

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berbanding lurus dengan pola kehidupan masyarakat yang semakin sibuk. Penggunaan ponsel pintar (*smartphone*) saat ini kian marak untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, baik untuk berkomunikasi, media informasi, ataupun sebagai media hiburan. Ada berbagai alasan mengapa *smartphone* menjadi pilihan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Ringan, mudah dibawa, mudah dioperasikan, praktis menjadi alasan pemakainnya. Android merupakan salah satu sistem operasi populer untuk *smartphone* yang memiliki pengguna aktif bulanan sebanyak 2 milyar pada tahun 2017 silam [1]. Sehingga dengan mengimplementasikan aplikasi untuk sistem operasi android dapat menjangkau lebih banyak pengguna aktif *smartphone*.

Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini media pembelajaran sudah mulai menggunakan teknologi sebagai media praktek. Metode pembelajaran dengan menggunakan teknologi sekarang ini lebih menarik karena dapat didukung dengan pemberian gambar dan suara. Sehingga proses belajar seperti ini dapat lebih mudah dan menarik. Suara dan gambar huruf hijaiyah dapat dimasukkan dalam sebuah *smartphone* yang dimana sangat mudah dibawa kemana-mana dan praktis. Kemudahan ini bermanfaat bagi orang tua untuk mengajarkan anak untuk lebih tertarik dalam belajar mengaji, khususnya mempelajari huruf-huruf hijaiyah. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi orang tua seperti gambar dan suara dari masing-masing huruf hijaiyah yang dulu diajarkan dengan cara konvensional dapat teratasi dengan media *smartphone*.

Mengajarkan anak mengaji sejak kecil lebih baik daripada baru belajar mengaji saat sudah dewasa. Karena saat masih kecil, daya ingat otak lebih baik sehingga akan cepat menangkap sebuah materi. Anak usia dini yang berumur antara 3 – 6 tahun berada dalam masa *Golden Periode* (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa

pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental [2]. Mengajari anak pada usia ini akan lebih mudah daripada mengajari anak jika telah menginjak usia remaja.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin merancang dan membuat aplikasi edukasi untuk anak usia dini yang bisa dipelajari dengan mudah kapan saja di mana saja dengan *smartphone*. Maka penulis ingin mengajukan judul skripsi PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI ANDROID “BELAJAR DAN LATIHAN MENGAJI” UNTUK ANAK USIA.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah bagaimana membuat aplikasi android “Belajar Dan Latihan Mengaji” yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak usia dini?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan skripsi ini lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka ruang lingkup yang pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a) Aplikasi pembelajaran berbasis android
- b) Ditujukan untuk anak-anak usia dini
- c) Bertujuan untuk mengajarkan huruf-huruf hijaiyah pada anak usia dini.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Pembuatan aplikasi android “Belajar Dan Latihan Mengaji” ini bertujuan untuk membuat aplikasi interaktif untuk anak-anak usia dini sebagai media pembelajaran agar bisa mengaji.

Narasumber yang penulis gunakan di sini adalah guru ngaji dari penulis dan adik-adik penulis di rumah yang bernama Jumaah S.pdi yang menyelesaikan pendidikan S1 jurusan pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah di IAIH NW (Institut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan) Lombok Timur dan sekarang berprofesi sebagai guru pendidikan agama Islam di SMAN 1 Wanasaba beserta pada sore hari mengajar mengaji di masjid Nurul Wathan Anjani.

## 1.5 Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tentang perancangan dan pembuatan aplikasi interaktif belajar dan latihan mengaji untuk anak usia dini ini penulis melakukan pengumpulan dan penganalisaan data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara membaca teori-teori, buku-buku, dan materi perkuliahan yang telah disampaikan, artikel, jurnal penelitian, dan internet untuk menjadi dasar teori dalam penyusunan skripsi ini.

2. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen-dosen dan teman-teman mahasiswa/alumni untuk mendapatkan pemecahan suatu masalah.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan, penulis menyusun skripsi ini secara sistematis kedalam beberapa bab yang terdiri dari :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang gambaran umum penulisan skripsi, adapun isi yang terkandung dalam bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen-komponen lain yang digunakan pada penelitian dan penulisan skripsi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang semua hasil analisis yang didapat dari proses penelitian yang telah dilakukan. Perancangan dari aplikasi android ini juga akan di bahas pada bab ini.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan gambaran secara umum tentang aplikasi, prosedur operasional, analisis sistem, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi *hardware* maupun *software* yang digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini. Selain itu juga akan dijelaskan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi laporan skripsi serta saran yang disampaikan untuk pengembangan sistem yang ada demi kemajuan sistem yang lebih baik.

