

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan tidak akan ada penerus cita-cita luhur untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas maka masyarakat mempunyai peranan dalam melakukan perubahan dan pembangunan bangsa.

Dalam dunia pendidikan khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), para guru dan orang tua harus bisa membimbing dan mengajarkan ilmu pengetahuan yang baik dan bermanfaat kepada anaknya, khususnya dalam bidang agama. Karena pendidikan agama akan berguna sekali untuk kehidupan si anak kelak sampai lanjut usia dan menghadapi kematian. Maka dari itu, pendidik harus lebih pandai dan cerdas mensiasati bagaimana cara mengajarkan anak-anak supaya ilmu yang didapat mudah diserap, dipahami dan dimengerti. Salah satunya dengan cara membuat anak-anak tidak cepat bosan dan jenuh selama masa belajarnya diselingi dengan bermain.

Metode pengajaran kepada anak-anak di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) tidak sama dengan metode pengajaran anak-anak untuk tingkat SD, SMP dan SMA. Untuk pengajaran anak-anak di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), para pendidik tidak hanya harus mempunyai ilmu yang tinggi, tetapi pendidik juga harus memiliki kesabaran dan keuletan yang sangat luar biasa dalam mendidik

dan menghadapi anak-anak. Karena segala tingkah laku baik dan buruknya seorang pendidik akan dicontoh oleh anak didiknya.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang dihadapi sehingga timbulnya inisiatif penulis untuk membuat penelitian ini.

1. Selama ini dalam kegiatan belajar mengajar baca-tulis *Al-Qur'an* belum ada pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat bantu media pembelajaran baca tulis *Al-Qur'an* . Metode dan sarana yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan media konvensional, belum ada pemanfaatan teknologi informasi. Metode pembelajaran hanya memanfaatkan media papan tulis dan buku metode belajar membaca/menulis *Al-Qur'an* . Sebagaimana yang diketahui metode pembelajaran seperti ini tidak akan bisa dilakukan tanpa ada seorang pengajar yang mendampingi (mentor).
2. Jika sang anak tinggal dalam lingkungan dimana orang tuanya, kakak/abangnya tidak memiliki kemampuan dalam membaca *Al-Qur'an* tentunya akan menjadi penghalang bagi sang anak untuk belajar membaca/menulis *Al-Qur'an*, karena sang anak tidak memiliki mentor di rumahnya. Jadi kegiatan belajar mengajar hanya bisa dilakukan di kelas (TKA/TPA), sedangkan di rumah tidak bisa dilakukan. Karena sang anak tidak didampingi mentor.

3. Kegiatan belajar *Al-Qur'an* dengan sistem belajar yang biasa (poin 1) sering kali membuat anak-anak jenuh dan menjadi malas untuk belajar membaca *Al-Qur'an*.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dihadapi dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mempermudah anak-anak untuk belajar dan membaca huruf-huruf Hijaiyah yang diajarkan?
2. Bagaimana merancang suatu animasi 3D yang menarik dan disukai anak-anak sehingga anak-anak lebih giat dalam belajarnya?
3. Bagaimana membangun sistem aplikasi pembelajaran *Al-Qur'an* dasar (*Iqra'*) dengan animasi 3 dimensi.

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan agar perancangan aplikasi ini fokus, tidak terlalu luas cakupannya maka diperlukan batasan masalah yang akan diambil. Batasan masalah yang akan diambil adalah:

1. Membahas bagaimana pengucapan huruf dan bentuk huruf Hijaiyah secara benar yang ada dalam *Iqra'* Jilid 1 yaitu dengan *input*-an berupa huruf Hijaiyah dan *file* suara bacaan huruf Hijaiyah dengan bacaan langsung A-Ba dan seterusnya serta digunakan suara pendek untuk mengucapkannya.

