

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an menjadi pedoman dalam setiap gerak dan langkah yang akan mengarah pada kebaikan dan jauh dari kemungkaran karena itu sudah menjadi kewajiban bagi umat Islam untuk mempelajari Al-Qur'an. Banyak cara yang digunakan untuk belajar membaca Al-Qur'an, salah satunya adalah metode iqro. Media pembelajaran yang digunakan mengacu pada buku panduan guru tentang pengenalan huruf hijaiyah. Metode tersebut dapat membuat siswa jenuh, selain itu siswa juga mengalami kesulitan mengingat pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya." dalam Sudjana (2016: 22).

Selama ini anak-anak belajar Iqro' melalui media buku maupun CD tutorial yang lebih beresiko gampang kotor, robek, hilang, dan tidak praktis untuk dibawa kemana-mana. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media komunikasi dan informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk saling berinteraksi dan memudahkan dalam banyak hal. Smartphone merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang dapat mempersempit ruang dan waktu. Kini smartphone tidak hanya menjadi alat komunikasi saja akan tetapi sudah menjadi sarana hiburan dan juga gaya hidup. Dan untuk anak-anak sendiri penggunaan smartphone lebih cenderung digunakan untuk aplikasi permainan (Games). Karena itu, penulis tertarik untuk

memaksimalkan penggunaan smartphone dan mengatasi masalah pada metode Iqro' menggunakan buku



Gambar 1.1 Statistik Minat Baca Indonesia

Sumber : [www.quireta.com](http://www.quireta.com)

Hasil statistik menemukan bahwa minat baca Indonesia masih kurang, oleh karena itu penulis dalam hal ini mencoba untuk membuat sebuah aplikasi untuk memudahkan anak-anak untuk lebih mudah belajar huruf hijaiyah dengan metode iqro.

Perangkat mobile, smartphone bagi masyarakat bukan barang asing lagi. Berbagai kalangan dari berbagai umur memanfaatkan smartphone untuk berbagai hal, salah satunya dibidang pendidikan. Telah banyak aplikasi android dikembangkan oleh developer yang dipublikasikan di Google Playstore sehingga dapat membantu didalam pembelajaran. Dari latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka penulis mengajukan judul “Perancangan Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Metode Iqro’ Berbasis Mobile (Studi Kasus : TPA Al-Kautsar Bekasi)”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditemukan masalah- masalah yang diantaranya sebagai berikut.

1. Kemauan anak usia dini untuk belajar membaca iqro’ pada media buku atau *Compact Disk* (CD) masih rendah
2. Masih beresiko gampang kotor, robek, hilang, dan tidak praktis untuk dibawa kemana-mana
3. Sistem keamanan masih kurang

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dirancang untuk anak usia dini.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan huruf hijaiyah dan suara
3. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh sistem operasi Android

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran membaca

Al-Qur'an dengan metode iqro' berbasis mobile?

2. Bagaimana cara aplikasi tersebut menarik untuk memacu semangat pengguna?
3. Bagaimana sistem keamanan pada aplikasi pembelajaran membaca Al- Qur'an dengan metode iqro' berbasis mobile?

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi mobile berbasis android untuk membantu pembelajaran baca Al Qur'an dengan metode iqro pada anak usia dini.
2. Memudahkan pengguna untuk melakukan mempelajari bacaan Al Qur'an menggunakan metode iqro dengan baik.
3. Membuat aplikasi dengan visualisasi dan audio yang menarik untuk memacu semangat pengguna dalam belajar baca Al Qur'an dengan metode iqro.

### 1.5.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait yang diantaranya adalah.

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pengajar dalam melakukan pembelajaran iqro.
2. Aplikasi mobile pembelajaran Iqro sebagai sarana membaca Al-Qur'an berbasis android diharapkan dapat digunakan oleh umat muslim.

### 1.5.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TPA Al-Kautsar Jl.Dahlia 2, Kec Cibitung Kab Bekasi Jawa Barat 17520 selama 1 (satu) bulan lamanya, terhitung dari hari senin tanggal 19 Agustus 2019 sampai dengan hari 15 September 2019.

### 1.6 Metode Penelitian

#### A. Observasi

Mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran Iqro yang beralamat di di TPA Al-Kautsar Jl.Dahlia 2, Kec Cibitung Kab Bekasi, hasil observasi sebagai data primer yang dibutuhkan untuk penelitian.

#### B. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak terkait yang diwawancarai adalah Kepala Taman Pendidikan Al Qur'an (TPA) yaitu Umi Eva.

#### C. Pustaka

Studi pustaka dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui buku iqro, buku android serta jurnal yang relevan. ahan-bahan tertulis dijadikan dasar Pemikiran dan perbandingan dengan hal-hal yang bersifat praktis dilapangan dalam rangka penulisan skripsi ini.

### 1.7 Metode Konsep Pengembangan Software

1. Metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall*
2. Perancangan menggunakan UML
3. Database menggunakan MySQL
4. Pemrograman menggunakan JAVA

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab.

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari judul skripsi yang penulis angkat, meliputi penjelasan tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang penulis gunakan yaitu teori konsep dasar sistem, sistem informasi, bahasa pemrograman, MySQL, nilai rapor, SDLC(*System Devolepment Life Cycle*) waterfall, enkripsi, algoritma *Unified Modeling Language* dan flowmap menguraikan secara singkat mengenai sistem pengolahan rapor yang digunakan pada judul skripsi.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian dan menguraikan bagaimana metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian.

### BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini akan memberikan penjelasan tentang dan perancangan sistem meliputi pembuatan UML (*unified Modelling Language*) yang terdiri dari *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *use case diagram*. hasil dari penelitian secara detail dan melakukan pengujian terhadap penelitian apakah sudah berjalan dengan baik dan sudah dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tujuan dalam penelitian.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan dengan baik.