BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

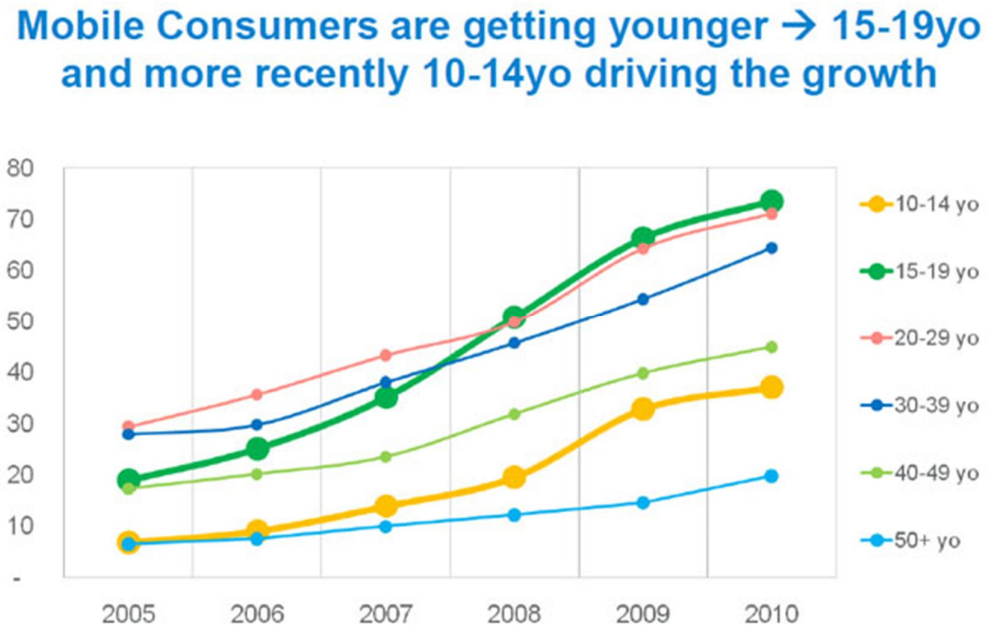
Dewasa ini kebutuhan akan ilmu pengetahuan semakin tinggi, tentu saja dengan ilmu pengetahuan yang besar manusia akan dengan mudah menjalani hidupnya. Karena ilmu pengetahuan dapat merubah sesuatu menjadi lebih baik lagi, dan ilmu pengetahuan juga dapat menciptakan sesuatu hal yang baru.

Ilmu pengetahuan sudah menjadi suatu keharusan yang harus dimiliki oleh setiap insan manusia untuk kelangsungan hidup mereka yang lebih baik lagi. Agar ilmu pengetahuan tersebut memiliki manfaat, ilmu yang sudah kita dapatkan sebaiknya kita berbagi ilmu – ilmu tersebut kepada orang lain. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada orang lain.

Salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, semakin pesat perkembangan teknologi maka akan semakin banyak ilmu pengetahuan yang bisa didapatkan. Sebagai contoh perkembangan teknologi IT (*Information Technology*) yang semakin hari semakin canggih saja. Dengan memanfaatkan teknologi IT sebagai media pengajaran sangat baik karena berbeda dengan membaca buku ataupun bertatap muka secara langsung dengan pengajar. Belajar dengan menggunakan media elektronik selain lebih mudah dan praktis juga dapat menjadikan suasana belajar lebih inovatif dan atraktif.

Salah satu Teknologi IT yang selalu mengalami perkembangan yang pesat adalah *mobile phone*. Di Indonesia sendiri banyak sekali pengguna *mobile phone*

terutama berjenis *handphone*. Berikut adalah grafik umur pengguna HP dari tahun 2005 - 2010.



