

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, TIK mendorong penciptaan inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang bisa menjadikan solusi untuk memfasilitasi siswa agar bisa belajar tanpa dibatasi oleh waktu.

Pembelajaran pada anak-anak usia sekolah dasar saat ini masih ditekankan pada materi saat bertatap muka dengan guru. Sedangkan orang-orang bahkan anak-anak bisa menggunakan teknologi yang sekarang meluas di pasaran, salah satunya yaitu penggunaan perangkat *mobile* maupun *tablet*.

Perangkat *mobile* saat ini didominasi oleh sistem operasi android. Namun aplikasi yang beredar, sebagian besar didominasi oleh aplikasi yang diperuntukkan orang dewasa, sementara aplikasi yang ditujukan untuk pendidikan masih sedikit.

Di samping itu, belajar Al-Quran merupakan hal yang wajib dilakukan setiap muslim, karenanya pembelajaran huruf hijaiyah juga harus dikuasai sejak dini.

Akan tetapi minat belajar anak-anak saat ini masih kecil, dikarenakan metode pembelajaran huruf hijaiyah kurang variatif dan menyenangkan.

Metode pembelajaran Wafa merupakan metode pembelajaran Al-Quran interaktif menggunakan otak kanan yang mempunyai alur belajar yang mudah dan menyenangkan untuk anak-anak. Oleh karena itu, pembelajaran dengan metode ini menjadikan anak mampu untuk mempercepat penyerapan informasi dan ingatan jangka pendek. Salah satu keunggulan dengan belajar hijaiyah menggunakan metode Wafa ini, anak mampu belajar delapan huruf hijaiyah dalam satu kali pembelajaran.

Sehingga Penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk anak khususnya Sekolah Dasar kelas satu, yaitu aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan metode Wafa untuk membantu anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah, agar

menambah minat mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, didapatkan rumusan masalah yaitu metode pembelajaran huruf hijaiyah yang belum bisa menambah minat anak-anak dalam mempelajarinya karena metode pembelajarannya kurang variatif dan menyenangkan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penelitian

Dari rumusan di atas, dapat diambil tujuannya yaitu mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan metode Wafa berbasis Android. Sehingga dapat menambah minat anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah.

b. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis android adalah:

1. Dari pihak pengguna, aplikasi pembelajaran ini bisa mempermudah dalam belajar baca huruf hijaiyah menggunakan perangkat Android.
2. Dari pihak penulis, bisa mengembangkan media pembelajaran yang diaplikasikan ke dalam sistem operasi Android dengan bahasa pemrograman Java.
3. Dari pihak guru, aplikasi pembelajaran baca huruf hijaiyah ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

1.4. Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini mengambil data-data dari Wafa buku 1.
2. Aplikasi pembelajaran ini meliputi cara baca hijaiyah dalam Al-Quran.
3. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan konsep pembelajaran Wafa.
4. Pengembangan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java.
5. Aplikasi ini diperuntukkan anak-anak Sekolah Dasar kelas satu.

6. Aplikasi pembelajaran ini bisa dijalankan melalui *handphone* android.

1.5. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi penelitian yang dipakai pada penelitian ini berupa studi literatur, analisis dan perancangan aplikasi, implementasi, dan kesimpulan serta saran dari Tugas Akhir yang dilakukan. Berikut adalah penjelasan dari masing - masing poin di atas :

1. Studi Literatur
Dilakukan pembelajaran dari sumber literatur yang berupa jurnal, buku maupun dari forum-forum yang banyak tersebar di internet.
2. Analisis dan Perancangan Aplikasi
Melakukan studi analisis mengenai konsep aplikasi yang sesuai serta melakukan perancangan aplikasi berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.
3. Implementasi
Aplikasi yang telah selesai dirancang, akan diimplementasikan kepada pengguna yang sesuai untuk diuji hasilnya. Implementasi berisi tentang desain *user interface* serta *coding* dari aplikasi yang dibangun.
4. Kesimpulan serta Saran.
Setelah dilakukan proses analisa hingga implementasi aplikasi, maka didapatkan kesimpulan serta saran yang diharapkan berdasarkan proses-proses yang telah dilalui.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari : latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka berisi penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang mengulas

jurnal ataupun artikel ilmiah yang sesuai dengan konsep penelitian yang dilakukan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai uraian mengenai rancangan yang digunakan dalam pembuatan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA

Pada bab ini akan dijelaskan secara detail mengenai konsep aplikasi, desain interface, penerapan metode dan bagaimana aplikasi berjalan serta implementasinya. Setelah dilakukan implementasi maka selanjutnya akan dianalisa mengenai bagaimana aplikasi ini berjalan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari aplikasi yang telah selesai diuji cobakan serta saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.