

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak sekali media pembelajaran yang sangat moderen saat ini, hampir semua keahlian seseorang terhadap ilmu komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih moderen, baik yang ahli dalam bermain grafis (multimedia) mereka dapat membuat sebuah media pembelajaran yang moderen dengan membuat sebuah aplikasi salah satunya berbentuk flash, ilmu apapun yang ada dapat dibuat menjadi lebih moderen oleh seorang ahli multimedia, dengan mengemasnya dalam berbagai bentuk. Kemudian seseorang yang ahli dalam ilmu pemrograman website, mereka dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang lebih moderen lagi, karena semua orang dapat mengakses dan mempelejarinya selagi masih terdapat jaringan internet dan media pembentu komputer, maupun *gadget* seperti hanphone dan lainnya. Begitu juga dengan seorang yang memiliki ahli terhadap ilmu pemrograman aplikasi mobile, dimana bahasa pemrogramanannya adalah *java*, akan tetapi tidak semua fitur *java* digunakan untuk pemrograman aplikasi mobile ini. Sebagai keunggulan media pembelajaran moderen yang dibuat oleh seseorang yang ahli dalam bidangnya (ahli multimedia, pemrograman website, dan pemrograman aplikasi mobile) itu lebih mudah untuk dipelajari, sebab dalam pembuatan media tersebut sudah dipikirkan dan di rancang sebagus mungkin. Dan harapan atau *goal* dari pembuatan media pembelajaran

moderen itu adalah, praktis dan lebih mudah untuk dipelajari. Banyak sekali generasi yang sangat antusias ingin membantu merubah dunia, salah satunya adalah generasi yang bergelut dalam bidang ilmu komputer, mereka mencoba untuk melakukan perubahan dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang moderen, diharapkan dapat memudahkan seseorang mempelajari suatu ilmu dan bertujuan menciptakan generasi yang lebih pandai dan cerdas, hal ini dibuktikan dengan banyaknya media pembelajaran yang dapat ditemui dengan mencarinya melalui internet.

Analisa dan Perancangan Metode Pembelajaran Baru Membaca Ayat Pertama Surat Anisa Dua Ayat Surat Yusuf dan Dua Ayat Surat Muhammad Berbasis Game Android, ini merupakan salah satu media pembelajaran moderen serta baru yang ditujukan untuk seorang yang beragama islam, yang masih kesulitan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an.

Metode pembelajaran membaca Al-Qur'an saat ini sudah sangat banyak, dengan berbagai macam kemudahan yang diberikan dan berbagai keunggulan serta keunikan, karena banyaknya seseorang yang peduli terhadap ilmu membaca Al-Qur'an dan mampu menciptakan metode pembelajaran yang bagus, oleh karenanya muncul berbagai macam metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang berbeda-beda, akan tetapi semuanya tetap dalam tujuan untuk mencerdaskan bangsa.

Dengan berbagai macam perbedaan metode pembelajaran dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an yang ada saat ini, penulis juga tertarik untuk menciptakan sebuah metode mempelajari bacaan Al-Qur'an yang berbeda, dimana perbedaan tersebut terdapat pada penggunaan beberapa ayat Al-Qur'an yang di

gunakan sebagai patokan atau dapat di sebut sebagai menu kategori dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an ini, dalam metode yang akan di buat penulis membuat menu utama terdiri dari delapan tombol, tombol pertama merupakan menu dimana pengguna dapat belajar untuk mengenal huruf asli hijakiyah maupun ketika hurup tersebut disambung, disertai effect suara hurup tersebut dan kata dalam bahasa Indonesia mengenai nama huruf-huruf tersebut, dan terdapat dua tombol untuk melanjutkan mengenal huruf selanjutnya maupun untuk kembali ke huruf sebelumnya, pada tombol kedua di menu utama itu merupakan menu yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengenal bagaimana cara mengeja huruf hijakiyah baik huruf yang di sambung maupun huruf aslinya, disertai dua tombol untuk melanjutkan dan tombol untuk kembali ke ejaan sebelumnya, dan disertai beberapa effect suara harokat yang ada dan huruf hijakiyah itu sendiri, diakhiri dengan pembacaan keseluruhan huruf yang ada, pada tombol ketiga di menu utama pengguna dapat mendengarkan bacaan dari ayat yang sedang dipilihnya, disertai ayatnya dan terdapat satu tombol play, pada tombol keempat di menu utama itu merupakan menu yang dapat di gunakan oleh penguna sebagai sarana untuk membantu menghafal huruf hijakiyah yang belum terhafal oleh pengguna, karena menu tersebut merupakan *game* atau permainan memilih salah satu gambar dari lima gambar pilihan dan menyamakannya dengan gambar yang ada di atasnya, permainan tersebut akan selalu berulang dan tidak ada hentinya tidak disertai sekor maupun kecepatan karena memang tujuan *game* atau permainan ini adalah untuk membantu hafalan huruf hijakiyah yang belum terhafal oleh pengguna, disertai effect suara pujian ketika benar memilih dan effect suara peringatan ketika

pilihannya tersebut salah, pada tombol kelima di menu utama itu juga sebuah permainan sama dengan permainan di tombol ke empat, perbedaannya sistem permainan ini adalah menyamakan antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya, dimana pada *game* atau permainan ini terdapat lima gambar yang harus di cari persamaannya, sistemnya ketika benar menyamakan diantara gambar yang ada maka gambar tersebut akan diberi tanda centang, dan terdapat effect suara ok ketika benar menyamakannya, pada tombol ke enam di menu utama itu merupakan panduan bagaimana menggunakan media pembelajaran dan penjelasan mengenai pembuat media pembelajaran ini, dan pada tombol ketujuh di menu utama itu merupakan tombol kategori yang sekaligus mengontrol menu *learn*, cara baca serta surat dan suara, tombol kedelapan merupakan tombol exit yang dapat di gunakan pengguna untuk keluar dari media pembelajaran ini.

