone* di dunia, jumlah tersebut akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini diakibatkan karena fungsi dari *mobile phone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Tentunya dibandingkan dengan komputer *PC/Laptop*, penggunaan media *mobile phone* lebih praktis karena didukung oleh ukuran yang sangat kecil dan mudah dibawa kemana saja yang akan memberikan suatu kemudahan bagi pengguna untuk mencari suatu informasi yang diinginkan dengan cepat dan mudah.

Aplikasi yang terdapat pada *mobile phone* merupakan media pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing*. Pembelajaran yang dilakukan dalam aplikasi yang terdapat di *mobile phone* terbilang cukup praktis dan memudahkan bagi orang yang malas membawa buku, karena aplikasi di *mobile phone* bisa

menjadi sarana pembelajaran yang menyamai buku, hal ini adalah merupakan suatu metode untuk membangkitkan motivasi belajar.

Perangkat mobile yang digunakan dalam mobile learning antara lain PDA, *handphone*, laptop dan *tablet PC*. Karakteristik perangkat mobile ini memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran (Yuniati, 2011: 94).

Android merupakan salah satu sistem operasi *handphone* yang bersifat open source. Menurut Ardiansyah (2011: 6), *open source* memungkinkan *sources code* (kode sumber) pada *android* dapat dibaca oleh pengembang untuk mengkostumisasi berbagai fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. *android* merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada telepon pintar (*smartphone*) dan *tablet PC*. Dibandingkan dengan *handphone* yang menggunakan sistem operasi Java, Java Cina dan *Black Berry*, *handphone* dengan sistem operasi *android* memiliki kelebihan dari segi *software* dan *hardware*. Gandhewar (2010:17) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *android* merupakan sistem operasi perangkat *mobile* yang lebih unggul dibanding *Symbian* dan *Windows Mobile*.

Sistem operasi *Android* yang mendukung pengembangan aplikasinya dan daya dukung hardware pada perangkat keras yang menggunakan sistem operasi *android* diharapkan menghasilkan media pembelajaran *m-learning* yang representatif. Media yang dihasilkan tidak hanya monoton dengan teks saja, tetapi juga memuat unsur-unsur multimedia *audio/visual* bahkan animasi yang memudahkan siswa dalam memahami materi.

Di era globalisasi ini masih banyak umat Islam yang belum mampu membaca Al-Qur'an baik mulai dari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Hal ini salah satunya disebabkan oleh keadaan lingkungan yang tidak mendukung dan bagi yang belajar membaca Al-Qur'an kurang tepat di dalam memilih metode baca Al-Qur'an secara efektif. Metode baca Al-Qur'an secara tradisional, misalnya hafalan dan hafalan saat ini sudah tidak pas lagi, karena sangat

membutuhkan waktu yang cukup lama dan ketika ada yang hafal bacaan selanjutnya mengenai tulisanpun belum bias menguasai secara benar. Supaya belajar Al-Qur'an itu mudah dipelajari dan tidak membosankan serta cepat membaca Al-Qur'an mulai dari dasar, maka harus ditemukan solusi jalan keluarnya.

Metode pengajaran adalah cara menyampaikan bahan pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Depag RI, 2004: 21). Salah satu metode dasar membaca Al-Qur'an yaitu menggunakan metode iqra merupakan salah satu metode baca Al-Qur'an secara praktis dan mudah dipahami dan dipelajari mulai dari anak-anak sampai orang tua. Metode Iqra ini dalam pengajarannya tidak dikenalkan dulu huruf-huruf hijaiyah dan tanda baca, melainkan langsung diajarkan membaca bunyi huruf, begitu juga tajwid belum diajarkan secara mendetail tetapi diayatkann secara praktis yaitu diajarkan cara membaca atau penguapannya secara baik dan benar. Materi dalam pengajaran metode iqro disusun dalam 6 (enam) jilid dan disusun secara sistematis yaitu lengkap dan sempurna, terencana, terarah, yang dimulai dari pelajaran yang dasar, yang selanjutnya bagi pemula akan lebih mudah untuk mempalajari.

