BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

"*Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Menciptakan manusia dari segumpal tanah. Bacalah, dan Tuhanmu maha pemurah. Yang mengajar menulis dengan kalam. Mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya"*. (Qs. Al-Alaq 1-5).

Ayat diatas merupakan wahyu pertama yang diturunkan Allah SWT kepada Muhammad SAW melalui malaikat Jibril. Garis besar dari ayat tersebut bahwa betapa pentingnya kemauan membaca dan menulis. Alangkah baiknya jika umat manusia selalu menyempatkan dirinya belajar. Al Quran adalah kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang menjadi petunjuk bagi seluruh umat manusia. Al Quran diturunkan untuk menjadi pegangan bagi mereka, yang ingin mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Hijaiyah atau huruf Arab merupakan huruf yang dipergunakan dalam penulisan kitab suci Al Quran.

IQRO atau perintah membaca adalah kata pertama dari wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad Saw. sedemikian pentingnya sehingga diulang dua kali dalam rangkaian wahyu pertama. Mungkin mengherankan bahwa perintah tersebut ditujukan pertama kali kepada seseorang yang tidak pernah membaca suatu kitab sebelum turunnya Al-Quran (QS 29: 48), bahkan seseorang yang tidak pandai membaca suatu tulisan sampai akhir hayatnya. Buku IQRO adalah salah

satu metode belajar Al Quran yang disusun secara praktis dan sistimastis, sehingga memudahkan setiap orang untuk belajar maupun mengajarkan membaca Al Quran. Dalam pembelajaran huruf Arab memang tidak begitu mudah, apalagi untuk anak-anak. Juga banyak orang tua yang kesulitan memperkenalkan Hijaiyah pada anak-anaknya. Bahkan, bukan tidak mungkin masih ada orangtua dari anak-anak tersebut yang tidak tahu banyak tentang huruf Hijaiyah. Orang tua yang merasa tidak punya banyak waktu untuk mengajarkan anaknya huruf Arab ini, dikarenakan mempelajari huruf Hijaiyah cukup membutuhkan waktu.

Menurut pembimbing yang sekaligus Kepala Sekolah murid TK Al Muhajirin, Ibu Heni mempunyai pendapat bahwa: *"60 % dari orang tua murid TK tersebut bekerja diluar rumah, mereka tidak punya banyak waktu untuk mengajari anaknya belajar agama khususnya Hijaiyah. 3 dari 5 ibu mengaku bahwa mereka sudah merasa cukup anak-anaknya belajar Hijaiyah di madrasah atau TK/TPA Al Quran"*. Dan yang menjadi hal serius dalam hal ini adalah sedikit orang yang peka bahwa pendidikan agama untuk anak itu penting. Mereka mempunyai pemikiran pendidikan agama masih di nomor duakan, orang-orang beranggapan bahwa pendidikan akademis lebih penting untuk arah kedepan. Padahal, jika keduanya kuat dan seimbang dapat dipastikan Indonesia akan mempunyai orang-orang yang cerdas juga beriman.

Dalam pengenalan huruf Hijaiyah kepada anak-anak ini harus dengan metode yang menarik perhatian. Kini sudah banyak metode pembelajaran Al Quran dimana-mana, antara lain adanya buku panduan membaca Al Quran. Aplikasi ini memudahkan guru atau pembimbing TKA (Taman Kanak-kanak Al Quran) /TPA (Taman

Pendidikan Al Quran) dalam pengajaran. Tetapi tidak sedikit anak-anak yang malas belajar dengan buku Iqra ini. Taman Kanak-Kanak merupakan awal pembelajaran bagi seorang anak yang pada umumnya usia mereka merupakan usia bermain sekaligus masa perkembangan otak, sehingga diperlukan suatu metode yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran huruf hijaiyah ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, penulis melakukan penelitian untuk anak-anak umur 3 sampai 4 tahun. Dan setelah mendapat kesimpulan tersebut maka penulis ingin membuat suatu aplikasi mobile dengan menggunakan J2ME. Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi yang mempunyai fungsi untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca Al-Qur'an. Aplikasi ini menyediakan gambar, tulisan, dan suara untuk pembelajaran sehingga dengan adanya software pembelajaran ini diharapkan anak-anak di tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar dapat dengan mudah berinteraksi dalam proses kegiatan belajar membaca Al-Qur'an serta nantinya anak-anak akan lebih mudah dan cepat memahaminya.

Dari penjabaran diatas penulis sangat tertarik untuk merancang dan membangun aplikasi multimedia dengan judul **"APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS J2ME DI TK AL MUHAJIRIN BANDUNG"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada proses pengidentifikasian masalah, penulis dapat mengidentifikasikan masalah-masalah dalam pembelajaran huruf Hijaiyah (huruf Arab), yaitu :

- Kurang menariknya media pembelajaran tentang huruf Hijaiyah.

