

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang media pembelajaran Al-qur'an ini adalah kitab suci alqur'an yang terakhir yang memiliki suatu saran penting dalam suatu ajaran islam, dan kenapa diciptakan media pembelajaran al-qur'an, karena Al-qur'an merupakan nfirmam allah swt yang harus di taati dan Al-qur'an ini sebagai petunjuk dan pedoman bagi ummat manusia.

Dan media pembelajaran Al-qur'an ini dapat di baca dan dapat di pelajari oleh semua ummat manusia dan diutamakan ummat muslim, dan sebelum anak-anak mengenal huruf-huruf Al-qur'an, dan yang harus perlu anak ajarkan terlebih dahulu yaitu huruf-huruf hijaiyah yang terdiri dari 28 huruf hijaiyah, dan media pembelajaran ini sangat penting sekali buat anak usia dini, karena bisa di pelajari di sekolah di madrasah dan maupun di rumah, dari hasil penelitian ini, bahwa anak-anak lebih dengan cepat dan tidak cepat bosan dengan pemrosesan belajar di sekolah maupun madrasah sekalipun, dan selain itu buku ngaji yang seperti halnya iqra' yang selalu di gunakan berulang ulang kali, akan cepat mudah rusak atau sobek karena kelalaian anak-anak, dan akan menjadi kendala untuk anak usia dini biar cepat menghafal al-qur'an.

Solusinya adalah oleh karena itu dalam tugas akhir ini saya akan membuat media pembelajaran al-qur'an dengan

menggunakan metode iqra' berbasis android,dan media pembelajaran ini sangat berguna sekali buat anak belajar dengan baik dan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan Media pembelajaran Al-qur'an Pengenalan huruf-huruf hijaiyah Untuk Anak-anak usia dini Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini yaitu :

- a. Media pembelajaran berisi tajwid dasar
- b. Media pembelajaran ini hanya iqra' 1 sampai

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat Media Pembelajaran untuk Anak Berbasis Android.
2. Menjadikan aplikasi sebagai sarana
3. Sarana pendidikan

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Pembaca mampu memahami membaca al-qur'an
2. Pembaca mampu memahami fungsi membaca al-qur'an bagi anak-anak
3. Pembaca mampu memahami manfaat membaca al-qur'an dengan baik dan benar bagi anak-anak

1.6 Metodologi

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka.
2. Perancangan media pembelajaran
3. Uji Coba media pembelajaran
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan).

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta batasan masalah.

BAB II TEORI PENUNJANG

Landasan teori membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir

yang secara garis besar berisi tentang media pembelajaran al-qur'an pengenalan huruf hijaiyah untuk anak berbasis android.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem ini diuraikan secara rinci perancangan Media pembelajaran al-qur'an pengenalan huruf-huruf hijaiyah untuk anak berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, dan saran untuk pengembangan system