Madrasah Ibtidaiyah bisa dikatakan setingkat dengan Sekolah Dasar. Madrasah Ibtidaiyah adalah lembaga pendidikan Islam yang menjadikan mata pelajaran utama yang diberikan sekurang-kurangnya 30% dari mata pelajaran umum. Tujuan pendidikan di Madrasah adalah mengantarkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, berkepribadian, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mampu mengaktualisasikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Bagi umat Islam tentunya pendidikan agama yang wajib diikutinya adalah pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran dari tujuan Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu pembelajaran dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungailiat adalah belajar membaca Al-Qur'an. Dalam belajar membaca Al-Qur'an

banyak metode yang digunakan, salah satunya dengan metode iqra tanpa metode suatu pesan pembelajaran tidak akan berproses secara efektif ke arah yang ingin dicapai. Guru menganggap bahwa metode inilah yang cocok diaplikasikan dalam mengajarkan para siswa karena dalam metode ini terdapat beberapa prinsip yang dapat diaplikasikan dalam praktek pembelajaran membaca Al-Qur'an sehingga siswa untuk mampu membacanya dengan baik dan benar sesuai kaidah.

Namun, dalam realita sehari-hari tampak jelas bahwa siswa memiliki perbedaan dalam hal motivasi dan kemampuan dalam belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya sehingga menyebabkan adanya implikasi serius pada proses pembelajaran yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang sesuai dengan harapan dan perbedaan pada hasil kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis termotivasi untuk merancang dan membangun suatu yang berjudul **"APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN HIJAIYAH DAN IQRA SEBAGAI SARANA MEMBACA AL-QUR'AN BERBASIS ANDROID PADA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SUNGAILIAT"**. Aplikasi ini merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan gambar, teks dan suara agar dapat memudahkan setiap orang dalam menjalankan aplikasi lebih termotivasi untuk belajar karena tampilan – tampilan yang mudah dan menarik untuk di gunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penulisan skripsi ini. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. Proses perancangan Aplikasi *mobile* pembelajaran Iqra sebagai sarana membaca al-quran berbasis *android*.

- b. Membuat Aplikasi pembelajaran Iqra berbasis *android* yang dapat membantu guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungailiat dalam menyampaikan materi Hijaiyah dan Iqra.
- c. Membuat Aplikasi pembelajaran Iqra yang sesuai dengan karakter semua murid Madrasah Ibtidaiyah sehingga dapat menarik murid untuk belajar Hijaiyah dan Iqra.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud sehingga tercapai suatu tujuan. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungailiat ini ditulis dengan bahasa pemrograman *Java*.
- b. Aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* mencakup materi pembelajaran huruf hijaiyah serta iqra 1 sampai iqra 6 dan berisikan materi dasar.
- c. Aplikasi ini khusus digunakan untuk *mobile phone* bersistem operasi *android* dengan minimal os android *gingerbread*.
- d. Digunakan pada *mobile phone* yang mendukung fasilitas *Java*, tetapi bersistem operasi *Android*.
- e. Aplikasi ini ditunjukan untuk membantu peran guru didalam kelas.
- f. Aplikasi ini adalah berupa edukatif yang berisi gambar, teks dan audio (pengucapan huruf).
- g. Aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* ditunjukan untuk media belajar mandiri siswa di luar jam pembelajaran formal.
- h. Aplikasi yang dibangun sebagai sarana pembelajaran tambahan dan didampingi orang tua.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang diharapkan dapat menjadi media bagi siapapun yang ingin mempelajari serta membaca huruf hijayah dan iqra terutama anak-anak dengan cara yang tidak membosankan sehingga sistem pembelajaran lebih efektif dan efisien menggunakan *smartphone* berbasis *android*. Aplikasi ini juga dapat digunakan membantu orangtua di rumah belajar bersama anaknya, jadi anak tidak hanya belajar di madrasah melainkan masih dapat belajar hijaiyah dan iqra di rumah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para orang tua untuk mengajarkan anak-anak mengenal huruf Hijaiyah dan Iqra secara cepat, mudah dan praktis sehingga anak-anak dapat dengan lancar membaca Al-Qur'an.
- b. Aplikasi *mobile* pembelajaran Iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* diharapkan dapat digunakan oleh umat muslim.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Perencanaan

Proses dasar untuk menentukan tujuan dan langkah-langkah yang harus ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu untuk mencapai tujuan agar dapat tercapai.