  Media pembelajaran Hijaiyah melalui Iqra dianggap cukup efektif untuk disampaikan kepada anak-anak. Tetapi, dalam segi kemasan buku Iqra ini kurang menarik minat belajar anak dalam mempelajari hijaiyah. Sehingga menimbulkan rasa bosan kepada anak-anak tersebut.

- Masih sedikit aplikasi mobile yang khusus mempelajari hijaiyah.

  Khususnya untuk anak-anak, aplikasi mobile agama yang banyak ditemui lebih kepada tentang pembelajaran Al Quran dan tajwid.

- Ada sebagian anak yang kurang menyukai mempelajari hijaiyah.

  Anak-anak sudah lebih dulu merasa kesulitan untuk mempelajari Hijaiyah, sebagian dari mereka sudah beranggapan sulit dengan hanya melihat karakter huruf-huruf arab tersebut.

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- Bagaimana perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini agar terlihat lebih menarik dan mempunyai perbedaan yang signifikan dengan aplikasi huruf hijaiyah lainnya.
- Bagaimana perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 3 sampai 4 tahun ke dalam sebuah program aplikasi mobile, yang tentunya dibimbing oleh orangtuanya..

- Bagaimana pengenalan aplikasi huruf hijaiyah ini agar disukai oleh anak-anak usia dini.
- Bagaimana implementasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia dini ke dalam sebuah program aplikasi mobile berbasis J2ME.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan Aplikasi mobile pengenalan Hijaiyah ini adalah untuk dapat membantu anak yang duduk di Taman Kanak-kanak Al Quran dalam memahami materi pelajaran khususnya materi pengenalan Hijaiyah. Agar dalam mempelajari Hijaiyah anak-anak merasa senang dan ada ketertarikan untuk selalu mempelajarinya. Adapun tujuannya yakni untuk memberikan kemudahan kepada guru Taman Kanak-kanak Al Quran dalam memberikan pelajaran serta memberi semangat dalam belajar. Juga dapat membantu orangtua di rumah agar dapat mengajari anaknya, jadi anak tidak hanya belajar di madrasah melainkan masih dapat belajar hijaiyah di rumah. Disisi lain, juga sebagai pengaplikasian dari ilmu dan pengalaman yang diperoleh penulis selama menjadi tim pembimbing di salah satu Madrasah Diniyah Awaliyah di Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang didapat pada Taman Kanak-kanak Al Quran yang penulis lakukan dapat mengevaluasi sistem pembelajaran yang sedang berjalan dan mengetahui kelemahan dari sistem pembelajaran tersebut. Dengan usulan

sistem pembelajaran menggunakan aplikasi mobile yang akan diusulkan diharapkan mengurangi permasalahan yang sering ditemui pada Taman Kanak-kanak Al Quran. Selain itu para pembimbing murid tidak akan kesulitan dalam penyampaian materi tentang pengenalan huruf hijaiyah. Penyampaian materi dilakukan oleh aplikasi yang akan di usulkan. Dengan begitu murid-murid dapat menyerap materi tersebut dengan mudah dan lebih efektif.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang di dapat pada penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan. Selain itu dapat mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di Taman Kanak-kanak Al Quran. Permasalahan yang terjadi merupakan pengimplementasian ilmu yang diperoleh pada perkuliahan. Di sisi lain permasalahan yang terjadi dapat menambah kemampuan ilmu teknik mobile dan mengimplementasikan kepada permasalahan yang terjadi selama penelitian. Kegunaan ini ditujukan kepada para pengembang ilmu system informasi, peneliti lain, dan penulis.

1.5. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, untuk menyampaikan isi pembelajaran agar lebih terarah dan efektif serta menarik, maka pembuatan aplikasi mobile interaktif ini hanya membahas pada media yang akan didesain secara menarik baik dari perancangan ataupun tampilan dalam pengenalan Hijaiyah pada Anak.

Aplikasi mobile interaktif ini juga dibatasi pada masalah pembuatan :

- Aplikasi. Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini berbasis java J2ME MIDP 2.

Dalam Handphone itu sendiri membutuhkan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi JAVA MIDP 2.0
2. JAR (Java Archive) ukuran file 700 KB atau lebih.
3. 120 KB of FREE RAM
4. Resolusi layar 128 pixels atau lebih.

- Materi Pengenalan. Materi yang dibahas adalah pengenalan huruf Hijaiyah. Dasar dalam mengenalkan 30 huruf Hijaiyah kapada anak-anak. Ini setara dengan Iqra jilid 1.
- Materi Pendukung. Materi yang dibahas adalah pembelajaran untuk dapat mengingat dan melafalkan huruf Hijaiyah.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Al Muhajirin Rt.04 Rw.04 No.4 Kelurahan Sukapura Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.

Waktu untuk kegiatan penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, terhitung dari bulan Februari 2012 sampai dengan bulan Juli 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	2012					
		FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL
1	Identifikasi Kebutuhan						
2	Mengembangkan Prototype						
3	Mengadakan Software						
4	Menguji Software						
5	Implementasi						