BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Al – Qur'an adalah kitab suci yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW., sebagai petunjuk, pedoman dan pelajaran bagi siapa saja uang mempelajari serta mengamalkannya. Al-qur'an wajib dibaca dan dipelajari oleh setiap musilm. Selain membaca, seorang muslim juga diwajibkan oleh Allah SWT untuk mempelajarinya.

Madrasah Diniyah Takmiliyah(MDT) Al-Barokah merupakan lembaga pendidikan nonformal tingkat awal. Struktur kurikulum madrasah ini dikelola dengan berfokus kepada pendidikan yang berlandaskan kepada Al-Qur'an dan hadits. Di MDT Al-Barokah terdapat beberapa mata pelajaran wajib, salah satunya adalah pelajaran hafalan Al-Qur'an.

Para santri penghafal Al-Qur'an sering merasa bosan saat menghafal, dan kesulitan dalam mengulang hafalan, karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain sehingga mereka lebih banyak menggunakan waktu luang mereka untuk bermain dibandingkan dengan mengulang hafalan Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Suwati selaku pengajar di MDT Al – Barokah pada tanggal 21 Februari 2018, menyampaikan bahwasannya para santri ketika menghafal Al – Qur'an sering kali cepat merasa bosan dan kurang bersemangat sehingga santri menjadi kesulitan untuk mengingat ayat – ayat yang dihafalkan, banyak anak – anak yang cepat melupakan hafalan surat yang telah dihafal karena mereka malas untuk mengulang hafalan, proses mengulang hafalan merupakan proses yang paling sulit karena semakin banyak hafalan semakin banyak pula kita harus mengulang hafalan. Ibu suwati juga menambahkan dari 105 orang santri di MDT Al – Barokah hanya sekitar 33% yang mengikuti kelas khusus hafalan pada hari minggu pagi. Hal ini membuktikan masih kurangnya minat anak – anak dalam menghafal Al – Qur'an.

Data yang diperoleh dari hasil kuisioner yang telah dibagikan kepada 50 orang santri MDT Al – Barokah dari tanggal 19 Februari 2018 sampai dengan tanggal 21 Februari 2018, didapatkan hasil bahwa 70% santri mengatakan bahwa mereka lebih sering bermain game daripada menghafal Al – Qur'an, dan 65% santri sering merasa bosan saat menghafal Al – Qur'an. Sedangkan dari hasil kuisioner yang telah dibagikan kepada 39 orang orang tua santri ditemukan bahwa sekitar 60% orang tua mengatakan anak – anak lebih sering bermain game dari pada menghafal Al – Qur'an.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka perlu sebuah game edukasi yang mampu menarik minat anak-anak untuk menghafal Al-Qur'an. Beberapa penelitian mengenai alat bantu menghafal Al-Qur'an telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh M. Yanyan herdiansyah dan Irawan Afrianto dengan judul " Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile" menghasilkan penelitian yang berfokus pada proses mengulang hafalan menggunakan suara yang tersimpan di jaringan cloud memiliki tingkat kepuasan yang tinggi [14] maka akan dibuat sebuah game edukasi dengan tema dan judul PEMBANGUNAN GAME EDUKASI "TAHFIDZUL QUR'AN ZAMAN NOW" MENGGUNAKAN *SPEECH RECOGNITION* BERBASIS ANDROID. Pembangunan aplikasi ini akan dibimbing dan diawasi langsung oleh DKM Masjid Al – Firdaus Ust. Dodin Saepudin S.T selaku penanggung jawab dan penasehat di MDT Al – Barokah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan terdapat masalah yaitu :

1. Para santri penghafal Al-Qur'an sering merasa malas dalam menghafal, karena membosankan dan mereka lebih suka bermain, terutama bermain game smartphone.
2. Para santri penghafal Al-Qur'an sering lupa dengan surat yang telah dihafal karena malas untuk mengulang/*muroja'ah* hafalan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi game edukasi menghafal Al-qur'an pada *platform android*. Tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Membantu anak-anak untuk menghafal Al-Qur'an dengan cara yang menyenangkan.
2. Membantu anak untuk mengulang/*muroja'ah* hafalan Al – Qur'an dengan pendekatan belajar sambil bermain.