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan yakni sebagai berikut:

1) Metode Kepustakaan (*Library Research*)

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui buku-buku atau sumber bacaan lainnya serta mengambil

referensi melalui literature dan artikel-artikel yang diperoleh dari media *internet*.

2) Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek penelitian. Dalam hal ini observasi dilakukan terhadap sistem kerja dari permasalahan yang sedang diteliti.

3) Metode Wawancara (Sistem Berjalan)

Penulis juga mendatangi langsung ke madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat bagaimana proses pembelajaran yang ada disekolah.

1.6.2 Analisa

Tahap analisa dilakukan dengan melakukan analisa pada beberapa hal, adapun proses analisisnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisa Masalah

Tahap ini menjelaskan tentang apa saja masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi

b. Penyelesaian Masalah

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari proses analisa masalah. Dalam tahap ini dijabarkan solusi penyelesaian untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

c. Analisa Sistem Berjalan

Pada tahap ini dijelaskan mengenai proses pembelajaran yang ada di madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat.

d. Analisa Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan sebuah sistem yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan masalah yang dijabarkan pada sub bab analisa masalah. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

e. Analisa Kebutuhan Aplikasi

Pada tahap ini dijelaskan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat-perangkat

pendukung lainnya. Dan juga pada tahap ini dijelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca al-qur'an berbasis *android* pada madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat.

1.6.3 Perancangan

Adapun tahapan dari proses perancangan aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* pada madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat adalah sebagai berikut:

- a. Menerangkan proses pembuatan aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* pada madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat.

Tahapan ini digambarkan dengan adanya rancangan masukan dan rancangan keluaran, yaitu:

- 1) Rancangan Masukan

Rancangan masukan merupakan rancangan yang di *desain* untuk menerima masukan dari pengguna sistem dan rancangan ini bertujuan untuk memberikan penjelasan dari pemakai atau *user*.

- 2) Rancangan Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang dihasilkan oleh sistem berupa laporan dari hasil proses masukan yang diterima dari sistem.

Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *sequence diagram*.

- b. Membuat rancangan *interface* dari aplikasi *mobile* pembelajaran hijaiyah dan iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* pada madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat.

1.6.4 Implementasi

Implementasi adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kegiatan dan tercapainya tujuan dari kegiatan tersebut. Keberhasilan implementasi dapat dilihat dari program tersebut dirancang dengan landasan yang jelas, dengan kelompok sasaran dan tujuan yang jelas.

- a. Instalasi Perangkat Lunak
Instalasi perangkat lunak (*software*) yang telah dibuat oleh penulis akan dibahas di bab 4, seperti melakukan penginstalan apk yang sudah dibuat ke *smartphone*.
- b. Pengujian (menggunakan metode *blackbox*)
Pengujian dilakukan dengan cara uji coba *blackbox testing* yaitu uji coba yang dilakukan pada *interface software*, dan digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi *software* yang dioperasikan, apakah *input* yang diterima dengan benar dan *output* yang dihasilkan benar.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III PERMODELAN PROYEK

Pada bab ini penulis menjelaskan isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *objective* proyek, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya), dan struktur tim proyek.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang proses analisa dalam bentuk *usecase diagram*, *activity diagram*, *flowchart* dan lain sebagainya, cara pembuatan aplikasi, dan desain *interface* selain itu bab ini juga memaparkan proses implementasi pada aplikasi *mobile* pembelajaran iqra sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis *android* pada madrasah ibtidaiyah negeri sungailiat

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menjabarkan kesimpulan mengenai hasil dan pembahasan dari semua yang telah disajikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dari semua pihak supaya penulisan skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat.