BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sering kita mendengar dikalangan masyarakat anak-anak usia 5-7 tahun, ketika membaca Al-Qur'an kadang kurang mendapat perhatian bagaimana cara membaca yang benar. Mungkin orang tua juga tidak menyadari, asal anak bisa membaca Al-Qur'an dengan lancar itu sudah cukup. Hal ini merupakan kesalahan fatal bagi orang tua karena anak akan dibiasakan membaca Al-Qur'an tidak sesuai dengan ejaannya, akibatnya akan menjadi kebiasaan saat dia dewasa nanti. Selain itu, masih jarang pula orang tua yang memberikan pengajaran dasar tentang sholat sejak dini. Padahal dengan pembelajaran sedini mugkin bisa merangsang keinginan anak untuk belajar sholat.

Meskipun sudah ada lembaga-lembaga pendidikan khusus seperti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an), kadang seorang anak merasakan kejemuan untuk pergi ke TPA karena setelah pulang sekolah mereka harus dituntut menimba ilmu lagi sehingga menjadi bosan, mengantuk dan malas untuk belajar. Keadaan seperti itu akan mempengaruhi performansi daya tangkap si anak saat menerima pelajaran, akibatnya ilmu yang diserap tidak maksimal.

Dalam proyek akhir ini, salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membuat suatu perancangan perangkat lunak aplikasi berbasis multimedia dimana dapat membantu proses pembelajaran membaca Al-Qur'an secara efektif yang dilengkapi dengan soal tes dan pembelajaran dasar sholat lima waktu. Diharapkan seorang anak bisa lebih menikmati belajarnya dan tidak bosan

karena pengimplementasiannya dilengkapi dengan teks, suara, visualisasi gambar serta animasi sehingga mereka dapat mendengar, melihat dan secara langsung ikut menirukan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi yang memberi pengajaran dengan menggunakan metode Iqra' melalui perangkat multimedia
2. Kurangnya waktu orang tua untuk senantiasa memberi pengajaran Iqra' dan sholat
3. Kurang efektifnya belajar di TPA dengan waktu yang relatif singkat dan terbatas

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penyusun membatasi masalah yang akan dikaji, diantaranya :

1. Metode cara belajar membaca Al-Qur'an yang digunakan adalah memakai metode Iqra' jilid 1 sampai 6
2. Aplikasi yang dibuat tidak membahas tentang pembelajaran tajwid dan makhraj
3. Aplikasi ini hanya membahas cara belajar sholat mulai dari wudlu sampai sholat wajib 5 waktu

4. Aplikasi yang akan dibuat ditujukan untuk anak-anak usia 5-7 tahun, tapi tidak menutup kemungkinan untuk orang dewasa yang ingin belajar lagi atau masih buta tentang bacaan Al-Qur'an
5. Materi pembelajaran yang disampaikan hanya sebagian contoh dari tiap jilid Iqra'
6. Tipe soal evaluasi yang ditampilkan terdiri dari 2 macam untuk setiap Iqra' yang merupakan soal menjodohkan. Tipe pertama adalah soal mendengarkan suara dan mencocokkan dengan tulisan arab yang tersedia, dan tipe kedua adalah soal mencocokkan tulisan arab dan mencocokkannya dengan suara yang tersedia.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

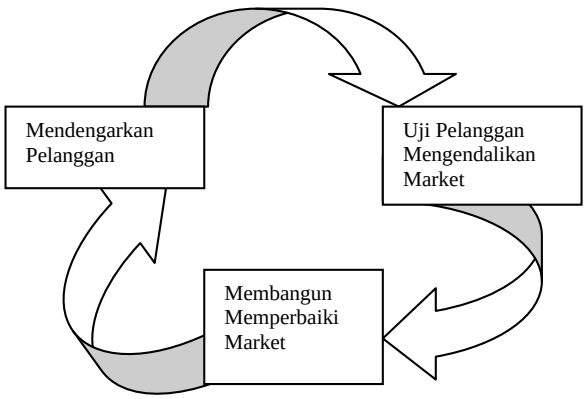
Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah membuat perangkat lunak Aplikasi Tutorial Cara Cepat Belajar Membaca Al-Quran Menggunakan Metode Iqra' Pada Anak Berbasis Multimedia guna memenuhi syarat kelulusan Strata-1. Adapun tujuan dari pembuatan perangkat lunak ini adalah :

1. Memberikan alternatif pengajaran tentang cara cepat membaca Al-Qur'an menggunakan metode Iqra' dengan memanfaatkan media komputer
2. Memberikan pengajaran materi Iqra' berbasis multimedia yang interaktif dilengkapi dengan visualisasi gambar, teks dan suara
3. Menampilkan soal secara acak sesuai dengan test Iqra' yang dipilih oleh *user* dan menampilkan hasil nilai tes yang dilakukan
4. Bagaimana membuat sistem pengajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk usia anak balita.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan :

1. Studi kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data untuk memperoleh data tentang masalah yang ada relevansinya dengan masalah penelitian yang diambil dari buku ilmiah, internet dan lain sebagainya yang behubungan dengan masalah yang diteliti
2. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan suatu tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, diantaranya : Ahli Al-Qur'an, Ustad, guna mengetahui bagaimana cara pengajaran menggunakan metode Iqra' yang telah diterapkan selama ini.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototyping* yaitu, metode yang dilakukan dengan cara mendengarkan kebutuhan pelanggan, membangun perangkat lunak dan memperbaiki serta melakukan uji coba perangkat lunak oleh pelanggan sampai aplikasi yang dibuat menjadi sebuah prototipe yang kemudian disempurnakan menjadi sebuah produk baru.



Gambar 1.1 Prototipe Paradigma

4. Analisa kebutuhan dan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem
5. Pengujian unit program dan pengujian sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan metode penyelesaian masalah

BAB II Landasan Teori

Berisi penjelasan singkat tentang konsep dasar pembelajaran berbasis komputer

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi analisa sistem yang akan dibuat dan perancangan sistem berisi perancangan aplikasi mulai dari antar muka, spesifikasi perangkat keras, perangkat lunak yang dibutuhkan yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai

BAB IV Implementasi Sistem

Berisi tentang implementasi sistem serta pengujian sistem

BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang mungkin dapat dilakukan terhadap perangkat lunak dalam proyek akhir ini.