Gambar 1.1 Grafik Pengguna HP Berdasarkan Umur

Sumber : (http://www.teknojurnal.com/2011/03/03/perkembangan-pasar-handphone-di-indonesia-dari-tahun-2005-hingga-2010/)

Dapat dilihat dari grafik diatas pengguna HP berdasarkan umur untuk umur 15 – 19 tahun memimpin dalam jumlah pengguna HP disusul oleh umur 20 – 29, dan 30 – 39 tahun. Selain kalangan umur 15 – 19 tahun, kalangan umur 10 – 14 tahun juga mengalami peningkatan dari segi jumlah pengguna dengan signifikan dari tahun ke tahun. Maka dari grafik diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengguna HP terbanyak adalah kalangan anak muda dari umur 15 – 39 tahun, dan tidak menutup kemungkinan kalangan umur 10 – 14 tahun dapat melesat ke atas seperti roket jika dilihat dari grafik diatas. Kalangan umur 15 – 39 tahun termasuk kalangan umur muda, dimana dalam umur muda kita masih dapat dengan mudah

menerima ilmu – ilmu yang masuk. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan *handphone* dapat dijadikan media *alternative* dalam mencari ilmu pengetahuan.

Ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang memiliki banyak manfaat bagi banyak orang. Banyak ilmu yang bermanfaat diantaranya adalah ilmu agama, dengan ilmu agama diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Tetapi dalam kenyataannya banyak orang yang menyepelekan tentang ilmu agama ini. Dapat diambil contoh banyak orang yang beragama islam dan sudah dewasa akan tetapi mereka tidak bisa membaca Al-Qur'an (buta huruf arab), padahal Al-Qur'an sendiri adalah pedoman hidup umat muslim. Ada juga yang bisa membaca Al-Qur'an tetapi hanya asal membaca saja, hukum tajwidnya tidak dipakai. Mungkin ilmu tajwid bagi beberapa orang kurang begitu berarti, asal cukup bisa membaca Al-Qur'an sudah cukup. Hal itu tidak benar, karena lebih baik membaca Al-Qur'an serta tahu dan mengamalkan ilmu tajwidnya. Oleh karena itu belajar Al-Qur'an harus disertakan dengan ilmu tajwidnya yang benar.

Membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmunya sangatlah penting. Hal ini yang masih dialami oleh umat muslim, mereka tidak memahami bagaimana cara membaca Al-Qur'an yang sesuai dengan kaidah ilmunya. Terjadi kesalahan sedikit saja dalam membaca lafadz dalam Al-Qur'an sangatlah fatal karena dapat merubah arti dan makna dari isi Al-Qur'an tersebut. Mungkin kesalahan pembacaan dari hukum idzhar, idgham, iqlab, ikhfa' dan membaca mad (panjang/pendeknya) masih bisa ditolerir, akan tetapi kesalahan

dalam pengucapan lafadz sangatlah fatal. Oleh karena itu Baginda Muhammad SAW menyuruh kita membaca Al-Qur'an dengan tartil.

Selama ini pembelajaran ilmu tajwid dilakukan dengan cara bertatap muka langsung dengan ustadz/pengajar. Metode pembelajaran seperti ini membutuhkan ruang dan waktu yang cukup banyak, dengan pembelajaran secara *intense* dengan si pengajar akan lebih mudah mempelajari dan memahami ilmu tersebut. Akan tetapi metode pembelajaran seperti ini tidak bisa dilakukan oleh kebanyakan orang, terutama bagi mereka yang mempunyai kegiatan / aktivitas yang padat, sehingga mereka tidak bisa meluangkan waktu lebih untuk pergi belajar mengaji.

Masih belumnya umat muslim memahami cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmunya menjadi sebuah masalah yang tidak bisa diremehkan. Agar kita mendapatkan pemahaman dari membaca Al-Qur'an yang baik dan benar tidak lepas dari faktor ilmu tajwid yang dimiliki oleh kita. Hal itu dikarenakan masih banyaknya umat muslim yang belum memiliki pengetahuan tentang ilmu tajwid. Maka diperlukannya sebuah metode pembelajaran ilmu tajwid yang mudah, praktis dan menarik agar dapat menarik minat belajar umat muslim. Sehingga umat muslim merasa tertarik untuk mempelajari ilmu tajwid.

