BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat pada era modernisasi saat ini, hampir seluruh aspek kehidupan tidak lepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Dengan perkembangan teknologi yang makin maju, berbagai macam peralatan yang digunakan sebagai alat bantu dalam menjalankan kegiatan dibuat untuk mendukung produktivitas. Dan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, seseorang dapat lebih mudah memperoleh informasi dan melakukan komunikasi.

Teknologi *mobile* khususnya pada *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, benda kecil ini sangat lengkap akan fitur-fitur yang diberikan dan memenuhi kebutuhan penggunanya dengan berjuta manfaat dan juga memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-sehari. Tidak hanya orang dewasa dan remaja bahkan anak-anak sudah menggunakan perangkat *smartphone* sebagai sarana bermain dan belajar. Fitur-fitur yang dimiliki seperti pengolah gambar, video, dan pengolah dokumen. Dalam hal ini tidak lepas akan penggunaan Sistem Operasi pada perangkat *smartphone.* Layaknya sebuah komputer perangkat *smartphone* dapat diinstall berbagai jenis aplikasi yang diingikan pengguna.

Pada tahun 2007 aplikasi *mobile* berbasis android sudah dikenal. Sejak saat itu banyak masyarakat yang memilih menggunakan seluler jenis android tersebut. Android ini menyediakan *platform* terbuka artinya para pengembang bisa membuat aplikasi sendiri dan dengan cara itu perkembangan android makin pesat sehingga aplikasi-aplikasi yang terbentuk sangatlah menjanjikan. Android sebagai system operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Android memiliki tujuan utama yaitu untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform mobile lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun fitur- fitur pada aplikasinya.

Pembelajaran adalah salah satu aspek kegiatan manusia secara kompleks yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan atau dijabarkan. Secara umum, pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya dengan memberi arahan sesuai dengan sumber-sumber belajar lainnya untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan.

Sebuah pepatah mengatakan *"belajar diwaktu kecil bagai mengukir diatas batu"*. Dimasa kanak-kanak biasanya akan lebih mudah untuk mempelajari tentang ilmu tajwid. Pembelajaran ilmu tajwid perlu diterapkan pada anak antara usia 6-12 tahun khususnya yang telah bisa membaca Iqra' tahap 5-6 dan Al-Qur'an. Hukum tajwid secara teori *fardhu kifayah*, sedangkan hukum membaca Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid adalah *fardhu a'in.* Syaikh Syamsuddin Muhammad Ibnul Jazariy menuliskan dalam Muqaddimah Jazariyyah-nya

“Membaca Al-Qur’an dengan tajwid itu fardlu, tidak mentajwidkan Al-Qur’an (membaca dengan tajwid) itu salah”.

Menurut bahasa, tajwid berarti “memperbaiki” atau “membuat baik”. Sedangkan secara istilah, tajwid dapat diartikan sebagai membaca Al-Qur’an dengan memenuhi hak-hak setiap huruf, baik dari segi makhraj ataupun sifatnya, memenuhi hak-hak setiap hukum bacaan yang timbul akibat pertemuan huruf-huruf tersebut, dan juga mematuhi aturan-aturan lainnya yang berlaku dalam bacaan Al-Qur’an. Dalil hukum penggunaan Tajwid di dalam Al-quran pada (QS: Al-Muzzammil : 4) yang artinya “Dan bacalah Al-Quran itu dengan perlahan-lahan dan jelas”.

Rasulullah SAW bersabda : “ Barang siapa yang membaca satu huruf dari kitab Allah (al-Qur’an), maka baginya satu kebaikan. Dan satu kebaikan akan dibalas dengan sepuluh kebaikan. Aku tidak mengatakan *‘alif lam mim’* (sebagai) satu huruf, akan tetapi *‘alif*’ satu huruf, *‘lam’* satu huruf dan *‘mim’* satu huruf ”. (HR. Tarmidzi).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Marsenil salah satu pendidik pada madarasah Ulul Azmi terdapat beberapa kendala dalam mempelajari ilmu tajwid seperti mengimplementasikan hukum tajwid ke dalam bacan Al-Qur’an, kendala dalam menghafal sejumlah kaidah-kaidah atau hukum tajwid, dan pak marsenil mengatakan bahwa media belajar ilmu tajwid yang digunakan hanya dari buku dan dijelaskan melalui papan tulis. Dalam hal ini, peserta didik harus menulis dan menyalin kembali apa yang telah di paparkan oleh gurunya. Hal ini