2. Adanya sistem pengujian buat si anak tentang macam-macam huruf Hijaiyah sehingga si anak bisa lebih memahami dan mengingat huruf-huruf Hijaiyah tersebut, hal ini berhubungan dengan *output* yang dihasilkan dari aplikasi pembelajaran *Al-Qur'an Dasar (Iqra')* yaitu berupa *form* informasi tentang kemampuan siswa/I (pengguna) dalam memahami materi .
3. Aplikasi yang dirancang ditujukan buat anak yang berusia 4-7 tahun, dan tidak menutup kemungkinan digunakan juga untuk orang yang lebih dewasa apabila belum bisa membaca Alqur'an dasar (Iqra').
4. Perancangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 2008*, *3DS Max* untuk membuat animasi dan menggunakan *MySQL* sebagai *database*.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan yang akan dicapai dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Merancang aplikasi yang dapat digunakan sebagai media audio visual untuk proses belajar mengajar yang interaktif.
2. Menggunakan macam-macam huruf Hijaiyah sebagai data yang akan yang akan ditampilkan dengan animasi 3 Dimensi.
3. Melakukan pengujian kepada anak didik untuk mengetahui sampai mana pemahaman dan ingatan terhadap macam-macam huruf Hijaiyah.

### **I.3.2. Manfaat**

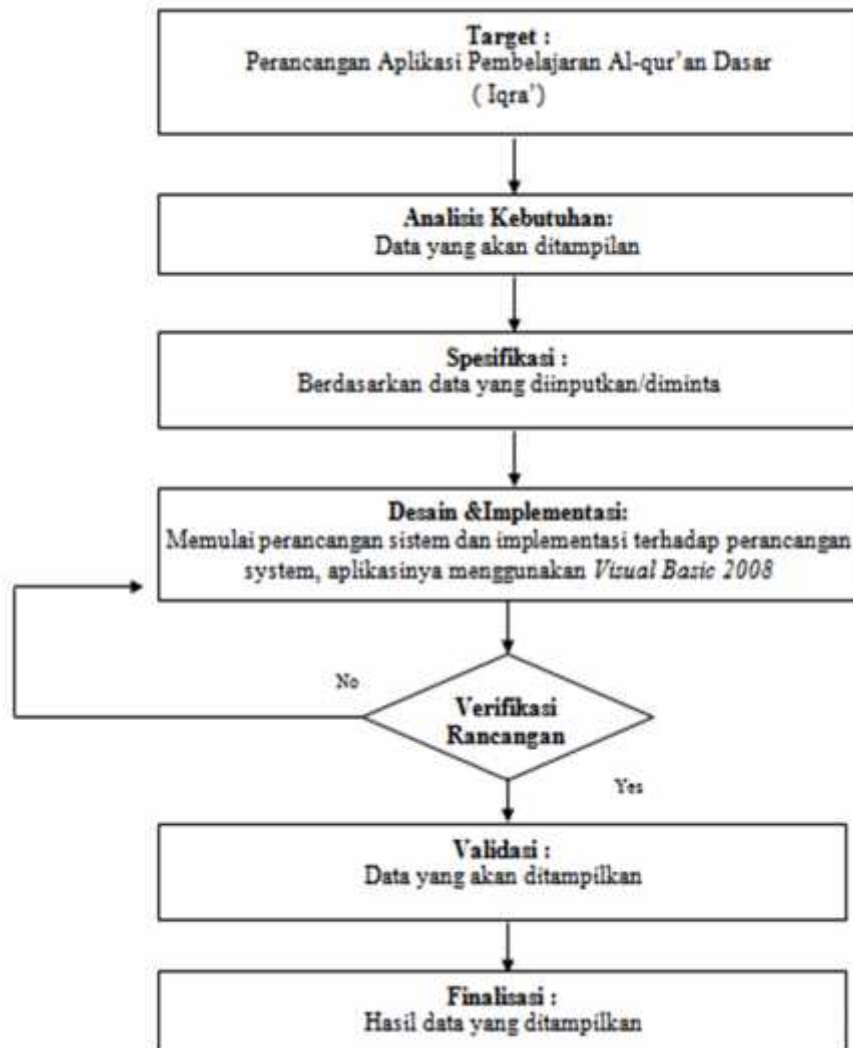
Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Aplikasi yang dirancang dapat digunakan sebagai media audio visual yang menarik buat si anak.
2. Dengan tampilan animasi 3 Dimensi macam-macam huruf Hijaiyah dapat memberikan pengetahuan kepada si anak.
3. Memberikan pemahaman kepada si anak bagaimana bentuk dan pengucapan yang benar huruf-huruf Hijaiyah.