Maka dari itu penulis akan membuat sebuah aplikasi untuk pembelajaran ilmu tajwid yang mudah, praktis dan menarik yang berjudul "**Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile Phone***".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang ada.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setelah menyimak uraian latar belakang diatas, maka terdapat identifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan tentang agama islam khususnya belajar ilmu tajwid. Berikut ini identifikasi masalah yang ada :

1. Masih belumnya umat muslim memahami cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmunya.
2. Masih banyaknya umat muslim yang belum memiliki pengetahuan tentang ilmu tajwid.
3. Diperlukannya metode pembelajaran ilmu tajwid yang mudah, praktis dan menarik agar dapat menarik minat belajar umat muslim.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dan juga dengan adanya identifikasi masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yang berkaitan dengan identifikasi masalah yang ada. Dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar umat muslim dapat memahami tentang cara membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmunya
2. Bagaimana cara agar umat muslim mendapatkan pengetahuan tentang ilmu tajwid.
3. Bagaimana cara membuat metode pembelajaran ilmu tajwid yang mudah, praktis dan menarik agar dapat menarik minat belajar umat muslim.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan aplikasi pembelajaran ilmu tajwid ini adalah untuk memberikan pelajaran ilmu tajwid kepada umat muslim yang ingin belajar Ilmu Tajwid dalam upaya meningkatkan kualitas dalam membaca Al-Qur'an. Berikut adalah beberapa point dari maksud dan tujuan :

1. Meningkatkan pemahaman umat muslim tentang membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmunya.
2. Agar umat muslim dapat mengamalkan ilmu tajwid yang telah didapatkan.
3. Memberikan metode pembelajaran ilmu tajwid yang dapat menarik minat belajar umat muslim.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kegunaan yang dapat dilihat dari 2 aspek sudut pandang, yaitu sudut pandang praktis dan sudut pandang akademis. Adapun kegunaan-kegunaan tersebut adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Madrasah/Instansi yang Membutuhkan

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada instansi yang membutuhkan yaitu madrasah-madrasah tsanawiyah ataupun TPA/TPQ. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu proses belajar mengajar di dalam instansi tersebut.

2. Bagi umat muslim

Dengan adanya aplikasi ini semoga dapat memberikan manfaat kepada umat muslim dan juga motivasi belajar ilmu agama khususnya ilmu tajwid.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembanding antara ilmu yang ada. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu dibidangnya.

2. Bagi Peneliti Lain

Sebagai tolak ukur atau acuan dalam penelitian apabila mengambil tema yang sama karena penulis dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penulis lain. Selain itu juga dapat menambah bahan referensi bagi penulis lain serta sebagai salah satu pelengkap bahan pustaka yang sudah ada sebelumnya yang melakukan penelitian dengan tema judul yang sama.

3. Bagi Pihak Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan tentang pengetahuan umum dengan teori – teori yang kaya akan sebuah pembelajaran. Berguna juga dalam hal belajar menganalisa suatu masalah dari teori-teori yang akan dituangkan dalam sebuah program. Selain sebagai menambah wawasan, penelitian ini juga sebagai implementasi dari pembelajaran selama kuliah di Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan atau uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini menggunakan teknologi *mobile phone* yaitu media ponsel atau HP sebagai pembelajaran ilmu tajwid, sehingga dengan penggunaan *multimedia* yang

bisa diberdayakan dapat membuat aplikasi ini lebih baik lagi. Adapun batasan masalah yang akan dibangun :

1. Aplikasi ini dirancang untuk membantu umat muslim yang ingin belajar ilmu tajwid.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh umat muslim yang sudah memiliki tahapan membaca tingkat Al-Qur'an.
3. Perancangan Aplikasi ini akan menggunakan media *mobile phone* sebagai media untuk pembelajarannya.
4. Spesifikasi *mobile phone* yang digunakan harus memiliki yang fitur *flash lite* dengan ukuran RAM *minimal* pada *handphone* 32 Mb.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama 5 bulan, dimulai dari bulan Februari 2012 s/d Juni 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Waktu Penelitian

No	Aktifitas	Bulan – Tahun																			
		Februari 2012				Maret 2012				April 2012				Mei 2012				Juni 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																				
2.	Mengembangkan Prototipe																				
3.	Menggunakan Prototipe																				