Maksud dari metode pembelajaran ini yaitu mengenalkan kepada pengguna seperti apa huruf hijakiyah ketika disambung dan bagaimana cara mengejanya ketika diberi harokat, karena ada seseorang yang baru mempelajari bacaan Al-Qur'an dapat membaca surat yang terdapat pada Al-Qur'an, akan tetapi ketika di suruh mengeja dan menyebutkan huruf apa yang terdapat di ayat tersebut mereka tidak mengetahuinya.

Dan penulis memilih metode ini dijadikan salah satu *game* atau permainan yang bertujuan untuk mengenalkan, kepada seseorang yang menginginkannya. Dan memilih untuk mengaplikasikannya pada sistem oprasi *android*, karena memang saat ini *android* hampir dimiliki oleh semua orang.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjabaran mengenai Analisa dan Perancangan Metode Pembelajaran Baru Membaca Ayat Pertama Surat Anisa Dua Ayat Surat Yusuf dan Dua Ayat Surat Muhammad Berbasis Game Android, yang terdapat di latar belakang maka penelitian ini diperlukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain Metode Pembelajaran Baru Membaca Ayat Pertama Surat Anisa Dua Ayat Surat Yusuf dan Dua Ayat Surat Muhammad Berbasis Game Android, yang asik untuk digunakan.?
2. Bagaimana membuat *game* dalam metode pembelajaran ini yang dapat digunakan untuk membantu hafalan huruf hijakiyah oleh pengguna.?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan dan rumusan masalah penelitian ini maka terdapat beberapa batasan masalah antara lain:

1. Dari 114 surat yang terdapat pada Al-Qur'an hanya tiga surat yang di gunakan dalam media pembelajaran ini, yaitu surat Anisa, surat Yusuf dan surat Muhammad.
2. Ayat yang digunakan pada media pembelajaran ini hanya ayat pertama surat anisa, ayat pertama dan kedua surat yusuf, dan ayat pertama dan kedua surat Muhammad.
3. Pada metode pembelajaran ini, tidak membahas hukum bacaan Al-Qur'an.
4. Minimal *Android* yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah *android 4.0 ICS (Ice Cream Sandwisch)*

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa pencapaian dalam penelitian ini yaitu:

1. Membuat media pembelajaran baru yang berbeda mengenai cara mempelajari bacaan Al-Qur'an yang dapat membantu seseorang dalam mempelajarinya.
2. Ingin membantu mencerdaskan generasi muda, terutama dalam mempelajari bacaan kitab suci Al-Qur'an.
3. Memberikan pemahaman tentang bagaimana mengeja bacaan Al-Qur'an.
4. Merubah pola pikir seseorang bahwa kita bisa langsung belajar membaca Al-Qur'an tanpa harus melalui Iqro' ataupun Jusama dan itu bisa menjadi lebih menarik.
5. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Starta 1 bidang studi Teknik Informatika, di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa hal yang dapat dipetik dari penelitian ini diantaranya:

1. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang di dapat selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Starta 1 bidang studi Teknik Informatika, di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat dijadikan sebuah referensi bagi para pengembang yang ingin menunjukan ide-ide kreatif mereka.

4. Memberikan solusi bagi generasi muda yang memiliki permasalahan dalam mempelajari bacaan Al-Qur'an.
5. Manjadikan salah satu bukti terhadap kepedulian bangsa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses memecahkan masalah yang terdapat pada skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, beberapa metode penelitian yang digunakan penulis yaitu:

1. Metode Observasi:
 - a. Dimana penulis melakukan pengamatan terhadap metode mempelajari bacaan Al-Qur'an yang ada saat ini.
 - b. Penulis juga melakukan pengamatan terhadap beberapa *game* edukasi *android* yang tersedia di *play store android*.
2. Metode Pustaka:

Penulis mengumpulkan dan mempelajari hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.
3. Mengimplementasikan hasil perancangan kemudian menerapkannya ke *gadget* yang menggunakan sistem oprasi *Android*.

1.7 Sistematika Penullsan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika ke dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai : media pembelajaran, *game android*, analisis, metodologi pengembangan, flowchart, software yang digunakan, dan mempelajari bacaan Al-Qur'an.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat analisis kebutuhan, analisis kelayakan, perancangan sistem, perancangan user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan sistem, mencakup antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Selain itu juga berisi script program dari sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan karya ilmiah yang dibuat oleh penulis mengenai Analisa dan Perancangan Metode Pembelajaran Baru Membaca Ayat Pertama Surat Anisa Dua Ayat Surat Yusuf dan Dua Ayat Surat Muhammad Berbasis Game Android.