## **I.4. Metodologi Penelitian**

### **1.4.1. Prosedur Perancangan**

Setelah melakukan studi literatur dan mengumpulkan data huruf-huruf Hijaiyah, maka selanjutnya penulis mencoba merancang algoritma pemograman dan tampilan perangkat lunak yang akan direalisasikan. Terlihat pada gambar I.1.



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

#### **I.4.2. Metode Penelitian**

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Didalam menyelesaikan skripsi ini penulis menggunakan metode studi yaitu :

##### **1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)**

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku, internet, dan lain – lain.

##### **2. Studi Lapangan (*Field Research*)**

Penulis melakukan tinjauan dan melihat langsung sistem belajar-mengajar di suatu TPA pada saat siswa/i belajar *Al-Qur'an*.

#### **I.4.3. Langkah - langkah Penelitian**

Dalam menulis skripsi ini penulis melakukan penelitian terhadap sistem yang sedang diterapkan.

Adapun langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi, memilih dan merumuskan masalah penelitian dalam hal ini adalah pembelajaran *Al-Qur'an* Dasar.
- b. Penelusuran kepustakaan untuk menelaah masalah tersebut dari segi teori atau penemuan yang relevan serta berbagai alternatif pemecahan masalah serupa oleh peneliti lain.
- c. Merumuskan dan mengemukakan hipotesa tentang *Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dasar ( Iqra' ) Dengan Animasi 3 Dimensi Untuk Anak Usia Dini*.
- d. Merancang cara pengumpulan data / informasi.

- e. Mengumpulkan data / informasi.
- f. Menyusun, mengolah dan menganalisa data / informasi yang diperoleh untuk menguji hipotesis.
- g. Membuat laporan hasil penelitian dan mempublikasikannya.

#### **I.4.4. Proses Yang Dilaksanakan**

Berdasarkan langkah-langkah penelitian (poin I.4.3) proses yang dilaksanakan adalah penulis melakukan tinjauan pustaka dan mengumpulkan data-data yang relevan dengan aplikasi yang akan dibangun dalam hal ini *Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dasar ( Iqra' ) Dengan Animasi 3 Dimensi Untuk Anak Usia Dini*. Penulis juga melakukan tinjauan langsung ke lapangan dan melihat bagaimana proses belajar-mengajar *Al-Qur'an* yang diterapkan saat ini.

#### **I.4.5. Hasil Penelitian Yang Diharapkan**

Hasil penelitian yang diharapkan oleh penulis adalah semoga dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, *Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dasar ( Iqra' ) Dengan Animasi 3 Dimensi Untuk Anak* dapat diimplementasikan dengan baik sehingga dapat memberikan kemudahan dan manfaat bagi anak-anak dan para pengajar dalam melakukan kegiatan belajar-mengajar *Al-Qur'an*.

## **I.5. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan latar belakang penulisan skripsi, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini dicantumkan teori-teori yang relevan yang dijadikan dasar dalam membangun *Aplikasi Pembelajaran Al Qur'an Dasar (iqra') Untuk Anak Usia Dini*.

### **BAB III : ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM**

Bab ini berisikan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan, disain sistem, desain data, hubungan antar entitas, perancangan basis data, desain arsitektur, *Unified Modelling Language (UML)*, struktur program, desain antarmuka, desain input, desain output, dan struktur menu pada program aplikasi yang dibangun.

### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Berisikan tentang tampilan hasil aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil aplikasi yang dirancang, pengujian serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dirancang.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisikan kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir yang diperoleh dari perancangan aplikasi, serta saran-saran yang berisi hal-hal penting untuk diperhatikan atau dijalankan pada masa yang akan datang untuk kesempurnaan hasil penelitian selanjutnya.