

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi covid-19 menimbulkan ketakutan yang sangat luar biasa bagi penduduk yang ada di dunia termasuk di Indonesia. Virus covid-19 awal berasal dari negara Cina dan menyebar luas di seluruh dunia dengan cepat menular dari manusia ke manusia yang lain. Dampak dari wabah virus korona semua kegiatan manusia dibatasi untuk mencegah penularan virus korona yang sangat berbahaya. Salah satu kegiatan yang terkena dampak covid-19 adalah pendidikan di Indonesia, semenjak kebijakan awal lock down dan juga PPKM yang ditetapkan oleh pemerintah untuk seluruh siswa melakukan aktivitas belajar online. Pembelajaran secara online tidak serta merta berdampak pada pelajar saja, tetapi pihak sekolah serta jajarannya juga merasa kesulitan karena proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka. Mestinya proses pembelajaran yang diinginkan lebih kreatif serta inovatif dalam menarangkan materi pembelajaran sehingga tidak bosan serta lebih gampang dimengerti untuk materi belajar yang diberikan kepada siswa.

Perkembangan teknologi semakin canggih seperti komputer, laptop, smartphone yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran ataupun perlengkapan komunikasi dalam proses belajar online. Smartphone ialah perlengkapan belajar yang banyak dipakai oleh siswa yang sangat instan dibawa serta gampang digunakan. Terdapatnya smartphone yang bisa menolong proses belajar online, ada banyak aplikasi berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu menguasai materi yang ditekuni sepanjang belajar online.

Media pembelajaran merupakan sebagai salah satu sumber belajar yang bisa menyalurkan pesan sehingga menolong proses pendidikan A. Mais (2016). Perbandingan style belajar, atensi, inteligensi, keterbatasan energi indera, cacat badan ataupun hambatan jarak geografis, jarak waktu serta lain- lain bisa dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan. Adapun macam- macam media pembelajaran ialah media audio, media visual, media audio visual, media serbaneka, foto fotografi, peta serta globe yang bisa diperaktekkan. [1].

Ilmu tajwid merupakan materi yang mempelajari huruf hijaiyah yang mengandung bacaan panjang serta pendeknya perkataan dalam membaca kitab suci al- qur'an yang baik dan benar. Tujuan belajar tajwid merupakan supaya bebas dari kesalahan dalam membaca kitab suci al- qur'an serta pula dapat membaca ayat- ayat al-qur'an secara betul(fasih) buat membaguskan ataupun memperindah bacaan al- qur'an sesuai yang diajarkan rasulullah SAW. Belajar materi tajwid sangat sulit dipahami bagi anak yang baru belajar dengan hukum bacaan yang sangat banyak sehingga mudah lupa menghafalnya.

Di TPA masjid at-taqwa desa bangun rejo menjadwalkan pengajian dalam belajar tajwid sesudah maghrib sampai waktu isya malam selama belum adanya wabah virus korona. Sekarang pembelajaran tajwid di TPA masjid at-taqwa di adakan secara tidak tatap muka untuk menjaga kesehatan bersama. Anak-anak belajar sendiri selama pandemi covid-19 dalam mempelajari materi ilmu tajwid yang sedang mereka pelajari.

Permasalahan yang dialami anak-anak pengajian TPA masjid at-taqwa selama pandemi kurangnya motivasi semangat belajar dalam memahami ilmu tajwid. Belum adanya media pembelajaran interaktif (aplikasi) bagi anak-anak TPA masjid at-taqwa

desa bangun rejo. Anak- anak di TPA masjid at- taqwa desa bangun rejo rata- rata mereka memiliki smartphone dan bisa menjalankan fungsi smartphone untuk belajar mereka selama pandemi. Penulis mengusulkan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk TPA masjid at- taqwa yang dapat menjelaskan materi tajwid menggunakan gambar, audio sangat jelas yang dapat membantu memahami materi hukum- hukum tajwid.

Berlandaskan dari latar belakang penulis tertarik untuk mencoba membuat sebuah media pembelajaran interaktif dengan judul “pembuatan media pembelajaran pengenalan tajwid pada TPA masjid at-Taqwa menggunakan unity”.

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang terdapat pada latar belakang yang ada maka rumusan masalahnya “Bagaimana pembuatan media pembelajaran tajwid menggunakan unity yang interaktif, inovatif dan mudah dipahami oleh anak-anak TPA masjid at-taqwa desa bangun rejo?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran pengenalan tajwid dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengulas tentang bagaimana pembuatan media pembelajaran tajwid untuk TPA masjid at-taqwa.
2. Target media pembelajaran dibuat dapat membantu menjelaskan materi tajwid.
3. Media pembelajaran tajwid akan diuji menggunakan smartphone versi android.
4. Aplikasi yang digunakan *unity, 2018*.

5. Media pembelajaran hanya berisi materi tajwid, hukum bacaan-nya, dan huruf-huruf hijaiyah.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran interaktif untuk TPA masjid at-taqwa sebagai media tambahan untuk belajar tajwid.
2. Membuat media pembelajaran menggunakan unity yang mampu digunakan di smartphone versi android.
3. Sebagai media bantu guru ngaji dalam mengantarkan materi tajwid.
4. Sebagai media bantu anak-anak TPA masjid at-taqwa dalam mempelajari materi tajwid.
5. Selaku ketentuan kelulusan strata satu prodi sistem informasi universitas amikom Yogyakarta untuk mencapai gelar sarjana.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi penulis

1. Menambah pengetahuan dan mengimplementasikan hasil dari studi di universitas amikom prodi sistem informasi apa yang didapat selama kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat menguasai proses pembuatan suatu media pembelajaran interaktif yang digunakan, serta menggambarkan hasil pembelajaran mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menemukan masalah-masalah yang terdapat di lingkungan masyarakat.

1.5.2 Bagi akademik

1. Penelitian ini dapat menguji seberapa besar mahasiswa memahami dan bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penyusunan karya ilmiah untuk tugas akhir atau skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ialah salah satu tahapan penting dalam penelitian. Pengumpulan data dicoba buat memperoleh data yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan riset (Agung W.K & Zarah P, 2016). Ada pula tata cara penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut:[2].

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengemukakan kalau, observasi ialah tata cara penelitian yang dicoba secara mengamati dengan melihat dan mendengar untuk dapat mengumpulkan data dari objek yang telah diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan obrolan tatap muka antara pewawancara dengan sumber data dimana pewawancara bertanya tentang objek yang diteliti serta sudah dirancang tadinya.

1.6.2 Metode Analisis

Ide dasar dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan software unity adalah menggabungkan objek gambar, text, audio yang jelas dan variatif agar menjadi media pembelajaran yang mudah dipahami bagi anak-anak.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan merupakan konsep pembuatan project yang bakal dibuat, tahapan untuk memulainya membuat dan menyediakan bahan berupa gambar, text, audio yang menjadi komponen untuk memproduksi media pembelajaran tajwid yang bakal dibuat menggunakan unity.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk penyusunan penulisan penelitian ini agar mudah di pahami dapat dibuat beberapa uraian sistematika penulisan setiap bab antara lain:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab satu berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab dua yang berisikan mengenai, pengertian media pembelajaran, al-quran, ilmu tajwid, pengertian unity dan analisis kebutuhan sistem dalam pembuatan media pembelajaran pengenalan tajwid.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab tiga menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses dalam perancangan media pembelajaran pengenalan tajwid.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan “media pembelajaran pengenalan tajwid” dengan menggunakan unity. Dari proses produksi dan mengimplementasikan intercafe kemudian melakukan pengujian terhadap hasil aplikasi.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian didalamnya yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

