

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memiliki manfaat yang penting bagi masyarakat. Salah satu manfaat dari sector pendidikan. Pendidikan merupakan bagian terpenting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia. Agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar harus dilakukan dengan baik dan terorganisasi. Interaksi timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. [1]

Manfaat yang diperoleh media pembelajaran interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Media pembelajaran interaktif juga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran secara klasikal maupun individual. [2]

Berdasarkan data Rumah Qur'an Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, sebanyak 54% umat muslim di Indonesia belum melek baca Al-Qur'an. Sepertiga dari 54% usia yang belum melek Al-Qur'an adalah anak-anak. Akibatnya sebagian perlahan meninggalkannya. Metode belajar yang harus mempunyai mentor dan media baca cetak dirasa kurang menarik dan praktis dalam pengaplikasiannya. Untuk meningkatkan minat baca Al-Qur'an anak-anak

penulis membuat sebuah aplikasi yang bisa memudahkan dan menarik perhatian mereka dalam belajar. [3]

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani Tawingsri salah satu guru PAI di SDN BLEBER Kecamatan Cluwak, Kabupaten Pati, Jawa Tengah menyatakan "Salah satu masalah siswanya adalah kurang mampu membaca Al-Quran dengan baik. Dari nilai ketuntasan minimal BTA (Baca Tulis Al-Quran) sebanyak 15% siswa belum bisa membaca dan 25% kurang lancar membaca Al-Quran. Dari data tersebut siswa yang nilainya dibawah nilai ketuntasan cenderung kurang semangat dalam pembelajaran membaca Al-Quran".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat suatu media pembelajaran berbasis android?
2. Bagaimana mengaplikasikan alat bantu pembelajaran dengan aplikasi dibuat untuk pengajaran pada anak-anak SD Negeri Bleber?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran bersifat offline
2. Pengembangan android menggunakan *Platform* android

3. Multimedia yang digunakan adalah: text, gambar, dan suara

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran interaktif Al-Quran berbasis mobile
2. Memberikan alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Membantu pengguna dalam mempelajari materi dasar Al-Quran

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari cara membaca Al-Quran dengan praktis

2. Bagi Peneliti

Manfaat dari tugas akhir ini adalah mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah

3. Bagi Universitas

Hasil dari tugas akhir ini dapat digunakan untuk referensi bahan ajar dalam bentuk digital

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R & D). Penelitian berbentuk siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. [4]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab oleh Ibu Ani Tawingsri S.Pd.I selaku pihak terkait di SDN BLEBER Cluwak, Pati, Jawa tengah

2. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan memperoleh informasi tentang masalah yang ada baik dari buku ilmiah, internet dan lain sebagainya

3. Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengalaman langsung dari Sekolah Dasar Negeri Bleber Pati, Jawa Tengah pada 14 Januari 2019.

1.6.2 Metode Analisis

Adapun metode analisis data yang dilakukan adalah metode analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*)

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi yang digunakan yaitu: *concept dan design*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan perangkat lunak ini terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode testing yang digunakan adalah metode testing *Alpha Test*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan dari tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengungkapkan tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan untuk tema penulisan ini yang di dapat dari literatur.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang perancangan perangkat lunak media pembelajaran “Qiro’ah” pada SDN BLEBER dan gambaran umum rancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini akan membahas analisa hasil dan pembahasan perangkat media pembelajaran “Qiro’ah” pada SDN BLEBER berbasis Multimedia yang dirancang, pembuatan program yang diusulkan, tampilan design interface program dan pengujian perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut penulis mencoba memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan perangkat lunak ini untuk masa yang akan datang.