BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik kepada terdidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju kepribadian yang lebih baik, yang pada hakikatnya mengarah pada pembentukan manusia yang ideal. Dan dalam pendidikan anak usia dini dimulai sejak anak usia 0 sampai 6 tahun. Pada masa-masa dini tersebut anak diberikan pendidikan agama, sejak kecil tersebut anak perlu diajarkan pelajaran agama. Karena pembelajaran pendidikan agama sangat perlu di masa mendatang atau ketika anak dini tersebut ketika besar nanti.

Pendidikan usia dini di Taman Kanak-kanak Islam menerapkan pembelajaran agama dengan memberikan cara belajar membaca Al-qur'an, pembelajaran keimanan, akhlak, ibadah, bermain secara islami, bernyanyi secara islami, agar anak dapat mengetahui tentang ajaran-ajaran Islam sejak usia dini. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Agama Islam dimana pembelajaran agama Islam yang disampaikan oleh pengajar untuk pembelajaran tata cara sholat dan wudhu murid diajarkan setiap gerakannya secara langsung beserta doa sholat di mesjid dekat sekolah, namun ada beberapa murid yang hanya bermain saat proses belajar sholat, untuk pembelajaran hijaiyah beberapa murid masih kesulitan saat mengenal dan mengucapkan huruf hijaiyah secara langsung, untuk pengetahuan

nama Malaikat beserta tugasnya murid masih belum mengetahui, untuk pembelajaran doa sehari-hari diajarkan dengan pembacaan doa bersama untuk 1 minggu 1 doa, untuk pembelajaran surat pendek murid diajarkan 1 ayat surat pendek setiap hari, dan untuk pembelajaran rukun Islam disampaikan melalui nyanyian.

Kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran yang hanya dilakukan di sekolah saja dirasa masih belum cukup untuk dipahami dan diingat oleh anak-anak untuk pembelajaran agama Islam. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi pembelajaran berbatuan komputer untuk membantu mempermudah pengajaran agama Islam dan mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi Agama Islam yang disampaikan. Aplikasi ini diharapkan mampu menerapkan sistem "Belajar sambil Bermain" yang sangat efektif untuk proses pembelajaran bagi anak-anak.

Pembelajaran Berbantuan Komputer telah banyak diterapkan di sekolah-sekolah. Hal itu disebabkan karena perkembangan yang cukup pesat di bidang Teknologi Informasi. Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer dirancang berbasis mutimedia yang menggabungkan unsur-unsur visual, audio, dan video sehingga menjadikannya sangat interaktif.

Penulis membatasi rentang *(range)* usia target *user* pada usia 4-6 tahun. Pertimbangan penulis menentukan rentang usia yaitu berdasarkan tingkat pemahaman dan latar belakang pendidikan Taman Kanak-kanak. Ada sebagian anak yang pada usia balita telah dikenalkan dengan pembelajaran agama Islam

sedangkan sebagian anak ada yang baru mendapat pembelajaran agama Islam pada saat duduk di bangku Sekolah Dasar. Aplikasi ini juga dirancang tidak hanya sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar, tetapi juga dapat digunakan secara pribadi oleh orang tua untuk memantau pembelajaran agama Islam anak selaku pengguna. Hal ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran secara mandiri.

Oleh karena itu dalam kegiatan penyusunan skripsi ini penulis mengambil judul **"Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak Taman Kanak-Kanak"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat permasalahan yang teridentifikasi, yaitu :

1. Pembelajaran agama Islam yang disampaikan oleh pengajar untuk pembelajaran tata cara sholat dan wudhu murid diajarkan setiap gerakannya secara langsung beserta doa sholat di mesjid dekat sekolah, namun ada beberapa murid yang hanya bermain saat proses belajar sholat. Sehingga dirasa masih belum cukup untuk dipahami dan diingat oleh anak-anak.
2. Untuk pembelajaran hijaiyah beberapa murid masih kesulitan saat mengenal dan mengucapkan huruf hijaiyah secara langsung.
3. Untuk pengetahuan nama Malaikat beserta tugasnya dan Rasul murid masih belum mengetahui.

4. Untuk pembelajaran doa sehari-hari diajarkan dengan pembacaan doa bersama untuk 1 minggu 1 doa.
5. Untuk pembelajaran surat pendek murid diajarkan 1 ayat surat pendek setiap hari.
6. Untuk pembelajaran rukun Islam dan Iman disampaikan melalui nyanyian saja.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagaimana membuat perancangan "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".
2) Bagaimana implementasi "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".
3) Bagaimana pengujian "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak Taman Kanak-Kanak" sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dan orang tua untuk mengajarkan dan memantau pembelajaran agama Islam, dan para pengguna yaitu anak-anak untuk belajar agama Islam, dan untuk belajar agama Islam yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun melalui media teknologi komunikasi.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1) Untuk membuat perancangan "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".
2) Untuk mengetahui implementasi "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".
3) Untuk mengetahui pengujian "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam untuk Anak Taman Kanak-Kanak".

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dibangunnya "Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak Taman Kanak-Kanak" ini diharapkan dapat membantu para pengajar taman kanak-kanak, dan orangtua yang menggunakan smartphone android untuk lebih mudah mengajarkan anak-anak tentang agama Islam dimanapun dan kapanpun. Sehingga tidak menjadi kendala bagi anak-anak muslim untuk tidak mendapatkan pengetahuan tentang agama Islam.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut :

a) Bagi Pengembangan Ilmu

   Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan Sistem Informasi tentang aplikasi pembelajaran agama Islam. Dan diharapkan dengan adanya penelitian ini

dapat menjadi bahan-bahan pengkajian dan pengembangan aplikasi konsultasi kesehatan menjadi lebih baik sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informasi .

b) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang aplikasi konsultasi kesehatan.

1.5 Batasan Masalah

Agar analisa yang dilakukan mengarah pada topik yang sedang dibahas, maka perlu adanya batasan masalah sehingga analisa lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Adapun batasan masalah penelitian meliputi:

1. Aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak taman kanak-kanak ini mencakup pengajaran dasar agama Islam meliputi belajar huruf Hijaiyah, tata cara sholat dan wudhu, 10 surat pendek, doa sehari-hari, rukun Islam dan Iman, pengenalan nama Malaikat dan Rasul.
2. Pada penggunaan huruf hijaiyah terbagi dalam 2 kategori yaitu Hijaiyah dan Evaluasi.

3. Pada penggunaan tata cara sholat dan wudhu terbagi dalam 3 kategori yaitu tata cara sholat, tata cara wudhu dan evaluasi.
4. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak-anak dengan usia 4-6 tahun.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan sebagai sumber penelitian adalah TK Al-Ikhlash yang beralamat di Jl. Ancol Utara NO. 41/360 Bandung Jawa Barat. Sedangkan waktu penelitian dijelaskan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Aktifitas	2013																	
		Mar				Apr				Mei				Jun				Jul	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	**Pengumpulan Kebutuhan**																		
	Survei																		
	Observasi																		
	Wawancara																		
2	**Membangun Prototype**																		
	Mempelajari Data																		
	Merancang Antar Muka																		
	Menerapkan Koding																		
	Menerapkan Aplikasi																		
3	**Evaluasi Prototype**																		
	Uji Desain oleh Pengguna																		