

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi terasa semakin pesat dan canggih di kalangan masyarakat sehingga masyarakat dituntut untuk bisa menyesuaikan teknologi yang baru. Teknologi yang menggunakan sistem operasi untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki *smartphone* adalah Android. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh android semakin menggiurkan dan semakin beraneka ragam sehingga berdampak semakin tergerusnya perhatian masyarakat terhadap media pembelajaran anak tentang ajaran Al-qur'an.

Salah satu Taman Pendidikan Al-qur'an yang menggunakan metode bernyanyi adalah TPQ Masjid An-Nur Klaten. TPQ Masjid An-Nur Klaten merupakan lembaga pendidikan kanak-kanak, yang secara khusus mengajarkan praktik ibadah sehari-hari dan membaca Al-Qur'an. Dalam menjalankan proses pengajaran, TPQ Masjid An-Nur Klaten mengalami masalah dalam penyampaian materi kepada santri. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang diterapkan di TPQ Masjid An-Nur Klaten masih menggunakan metode ceramah dan media buku sebagai referensi sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih berfokus pada pemberian materi yang tidak aplikatif dan praktis. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dibuat sebuah aplikasi interaktif berbasis android dan skripsi dengan judul **"Pembuatan Dan Implementasi Media Pembelajaran "Bernyanyi Al-Qur'an" Berbasis Mobile Pada TPQ Masjid An-Nur Klaten"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka dapat disimpulkan pada rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana menerapkan suatu metode bernyanyi TPQ Masjid An-Nur Klaten dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari diadakannya penelitian ini adalah agar dapat menarik semangat anak dalam mengenal dan belajar mengamalkan ajaran Al-Qur'an dengan metode bernyanyi baik di lingkungan TPQ maupun di rumah serta diharapkan mampu meningkatkan daya ingat anak menjadi lebih baik.

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah mempermudah dalam penyampaian materi yang telah diberikan di TPQ Masjid An-Nur Klaten, dan dapat menerapkan metode bernyanyi dengan membangun inovasi media pembelajaran pada sistem operasi Android

1.4 Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan pada anak dalam proses pembelajaran maka ruang lingkup pembahasan akan terbatas pada masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan menu bernyanyi sebagai pembelajaran, menu berdoa dan menu tebakkan sebagai kuis untuk mengetes kemampuan daya ingat anak.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan 18 lagu, 12 do'a sehari-hari, dan 10 soal tebakkan.

3. Aplikasi ini dilengkapi dengan teks dan suara sebagai panduan pembelajaran.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi untuk mendapatkan informasi objektif, antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Kepustakaan

Metode Kepustakaan yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.

c. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pemateri dan siswa yang terkait dengan metode pembelajaran di TPQ Masjid An-Nur Klaten.

d. Quesioner

Metode yang menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan yang ditujukan kepada sejumlah objek yang layak.

1.5.2 Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan serta melakukan analisis sistem yang sedang berjalan untuk bisa mengetahui permasalahan yang harus diselesaikan. Menganalisis kebutuhan sistem untuk mengetahui kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sebuah sistem yang baru. Kemudian menganalisis dan mengidentifikasi kelayakan sistem untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat layak untuk dilakukan dan dipublikasikan.

1.5.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah melakukan analisis terhadap sistem. Dalam tahap ini perancangan dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Perancangan Proses

Menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML) untuk memberikan gambaran tentang sistem yang diusulkan dengan membuat *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

b. Perancangan *User Interface* / Antarmuka

Perancangan yang menjelaskan suatu aplikasi yang akan ditampilkan agar bisa menarik perhatian pengguna serta dapat berinteraksi langsung dengan pengguna.

1.5.4 Pengembangan Sistem

Menggunakan SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *Waterfall*. Pengembangan sistem dilakukan dengan menganalisis sistem yang lama, desain program yang akan dibuat, membuat kode program yang sesuai dengan desain program yang sudah dibuat, melakukan pengujian terhadap program yang dibuat, serta pemeliharaan terhadap program tersebut.

1.5.5 Uji Coba / *Testing*

Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, berikut uraian dari sistematika penulisan:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana aplikasi ini digunakan atau berfungsi serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis, dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