1.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini agar pembahasan terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun untuk santri MDT Al – barokah kelas 3 - 6.
2. Aplikasi yang akan dibangun hanya untuk juz 30.
3. Aplikasi game edukasi ini berjenis *puzzle* dan *quiz*.
4. Aplikasi game edukasi ini dimainkan *single player*.
5. Game edukasi ini ditampilkan dalam bentuk 2D.
6. Game edukasi ini berjalan di *platform* android.
7. Game edukasi ini dibuat dengan menggunakan *tools* Android Studio.
8. *Speech recognition* digunakan untuk *quiz* sambung ayat.
9. *Speech recognition* hanya digunakan untuk mengecek ayat yang dibacakan apakah ayat yang benar atau tidak.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Adapun metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian data yang digunakan dalam penelitian ini adalaha sebagai berikut :

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mempelajari hasil penelitian, buku referensi, jurnal dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian .

2. Wawancara

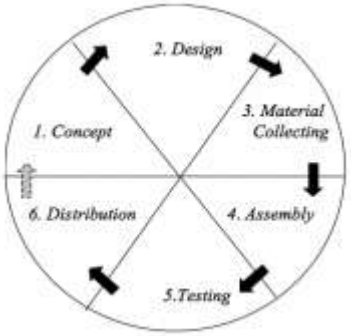
   Wawancara dilakukan dengan Ibu Suwati selaku guru di MDT Al-Barokah dan beberapa pihak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan penelitian.

3. Kuisioner

   Kuesioner dilakukan pada santri MDT Al - Barokah sebagai pengumpulan data validasi untuk membuktikan seberapa dibutuhkannya aplikasi ini dibangun berdasarkan hasil dari kuesioner.

1.5.2 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan Aplikasi ini menggunakan metode versi Luther – Sutopo. Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan memodifikasi tahapannya. Menurut sutopo pembangunan sebuah aplikasi multimedia harus dimulai dari concept dan diakhiri dengan tahapan distribution. Sedangkan tahap material collecting dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Adapun tahapan versi Luther – Sutopo seperti gambar dibawah ini .[2]



Gambar 1.1 Metodologi Pengembangan Multimedia[2]

Berikut adalah penjelasan dari diagram pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo :

1. Concept

   Tujuan dari pembuatan *game* edukasi ini adalah untuk membantu para santri di madrasah Al-Barokah yang berada di kelas 3 – 6 tingkat sekolah dasar, *game* ini dibuat untuk membantu para santri dalam menghafal hafalan surat dan mengulang kembali hafalan mereka. *Game* edukasi ini berukuran tidak lebih dari 50MB.

2. Design

   Design merupakan tahapan untuk menentukan spesifikasi arsitektur program, bentuk dan kebutuhan material/bahan untuk program. Dalam hal ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan dari sebuah aplikasi yang akan dibuat.

3. Material Collecting

   Material merupakan tahap saat pengumpulan bahan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan secara bersamaan dengan tahap assembly. Dalam hal ini adalah dengan membuat dan mengumpulkan materi – materi dan design yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi.

4. Assembly

   Tahap assembly merupakan tahap saat semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi harus sesuai dengan analisis yang sudah dilakukan pada tahap design. Dalam tahap ini pembuatan aplikasi dimulai dengan menggunakan Android Studio dan beberapa software pendukung lainnya.

5. Testing

   Tahap testing dilakukan saat aplikasi telah dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan pengujian yang dilakukan kepada para santri di MDT Al-Barokah.

6. Distribution

   Aplikasi yang telah jadi akan dievaluasi kembali pada tahapan ini. Pada tahap ini hasil testing dari para santri di MDT Al-Barokah akan

dievaluasi. Hal ini dilakukan agar aplikasi dapat menjadi masukan pada produk selanjtnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang ada di MDT Al-Barokah mengenai para santri penghafal yang merasa bosan dalam menghafal Al-Qur'an, dan tujuan penelitian sendiri adalah untuk membantu para santri. Pada bab ini juga menjelaskan tentang batasan masalah penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 menjelaskan tentang tempat penelitian yaitu MDT Al-Barokah, tinjauan umum dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai game edukasi, *speech recognition*, dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 menjelaskan tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi game edukasi tahfidzul Qur'an, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 menjelaskan tentang implementasi dari analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya bahasa pemrograman yang digunakan adalah java dan *tools* yang digunakan adalah Android Studio, selain itu dalam bab ini terapat beberapa hal yang akan dibahas seperti implementasi kebutuhan perangkat lunak dan keras,implementasi antar muka dan pengujian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari penulisan tugas akhir dan saran guna pengembangan selanjutnya.