

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang membuat media pembelajaran menjadi ikut berkembang. Pengembangan media pembelajaran yang semula bersifat konvensional atau monoton dapat menjadi interaktif, “Media belajar yang baik memungkinkan pembelajar berinteraksi antara pembelajaran dengan media”, dimana terdapat hubungan yang lebih interaktif lagi antara sumber dengan penerima. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya media pembelajaran semakin banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik [1].

Belajar membaca Al- Quran merupakan suatu hal yang penting bagi umat islam, terutama baik anak-anak maupun santri santri di usia dini. Pembelajaran Al- Quran sangat penting bertujuan untuk menambahkan nilai nilai pendidikan islam pada di anak tersebut. Pada saat ini pembelajaran Al- Quran banyak dilakukan oleh lembaga sekolah maupun lembaga luar sekolah. Namun sebelum anak maupun santri dapat membaca Al- Quran anak anak maupun santri harus mengenal huruf-huruf hijaiyah terlebih dahulu dalam penelitian ini dibangun sebuah alat belajar yang menarik dan adanya aplikasi intraktif, yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mudah di pahami [2].

Santri yang dihadapi saat ini dalam proses belajar Al-Quran bagi pemula adalah dalam memproses mengucapkan huruf masih belum bisa membedakan antara pengucapan huruf satu dengan huruf lain seperti, ظ (*dzo*) dengan ض (*shod*) dalam huruf hijaiyah dengan

lafadz yang hampir sama, oleh karena itu kami mengharapkan dapat meningkatkan minat santri untuk belajar memahami dan hafal terhadap huruf hijaiyah [3].

Berdasarkan pertanyaan diatas maka peneliti berusaha memberi solusi sekaligus menyusun skripsi dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *desktop*, menggunakan *adobe animate cc.2020* untuk meningkatkan membaca huruf hijaiyah pada Taman Pendidikan Al-quran Raudhatun Naim yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN RAUDHATUN NAIM DESA SINDUHARJO – YOGYAKARTA

2.2 Rumusan masalah

Apakah kemampuan membaca huruf hijaiyah dapat ditingkatkan atau tidak dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif pada santri santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim?

2.3 Batasan masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dikaji lebih dalam maka diperlukan batasan masalah. Dalam penelitian ini maka peneliti membatasi batasan masalah yaitu:

1. Pemilihan materi media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah pada santri Taman pendidikan Al- Quran Raudhatun Naim.
2. Objek yang akan dibuat yaitu semua huruf hijaiyah dari huruf ¹ (*alif*) sampai ²⁸ (*ya*) waktu dan pengerjaan aplikasi ini kurang lebih dua bulan.
3. Lokasi yang digunakan untuk pengujian yaitu di Taman Pendidikan Al-Quran

Raudhatun Naim.

4. Kemampuan membaca huruf hijaiyah menggunakan metode pembelajaran interaktif berbasis *desktop*.

2.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan masalah diatas yaitu:

1. Sebagai media pembelajaran santri di Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim,
2. Meningkatkan ketertarikan santri di Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim dalam mempelajari huruf hijaiyah.
3. Meningkatkan pemahaman belajar pada santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim dalam memahami dan mengenal huruf hijaiyah.

2.5 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian manfaat yang diharapkan baik santri maupun dari ustadz sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Bagi Santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim

Santri akan tertarik dan terkesan, dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang baik, sehingga santri akan merasa lebih mudah untuk memahami dan mengenal huruf-huruf hijaiyah.

1.5.2 Manfaat Bagi Ustadz

Ustadz akan lebih mudah dan menambah materi pelajaran karena santri aktif dan berkeinginan meneruskan keterampilan dalam membaca huruf hijaiyah.

1.5.3 Bagi Lingkup Masjid Raudhatun Naim

Melaksanakan dan memakmurkan kegiatan Jumah Masjid Raudhatun Naim terutama pada Santai Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim.

2.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai penelitian yang relevan dan terarah, maka kami mengupayakan dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif, metode ini berkaitan dengan pengumpulan data untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruhnya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini, metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah pendekatan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara melihat santri santri dalam proses belajar mengaji untuk mengenal huruf hijaiyah yang berlokasi di Masjid Raudhatun Naim, untuk melihat apakah sudah benar dalam mengucapkan huruf hijaiyah sesuai dengan makrajnya.

2. Metode Wawancara

Metode ini yang dilakukan dengan cara ketemu langsung dengan para

ustad dan santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim untuk wawancara, bagaimana cara belajar mengaji dan mengenal huruf hijaiyah apakah sudah lebih aktif dalam pembelajarannya atau belum.

3. Metode Studi Kasus

Penulisan mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari data data dari jurnal ilmiah, maupun jurnal internasional atau jurnal nasional. Referensi yang digunakan merupakan referensi yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dengan judul rancangan bangun aplikasi huruf hijaiyah dan angka arab sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC 2020*, dan penelitian yang akan digunakan menggunakan metode pengembangan *waterfall*.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini penulis melakukan metode analisis pada Santri-santri Taman Pendidikan Al-Quran Raudhatun Naim untuk menggunakan data statistik untuk melanjutkan penelitian dan menampilkan fitur-fitur dalam aplikasi berbasis *desktop* yaitu antara huruf hijaiyah (*atif*) sampai huruf (*yaa*).

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah menganalisa data data yang akan kami terapkan dengan metode Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Setelah menganalisa data data yang akan kami terapkan dengan metode *waterfall* merupakan mode klasik yang sederhana dengan aliran sistem metode pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam dalam proses pengembangannya. Tahapan utama siklus hidup pengembangan sistem dapat terdiri dari tahapan perencanaan sistem (*systems planning*), analisis sistem (*systems analysis*), desain sistem (*systems design*), seleksi sistem (*systems selection*), implementasi sistem (*systems implementation*) dan perawatan sistem (*systems maintenance*).

2.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan, berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Dari BAB I ini terdiri dari beberapa sub yaitu, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dari BAB II memuat tinjauan pustaka yang diperlukan sebagai proses pembuat pembelajaran interaktif berbasis *desktop* menggunakan *adobe Animate CC 2020* untuk pembuatan huruf hijaiyah sebagai pembelajaran. Yang didapat dari jurnal, internet maupun buku buku tentang pembelajaran interaktif dan berdasarkan pandangan penulisan sendiri.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dari BAB III meliputi tentang analisis yang terdiri dari perancangan sistem pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate cc 2020* berbasis *desktop* tentang pengenalan huruf hijaiyah pada santri taman pendidikan al quran.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

BAB IV meliputi mengenai cara pembuatan pengenalan huruf hijaiyah menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe animate cc 2020* berbasis *desktop*. Untuk implementasikan kepada santri Taman Pendidikan Al-Quran dan menganalisa hasil secara fungsional apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan sebelumnya.

BAB V. PENUTUP

Dari BAB V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberi saran-saran untuk memperbaiki dan mengembangkan lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber sumber referensi yang telah digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN