BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Sekolah adalah sarana dalam kegiatan pembelajaran formal yang bertujuan untuk mendidik murid – muridnya untuk menjadi generasi yang cerdas, berwawasan, santun, dan memiliki ketakwaan kepada TUHAN Yang Maha Esa. Lingkungan sekolah adalah wadah yang tidak hanya terdapat murid – murid di dalamnya, namun terdapat juga staf-staf pengajar, dan karyawan yang tentunya keberadaan mereka di butuhkan agar sekolah dapat berjalan dengan semestinya.

Yayasan Al-Bana merupakan salah satu sekolah *fa'ud* dan TK di kawasan Tasikmalaya. Yayasan Al-Bana merupakan sekolah yang mengajarkan tentang pengenalan huruf *hijaiyah*, namun media pembelajaran yang digunakan di Yayasan Al-Bana tersebut masih mengacu pada buku panduan guru diantaranya memuat tentang pengenalan huruf *hijaiyah*, mewarnai huruf dan menggambar. Terkadang metode ini dapat membuat murid - murid di Yayasan Al-Bana tersebut merasa jenuh dan malas belajar.

Namun pada umumnya murid – murid di Yayasan Al-Bana tersebut terkadang mengalami kesulitan dalam memahami apa yang di ajarkan atau di sampaikan guru, di sebabkan karena umur mereka yang masih terlalu dini, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal, murid - murid lebih menyukai belajar sambil bermain. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang membangun aplikasi belajar huruf *hijaiyah* yang berbasis

mobile untuk membantu mempermudah murid - murid di Yayasan Al-Bana dalam belajar mengenal huruf *hijaiyah*. Pengenalan belajar huruf *hijaiyah* ini nantinya akan di iplementasikan dalam bentuk *game edukasi* belajar huruf *hijaiyah* yang terlihat menarik bagi murid – murid di Yayasan Al-Bana tersebut dan diharapkan murid – murid di Yayasan Al-Bana tersebut lebih giat lagi dalam belajar mengenal huruf *hijaiyah*.

Dengan adanya *aplikasi* ini metode yang akan di ajarkan di yayasan Al-bana akan berbeda dengan yang dulu karena di bangunnya aplikasi ini akan membantu murid – murid dalam metode belajar lebih mudah dan efisien dan murid – murid akan senang dan tidak akan cepat bosan. Metode *aplikasi* belajar huruf *hijaiyah* ini didalamnya terdapat huruf-huruf *hijaiyah* selain itu *aplikasi* ini di lengkapi dengan suara bahasa Indonesia untuk memudahkan anak-anak mengeja atau memahami apa huruf tersebut, aplikasi game ini ber-*genr*e pertualangan diamana anak memainkan hanya dapat mengambil huruf – huruf hijaiyah dan user harus mengumpulkan huruf hijaiyah tersebut sebanyak-banyaknya dan di akhir mendapatkan skor. Sedangkan materi pembelajaran secara mendetail tidak di sajikan.

Untuk itu perlu adanya pengembangan terhadap teknologi dalam pembelajaran huruf *hijaiyah* yang sifatnya bisa mempermudah dan lebih kaya dan bervariatif. Dengan melakukan penganalisaan terhadap sistem yang sedang berjalan, diharapkan akan diperoleh suatu hasil rancangan sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mempunyai ide untuk membuat suatu aplikasi game edukasi yang berbasis *mobile*

dan game edukasi berbasis *mobile* ini hanya bias di gunakan pada handphone yang berbasis java. Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk menetapkan judul penelitian :

"**APLIKASI BELAJAR HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN PERANGKAT TELEPON SELULER. (STUDI KASUS PADA TAMAN KANAK – KANAK YAYASAN AL - BANA TASIKMALAYA)".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut.

1) Terjadinya kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran terhadap murid – murid yayasan Al-bana Tasikmalaya sehingga murid kurang memahami.
2) Media yang digunakan di yayasan Al-Bana Tasikmalaya dalam mempelajari huruf *hijaiyah* masih mengacu pada buku panduan guru.
3) Metode pembelajaran dengan menggunakan buku masih kurang dipahami dan diminati murid – murid.
4) Adanya kecendrungan murid- murid lebih menyukai metode pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain.

1.2.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1) Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan di yayasan Al-bana Tasikmalaya.

2) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran mengenal huruf *hijaiyah* di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.
3) Bagaimana pengujian system informasi pembelajaran mengenal huruf hijaiyah di Al-Bana Tasikmalaya.
4) Bagaimana implementasi system informasi pembelajaran mengenal huruf *hijaiyah* di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan murid – murid dalam belajar mengenal huruf *hijaiyah* di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pembelajaran mengenal huruf hijaiyah berbasis mobile yang menarik sebagai salah satu sarana atau media pembantu untuk mempermudah anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah.

1.3.2. Tujuan penelitian

Melalui Penelitian ini penulis menyimpulkan beberapa tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem informasi kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.
2. Untuk membuat perancangan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis mobile.
3. Untuk melakukan pengujian dan evaluasi program di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

4. Untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis mobile di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

1.4. Kegunaan Penelitian

Ada dua kegunaan penelitian yaitu :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi

1. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah di dapat dari bangku kuliah.
2. Bagi pihak sekolah Penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dalam membimbing murid – murid di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu di bidang informatika, terutama mengenai aplikasi berbasis mobile.

   Dengan demikian akan dapat meningkatkan kualitas dari ilmu di bidang informatika tersebut sehingga lahirlah inovasi baru hasil dari pengembangan yang dapat berguna dan diterima di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan manajemen sumber daya manusia, khususnya yang terkait

dengan pengaruh motivasi dan kompensasi terhadap pembelajaran murid – murid di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya.

3. Bagi Penulis

   Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam melakukan penelitian dan mengukur tingkat kompetensi dan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan pembangunan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis mobile ini kedunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

1.5. Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi game edukasi ini mencakup pembelajaran mengenal huruf *hijaiyah* tidak ada unsur tajwid dan harakat yang berbeda.
2. *Game* ini ditujukan bagi anak-anak TK usia 5-7 tahun.
3. Aplikasi game edukasi ini hanya dapat digunakan oleh handphone yang berbasis java mobile dengan spesifikasi minimal CLDC 1.0 dan MIDP 2.0 dan mempunyai resolusi 240x320.
4. Aplikasi ini ber-*genre* petualangan dimana user memainkannya hanya dapat mengambil huruf – huruf *hijaiyah*, sedangkan materi pembelajaran secara mendetail tidak di sajikan.
5. Aplikasi game ini adalah single user.

1.6. Lokasi Dan WaktuPenelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di YAYASAN AL-BANA yang berlokasi di Kp. Cikadu Desa Linggasirna Kec.Sariwangi Tasikmalaya. Dengan jadwal penelitian terdapat pada table 1.1

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian Tahun 2012

No	Aktivitas	2011 / 2012																							
		Desember				Januari				Pebruari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan Data: a. Wawancara b. observasi																								
2	Desain dan pembeuatan perangkat lunak																								
3	Perbaikan perangkat lunak																								
4	Evaluasi																								
5	Perbaikan kembali																								
6	Produk jadi																								