

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendidik anak merupakan tugas mulia, sekaligus berat kepada setiap orang tua dan guru dalam mendidik anak. Begitu pentingnya pendidikan karena ia berdampak langsung terhadap baik buruknya kualitas kehidupan. Sudah tentu persoalan pendidikan anak dijadikan prioritas utama untuk dikelola secara cerdas, optimal, dan profesional realitas yang melingkup dunia pendidikan (pembelajaran) anak justru memberikan realitas yang sebaliknya. Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Pembelajaran terjemahan dari kata “*instruction*” yang berarti *self instruction* dan eksternal *instructions* (Sugandi, 2004).

Terutama dalam hal pendidikan di bidang agama, yakni pendidikan tentang shalat dan mengaji. Pendidikan shalat dan mengaji biasanya diberikan di madrasah, namun pada madrasah pun anak-anak sulit untuk menyerap ilmu yang diberikan. Terlebih ketika anak akan berangkat ke madrasah, ada saja alasan anak tersebut agar tidak datang ke madrasah untuk belajar agama. Dan ketika di madrasah pun ada pula hambatan, yaitu anak-anak lebih bermainnya dibandingkan belajar. Pada pendidikan anak yang berpijak pada paradigma berpikir yang salah. Akibat proses belajar tersebut kurang optimal, dan belajarpun

akhirnya dimaknai oleh anak sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan dan tidak bersahabat, tidak ramah, dan jauh dari kegembiraan anak.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah Handphone dimana hampir setiap orang memilikinya. Handphone yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada Handphone. Layaknya pada komputer, Handphone pun dapat di instal berbagai macam aplikasi yang diinginkan. Android adalah sebuah sistem operasi untuk berbagai perangkat mobile seperti handphone, netbook, dan komputer tablet. Sistem operasi ini dikembangkan oleh Google Inc dengan berbasis kernel Linux versi 2.6 dan berbagai perangkat lunak dari GNU yang bersifat Open Source (Safaat, 2012). Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Menurut penelitian (Nielsen,2011), Indonesia juga masuk sebagai pengguna perangkat mobile tertinggi yaitu sebanyak 48%. Selain itu dari segi usia pengguna didominasi kalangan anak muda, mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun. Sebanyak 40% anak usia 0-8 tahun sudah mengenal gadget seperti smartphone, iPod, atau iPad (Tim Internet Sehat, 2013). Sesuai dengan data statistik menurut infographics, 65% menggunakan perangkat Android mereka untuk bermain game dan 38% untuk bekerja (infographics, 2013). Dari kategori aplikasi yang banyak

diunduh, *games* masih menjadi nomer satu. *Tools, Entertainment, Communication* dan *Social* berada diposisi selanjutnya (oprekandroid, 2013).

Pendidikan pada anak memang perlu dilakukan dengan cara-ara yang menyenangkan, agar anak tersebut merasa termotivasi dan tidak membosankan. Untuk mendidik anak dalam hal agama, yaitu tentang sholat dan mengaji, terkadang anak-anak sangat sulit. Mereka lebih memilih untuk bermain dengan gadget yang digunakan oleh para orang tua dan kakak-kakaknya. Atas dasar uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik membuat Skripsi dengan judul :

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE TENTANG PEMBELAJARAN SHOLAT DAN MENGAJI BERBASIS ANDROID

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengidentifikasi masalah yang ada didalam sistem pembelajaran sebagai berikut :

- a. Dalam hal mendidik anak, prosesnya membosankan dan tidak dapat menyenangkan anak tersebut.
- b. Tidak adanya motivasi belajar pada anak-anak karena kurang efektifnya metode pembelajaran yang diterapkan.
- c. Mengurangi dampak negatif dari perkembangan teknologi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka dapat dirumuskan suatu permasalahan.

- a. Bagaimana membangun dan merealisasikan suatu aplikasi pada platform Android?
- b. Bagaimana membangun aplikasi yang digunakan untuk sarana pembelajaran sholat dan mengaji untuk anak-anak agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan?

1.4. Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

- a. Aplikasi pembelajar sholat dan mengaji hanya dapat digunakan pada sistem operasi Android dan batasan minimum aplikasi ini yaitu sistem Android versi 2.1.
- b. Aplikasi hanya berupa gambar, teks, dan suara yang diharapkan mudah dimengerti oleh anak-anak.
- c. Tidak menggunakan database, tetapi menggunakan Libraries yang tersedia dalam arsitektur Android.
- d. Aplikasi tidak terkoneksi dengan internet.
- e. Pada bagian mengaji hanya mengenalkan huruf-huruf hijaiyah dan belum ada tanda baca ataupun tajwid.

1.5. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1. Tujuan

Tujuan dari pengerjaan skripsi ini yaitu :

- a. Membangun sebuah program aplikasi pembelajaran tata cara sholat dan mengaji untuk anak-anak pada Sistem Operasi Android.
- b. Mengingatnkan betapa pentingnya pendidikan agama pada anak usia dini.

1.5.2. Manfaat

Manfaat dari pengembangan Aplikasi Ayo Belajar Sholat Dan Mengaji ini adalah :

- a. Membantu para orang tua yang ingin memberikan atau mengajarkan anak-anaknya untuk sholat dan mengaji.
- b. Mengajarkan betapa pentingnya untuk belajar sholat dan mengaji untuk anak-anak.
- c. Meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan aplikasi pada sistem operasi Android.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sholat Dan Mengaji dalam penyusun skripsi ini adalah:

a. Pengumpulan Data

Mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sholat dan Mengaji.

b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan Android, tata cara sholat yang benar, dan pengucapan mahroj huruf hijaiyah untuk membantu dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sholat dan Mengaji. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

c. Eksperimen

Merancang dan mengimplementasi Aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

1.7. Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam pengembangan aplikasi perlu digunakan metode sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan aplikasi, adapun pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu metode waterfall. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Waterfall
(Sumber: Sommerville, 2003)

Keterangan :

- a. **Requirements Analysis**, melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan aplikasi.
- b. **Design**, menetapkan domain informasi untuk aplikasi, fungsi dan tampilan aplikasi.

- c. **Coding (implementasi)**, pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman java.
- d. **Testing (pengujian)**, kegiatan untuk melakukan pengetesan aplikasi yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum, jika pengujian sudah benar maka aplikasi pembelajaran sholat dan mengaji dapat digunakan.
- e. **Implementation**, kegiatan setelah dilakukan testing kemudian perangkat lunak tersebut akan diinstal pada organisasi atau klien dan secara resmi mulai digunakan.
- f. **Maintenance (perawatan)**, menangani aplikasi yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.8. Sistematika Penulisan

Secara garis besar materi skripsi ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul tugas akhir, seperti perancangan, siklus hidup pengembangan sistem, dan hal-hal yang terkait tentang Android.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai penggunaan metodologi yang digunakan dalam penelitian, metode pendekatan aplikasi, dan metode pengembangan aplikasi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan perancangan dan implementasi dan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi tersebut.

