

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SDIT Lukman Al Hakim Timoho merupakan Sekolah Islam Terpadu yang pembelajarannya menekankan ilmu agama. Disana sekarang terdapat metode baru membaca al qur'an yang diberi nama metode Al Karim, penyusun dari metode Al Karim bernama Roisudin, S.Pd.I. Metode ini sudah dipakai selama 3 tahun. Sering dilakukan pelatihan berulang-ulang terhadap pengajar, akan tetapi waktu yang diberikan hanya satu jam oleh kepala sekolah, dan pelatihan hanya bisa dilakukan satu minggu sekali.

Pernah diadakan pelatihan diklat untuk pengajar Se-Yayasan , selama 3 hari 2 malam. Akan tetapi waktu tersebut juga kurang, karena membedah ilmu tentang tajwid sangat memerlukan waktu. Saat ini pengajar hanya mengandalkan pelatihan di masing-masing sekolah yang dilaksanakan 1 minggu sekali. Ustadz Roisudin mengeluhkan, bagaimana agar pengajar yang mengajar bisa menyampaikan sesuai dengan apa yang ustadz Rois sampaikan.

Setiap akan tes kenaikan jilid, pengajar mengirimkan anak didiknya ke ustadz Roisudin, akan tetapi masih jauh dari harapan yang telah diajarkan. pengucapannya asal-asalan, dan nadanya masih kurang pas. Agar anak dapat melantunkan nada Metode Al Karim dan memahami materi, membutuhkan media belajar. Pada saat disekolah anak dibantu guru untuk belajar, sedangkan dirumah anak cenderung bermain. Kebanyakan cerita dari anak-anak SDIT mereka

main *game* di *handphone* saat dirumahnya. Sedangkan orang tua mereka ingin mengajak mereka belajar, tetapi belum bisa menguasai metode Al Karim.

Muncul sebuah ide, untuk membangun sebuah media pembelajaran agar dapat digunakan membantu proses belajar diluar sekolah berupa aplikasi *android*. Disamping untuk mengurangi bermain *game* yang tidak bermanfaat, Orang tua siswa menjadi terbantu dan bisa ikut mendampingi anaknya belajar. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, materi yang diberikan bisa tersampaikan ke siswa-siswi dengan jelas. Selain media pembelajaran ini nantinya efektif, juga siswa akan senang belajar, karena terdapat animasi, suara dan gambar sehingga menjadi lebih menarik. Dari latar belakang masalah diatas penulis akan membuat laporan Tugas Akhir yang berjudul "Aplikasi Pembelajaran Al Karim Berbasis Multimedia Pada SDIT Lukman Al Hakim Timoho.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, penulis akan membuat rumusan yaitu :

1. Bagaimana menyediakan media pembelajaran yang lebih dipahami oleh siswa SDIT Lukman Al Hakim Timoho?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran metode Al Karim untuk SDIT Lukman Al Hakim Timoho?

1.3 Batasan Masalah

Tugas Akhir yang dibuat ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi yang diajarkan ringkas sesuai buku jilid 2 Al Karim dan hanya berkaitan dengan bacaan waqof, gunnah, lam ta'rif, lam jalalah, mad far'i, dan mim sukun.
2. Soal yang dibuat merupakan pilihan ganda yang membahas materi yang telah pelajari.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah : *Coreldraw X7, Adobe Flash CS 6, Adobe Ait, Format Factory, Adobe Audition CS 6, Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Premier CC 2015.*
4. Animasi yang dibuat menggunakan *frame by frame.*
5. Tampilan video *live shoot* dengan materi huruf fa dan ba.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam tugas akhir ini adalah untuk membuat Aplikasi Pembelajaran Membaca Al Qur'an dengan Metode Al Karim untuk SDIT Lukman AL Hakim Timoho.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk media belajar siswa-siswi SDIT Lukman Al Hakim Timoho.
2. Sebagai sarana menambah pengetahuan membaca al qur'an untuk memudahkan belajar siswa-siswi dan para guru serta orangtua walimurid.

3. Proses pembelajaran metode Al Karim menjadi lebih populer dan semakin mudah.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan teknik observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang didapat dari pihak-pihak yang bersangkutan, seperti ; audio, soal dan materi serta mencari referensi dari buku-buku dan internet tentang cara membangun aplikasi dengan adobe flash CS6 menggunakan Actionscript 3.0.

1.6.2 Analisis

Proses pembuatan laporan dan aplikasi memiliki masalah yang perlu dipecahkan oleh penulis sehingga dapat diselesaikan dengan menganalisis setiap masalah yang ditemukan, dan kemudian bisa digunakan sebagai acuan agar proses pembuatan menjadi mudah.

1.6.3 Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari aplikasi ini dapat terpenuhi.

1.6.4 Testng

Dalam setiap pembuatan penulis melakukan pengujian untuk mengetahui apakah proyek yang dibuat bisa diterima oleh lingkungan atau belum cocok.

Setelah mendapat pendapat penulis akan mencoba memperbaiki jika ada kesalahan yang telah diajukan oleh *tester*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara jelas tentang dasar-dasar multimedia, tahapan system multimedia, struktur system aplikasi multimedia, *hardware* dan *software* yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang organisasi di SDIT Lukman Al Hakim Timoho, menganalisis kebutuhan dan manfaat dan analisis lainnya yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi pembelajaran metode Al Karim.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas rancangan dan implementasi aplikasi pembelajaran metode Al Karim yang sedang dikerjakan, langkah-langkah pembuatan, rendering dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan dan jawaban (dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan aplikasi pembelajaran agar dapat lebih baik dari versi sekarang.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**