BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam membaca Al-Qur'an terdapat kaidah-kaidah dalam pengucapan huruf *hijaiyah* (hokum *tajwid*) yang harus dimengerti dan dipahami oleh pembaca Al-Qur'an tetapi pada prakteknya sering tidak diindahkan, banyak yang hanya sekedar membaca tanpa mengetahui hukumnya. Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar membaca Al-Qur'an bagi pemula adalah dalam proses pengucapan huruf masih belum bisa membedakan antara pengucapan huruf satu dengan huruf yang lain dalam huruf *hijaiyah* dengan lafal yang hamper sama, contoh ق (*Qof*) dengan خ (*Kho'*), ض (*Dlod*) dengan ظ (*Dho'*), د (*Dal*) dengan ذ (*Dzal*), pada saat pengucapan panjang dan pendek huruf hijaiyah masih belum dapat membedakan antara huruf yang seharusnya dibaca panjang atau pendek. Selain itu kendala lain dalam belajar membaca Al-Qur'an ialah sering kali harus berhadapan dengan rasa malu, malas dan gengsi, belum lagi panjangnya waktu pengajaran dan tingkat kesulitan metode pengajaran yang sering tak teratasi oleh sang guru, semua ini merupakan kendala yang selama ini di hadapi oleh mereka yang ingin bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.

Untuk membatu menyelesaikan beberapa kendala yang ada, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan membangun suatu pembelajaran membaca Al-qur'an yang berbasis web dengan menggunakan *audio visual* yang memungkinkan user dapat mengakses secara langsung serta mendapatkan

kemudahan dalam proses pembelajarannya. Pembangunan perangkat lunak pembelajaran ini dibuat secara dinamis yang bertujuan untuk dapat dikembangkan kembali setiap saat sehingga memberikan kemudahan *maintenance* bagi administrator dalam meng-*update* materi dan latihan. Disisi lain memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam mendapatkan informasi dan materi – materi.

Melihat permasalahan di atas melahirkan suatu ide untuk membuat suatu pembelajaran membaca Al-qur'an untuk anak-anak atau orang dewasa yang baru belajar membaca Al-qur'an yang dilakukan secara informal berbasis web yang memungkinkan user agar dapat mengatur sendiri waktu belajar dan dapat mengakses pembelajaran secara langsung, yang kemudian diberi judul **" WEBSITE PEMBELAJARAN TAHAP DASAR MEMBACA AL-QUR'AN DENGAN METODE INTERACTIVE LEARNING".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok pikiran yang di uraikan di atas maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana membuat website pembelajaran tahap dasar membaca al-qur'an dengan metode interactive learning.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun yang menjadi maksud dari penelitian ini adalah membuat website pembelajaran tahap dasar membaca al-qur'an dengan metode interactive learning.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu anak-anak atau orang dewasa yang baru belajar membaca Al-qur’an untuk bisa memahami dasar-dasar dalam membaca Al-qur’an secara mandiri.
2. Membuat suatu media pembelajaran yang *interactive* bagi anak-anak atau orang dewasa menggunakan *audio visual*.
3. Memberikan latihan soal sebagai umpan balik dari pembelajaran tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Guna memaksimalkan hasil penelitian, maka diberikan batasan terhadap ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti diantaranya :

1. Target pengguna website ini adalah anak-anak atau orang dewasa yang belum bisa membaca al-qur’an.
2. Website ini hanya memberikan contoh pengucapan dan penulisan huruf dalam pembelajarannya.
3. Pengguna dapat memperoleh materi tentang pengenalan huruf *hijaiyah* pengenalan *Mad, Qalqalah, idzhar, idgham,iqlab* dan *ikhfa.*
4. Pengguna dapat mendengarkan pengucapan yang baik dan benar dari materi yang telah dipilih.
5. User dapat melakukan latihan evaluasi terhadap apa yang telah di pelajari.
6. Administrator dapat menambahkan materi, menghapus materi serta mengubah materi.
7. Analisis pemodelan yang digunakan berdasarkan pemodelan terstruktur *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil

b. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* seperti tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

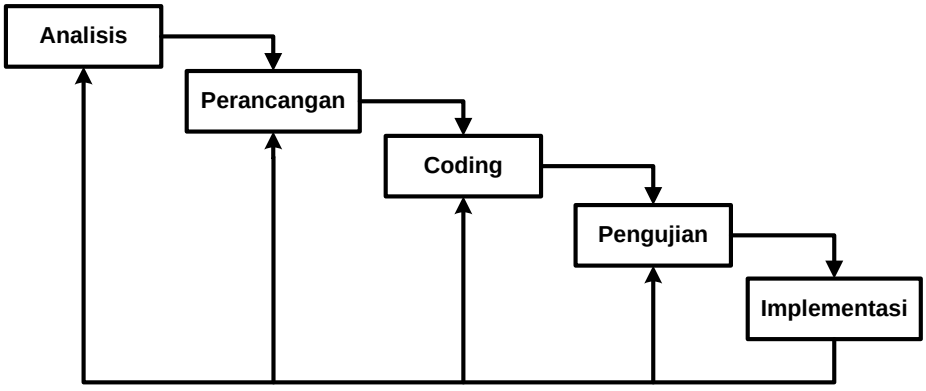
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Pengujian*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 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

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang landasan teori seperti pengertian *e-learning*, pengertian basis data, perancangan sistem, pengertian internet, pengertian *world wide web*, pengertian http, bahasa pemograman yang digunakan, tinjauan perangkat lunak dan sebagainya.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Bab ini memaparkan tentang analisis sistem, analisis masalah, analisis kebutuhan *non fungsional*, perancangan sistem, perancangan antar muka dan sebagainya.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini diuraikan tentang lingkungan implementasi, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak yang menggunakan pengujian *alpha* dan *betha*.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.