membuat peserta didik akan bingung ketika hendak kembali ingin belajar sendiri dirumah, dikarenakan karena sering lupa dalam melafalkan ayat sesuai hukum ilmu tajwid. peserta didik hanya memiliki referensi berupa tulisan pada buku, sedangkan cara untuk pelafalan ayat Al-Qur'annya secara praktek hanya dilakukan dimadrasah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Romlah selaku kepala madrasah bahwa kendala dalam pembelajaran ilmu tajwid adalah waktu belajar. Dimana madrasah ini tidak ada mata pelajaran khusus untuk Al-Qur'an, melainkan ketika dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran seperti hadist dan fiqih, disela kosongnya waktu belajar peserta didik satu persatu mempraktikkan membaca Al-Qur'an yang disimak oleh guru. Hal ini membuat kurang efektifnya proses pembelajaran yang dikarenakan keterbatasan waktu. Disini penulis mendapatkan gambaran umum mengenai kemampuan mempelajari dan meempraktikkan ilmu tajwid belum sesuai dengan aturan dan kaidah pembacaan ayat Al.Qur'an. hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Dari uraian latar belakang masalah diatas, perlunya membangun suatu sistem yang dapat memberikan edukasi tentang ilmu tajwid, bagaimana kaidah-kaidah pembacaan Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan hukum tajwid. Dengan membuat *mobile application* akan menjadi alat bantu mengenai pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi dan sarana pendukung proses pembelajaran, yang dimana referensi belajar tidak hanya dari guru dan buku-buku.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis akan mencoba memberikan solusi dengan membangun Aplikasi dengan judul **"APLIKASI MOBILE EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID ".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Anak seringkali lupa dengan materi tajwid dengan sejumlah hukum atau kaidah-kaidah dalam ilmu tajwid.
2. Kurangnya alternatif media bagi anak dalam belajar ilmu tajwid.
3. Keterbatasan waktu pembelajaran pada ilmu tajwid.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran ilmu tajwid bagi anak yang ada saat ini?
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* edukasi ilmu tajwid berbasis android?
3. Bagaimana pengujian perancangan aplikasi *mobile* edukasi ilmu tajwid berbasis android?
4. Bagaimana mengimplementasikan perancangan aplikasi *mobile* edukasi ilmu tajwid berbasis android?

1.3. Maksud dan tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *mobile* edukasi ilmu tajwid berbasis android, sebagai media baru bagi anak serta sarana pembelajaran yang bisa membantu dan memudahkan anak dalam memahami dan menguasai ilmu tajwid, sehingga dapat implementasikan dalam bacaan Al-Qur'an sesuai dengan kaidah-kaidah yang yang ditetapkan dalam hukum-hukum ilmu tajwid.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman anak terhadap ilmu tajwid.
2. Untuk merancang dan membangun aplikasi mobile edukasi ilmu tajwid berbasis android.
3. Untuk menguji aplikasi edukasi mobile ilmu tajwid berbasis android.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi edukasi mobile ilmu tajwid berbasis android.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

a. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademika.

b. Bagi Penulis

Menambah dan memperkaya wawasan dan pemahaman tentang ilmu dibidang perangkat lunak terutama dibidang aplikasi mobile khususnya berbasis android.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Membantu dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam ajaran islam.
2. Memberikan suatu metode pembelajaran ilmu tajwid yang menyenangkan bagi anak.

1.5. Batasan Masalah

Agar perancangan dapat dilakukan secara terarah dan mencapai tujuan, maka permasalahan yang dibatasi sebagai berikut:

1. Software pendukung dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Eclipse IDE.*
2. Aplikasi edukasi ilmu tajwid ini bersifat *offline*.
3. Aplikasi yang dirancang berbasis sistem operasi android sebagai interaksinya.
4. Aplikasi digunakan pada anak mulai kisaran umur 6-12 tahun yang telah bisa membaca Iqra' tahap 5 - 6 dan Al-Qur'an.
5. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* minimal *versi* 2.2 (*Froyo*) atau *versi* yang lebih tinggi.
6. Data disimpan dan diolah dengan menggunakan sistem basis data SQLite.
7. Aplikasi ini berisikan gambar, *audio* dan teks.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian berlangsung di Diniyah Takmiliyah Awaliyah (DTA) Ulul Azmi Jl. Karasak Lama Cibintinu, bandung. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 14 Maret sampai dengan selesai.

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Maret 2016		April 2016				Mei 2016				Juni 2016	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	**Mendengarkan Kebutuhan User**												
	a. Mengumpulkan Data *(Survey,Wawancara, Observasi)*												
	b. *Menganalisa Kebutuhan*												
2	**Perancangan Prototype Software**												
	A. Perancangan Proses												
	B. Perancangan Data												

	C. Perancangan Program												
3	**Pengujian Prototype Software**												
	A. Pengujian Protoype Software												
	B. Evaluasi Prototype												

1.7. Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan Skripsi ini, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I (PENDAHULUAN) : Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, waktu dan tempat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II (LANDASAN TEORI) : Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, dan website yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III (OBJEK DAN METODE PENELITIAN) : Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat DTA Ulul Azmi, struktur organisasi, pembahasan tugas dan wewenang, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling* Language) sistem yang berjalan.

BAB IV (HASIL DAN PEMBAHASAN) : Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan *Unified Modelling Language*(UML) melalui program Astah *Community*, yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan Diagram lainnya, rancangan basis data, *screen shot* dari sistem yang diimplementasikan, rancangan perangkat sistem yang diusulkan, serta pengujian sistem yang diusulkan.

BAB V (KESIMPULAN DAN SARAN) : Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya**.**