

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di Indonesia kita telah bertahun-tahun mempelajari dan membaca Al-Qur'an, tidak kenal golongan, pangkat atau status sosial terutama para orangtua yang sangat mengharapkan anak-anak mereka mampu membaca Al Qur'an sejak mereka kecil. Sehingga tetapi tidak jarang pula dari mereka yang mengeluh karena merasakan hal yang sulit dan membutuhkan waktu lama untuk belajar atau juga mengajarkan membaca Al Qur'an. Mengenai hal ini Allah Ta'ala telah berfirman :

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ ۖ

*Dan Sesungguhnya Telah kami mudahkan Al Qur'an untuk pelajaran, Maka Adakah orang yang mengambil pelajaran?(QS : Al Qomar : 40)*

Dari ayat tersebut diatas munculah metode baru yang disebut dengan Metode Al-Basith yang memegang prinsip sangat mudah, praktis, dan sederhana sesuai dengan makna Kata *Al-Basith* yang berarti sederhana. Dengan hanya lima langkah dan dalam lima kali pertemuan, seorang yang ingin belajar dari Nol dapat langsung membaca Al-Qur'an dengan Tajwid yang benar. Pada Langkah I mengenalkan tentang Huruf-huruf *Hijaiyyah*, pada Langkah II mengenalkan Huruf-huruf *Hijaiyyah* ketika bersambung, pada Langkah III ditargetkan telah dapat membaca Al-Qur'an akan tetapi belum dengan panjang pendek yang benar,

Langkah IV sudah dapat membaca Al Qur'an dengan benar di Langkah V sudah dapat dipastikan mampu membaca Al-Qur'an dengan Tajwid yang benar.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang muncul sekarang ini adalah bagaimana menciptakan metode yang bagus dalam mempelajari Al-Qur'an terutama dalam metode membaca Al-Qur'an itu sendiri ?

Oleh karena itu Penyusun mencoba melakukan Analisis dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Membaca Al-Qur'an dengan mengacu sepenuhnya dengan Metode Al-Basith sebagaimana telah disebutkan diatas. Dengan harapan adanya Multimedia Pembelajaran Membaca Al Qur'an ini dapat membantu pengguna belajar membaca Al-Qur'an cepat dan mudah.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasar pada perumusan masalah diatas, agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi variabel penyelesaian yang akan dibuat, sebagaimana berikut :

1. Perancangan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an "Metode Al Basith".
2. Perancangan Multimedia Pembelajaran ini sepenuhnya mengacu pada "Metode Al Basith" dengan konsep lima langkah mudah dan cepat.
3. Perancangan Multimedia Pembelajaran ini menggunakan beberapa *software* multimedia diantaranya :
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Adobe Photoshop CS3

- c. CoreIDRAW 12
- d. Adobe Audition
- e. Notepad

#### **1.4. Tujuan**

Perancangan Multimedia Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan Metode Pembelajaran membaca Al Qur'an yang disebut dengan "Metode Al Basith" yang selama ini masih diterapkan dengan model manual(buku) ke model Visual berupa Multimedia Pembelajaran yang memudahkan dan menyenangkan.

#### **1.5. Manfaat**

Analisis dan Perancangan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an ini pada saatnya nanti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Penyusun
  - a. Sebagai penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Memperoleh gelar Sarjana Komputer dan Skripsi ini dapat dijadikan referensi pengembangan teknologi multimedia selanjutnya.
2. Bagi Kalangan Umum

Dapat membantu sepenuhnya dalam proses belajar membaca Al Qur'an dengan model yang lebih menarik dan cepat, agar lahir generasi manusia Qur'aniy di Era Globalisasi seperti sekarang ini.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini terdiri dari lima Bab, masing-masing diuraikan sebagaimana berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan memuat beberapa sub-bab yang secara umum berisi materi-materi yang mencerminkan *breadth* (keluasan) dan *depth* (Kedalaman) dari Multimedia yaitu tentang : unsur-unsur atau elemen multimedia, ensiklopedia, struktur multimedia, pengenalan *software* yang digunakan serta dasar teori pembelajaran membaca Al Qur'an.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan Menguraikan teknik, metode, proses, prosedur serta bagan-bagan terkait yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada Bab I.

### BAB IV : IMPLEMENTASI HASIL DAN ANALISIS

Bab ini dapat menunjukkan bagaimana hasil dan realisasi metodologi dan perancangan, menunjukkan juga bagaimana pemanfaatan tools dan teknologi yg digunakan. Dan terdapat sejumlah *screen shoot* hasil yang penting untuk menunjukkan tercapainya tujuan.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, keterbatasan pengembangan dan saran.