

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan berpengaruh pula dalam materi pembelajaran dan cara penyampaian materi pada proses kegiatan belajar mengajar (Wicida, S. 2012). Pada tahap pendidikan usia Taman Kanak-kanak, siswa akan lebih mudah mengatasi suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang mudah dipahami dan menyenangkan (S. Maesaroh, dkk. 2016). Aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* menjadi salah satu pilihan utama untuk memberikan sebuah pembelajaran pada anak agar lebih interaktif dan tidak monoton sehingga anak-anak tidak mudah bosan dalam belajar. Salah satu pendidikan yang sangat penting adalah pendidikan agama yang diajarkan sejak dini. Ilmu agama khususnya pembelajaran iqra' bagi anak sangat penting sebagai bekal mereka dimasa mendatang. (Dora, dkk. 2015)

Pendidikan usia dini merupakan periode yang penting dan perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Usia 3-5 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu distimulus, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Mengenalkan dasar agama kepada anak-anak tentang pembelajaran iqra' bisa dikatakan penting karena merupakan langkah awal untuk membuat anak-anak

mengenal pentingnya pendidikan agama sejak dini. Ada dua cara yang biasanya dilakukan orang tua untuk memperkenalkan pembelajaran iqra' pada anak. Cara yang pertama yaitu, dengan membaca iqra' pada buku kemudian akan mendengarkan, itu bisa dilakukan di rumah dengan orang tua jika orang tua dari anak tersebut mengerti atau tau tentang membaca iqra'. Cara yang kedua yaitu, dengan cara memasukkan anak ke TK/TPA atau membayar seorang guru untuk mengajarkan anak tentang pembelajaran iqra'. Namun sifat pembelajarannya masih dengan metode yang menurut beberapa anak membosankan, sehingga diperlukan sebuah sarana pembelajaran yang bisa memaksimalkan daya tangkap anak untuk membantu anak belajar. Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah aplikasi pembelajaran iqra' berbasis android yang dapat menambah pemahaman pada anak-anak usia dini dalam belajar dan bermain.

Pada penelitian ini, penulis merujuk pada buku iqra' berdasarkan metode Asy-syafi'i. Isi dari pembelajaran iqra' ini tidak hanya mengenal huruf, tetapi juga mengenalkan dasar-dasar harokat, membedakan dua huruf yang sering tertukar, dan latihan menyambung huruf hijaiyah. Dengan menggunakan pembelajaran iqra berbasis android, diharapkan anak-anak merasa tidak bosan untuk mempelajari dasar-dasar membaca Al-qur'an, dan bagi anak-anak yang memiliki orang tua yang sibuk dapat belajar iqra sendiri melalui aplikasi pembelajaran iqra.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti mengambil judul "Aplikasi Pembelajaran Iqra Berdasarkan Metode Asy-Syafi'i Berbasis Android". Dalam judul tersebut peneliti menggunakan metode waterfall, dimana metode tersebut

alur pengerjaan sudah terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penggunaan fungsi aplikasi iqra' pada anak usia dini 3-6 tahun?
2. Bagaimana implementasi aplikasi pembelajaran iqra' dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran iqra bagi anak usia 3-6 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas dibatasi pada :

1. Aplikasi edukasi ini mencakup tentang :
 1. Mengenal huruf hijaiyah
 2. Mengenal dasar-dasar harakat
 3. Membedakan pengucapan dua huruf hijaiyah yang sering tertukar
 4. Belajar menyambung huruf-huruf hijaiyah
2. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan *construct 2*
3. Untuk anak usia dini 3-6 tahun

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Adanya aplikasi pembelajaran iqra yang berfungsi sebagai berikut
 - a. Dapat membantu anak-anak dalam belajar huruf hijaiyah, belajar harokat, belajar menyambung huruf dan belajar membedakan dua huruf yang sering tertukar dalam pengucapannya.
 - b. Menumbuhkan semangat pada anak untuk pembelajaran iqra
2. Mengimplementasikan aplikasi pembelajaran iqra' bagi anak usia 3-6 tahun untuk meningkatkan belajar

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Guru
 - a. Adanya alat pendukung atau media pembelajaran.
 - b. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa.
2. Siswa
 - a. Proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.
 - b. Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.
 - c. Meningkatkan prestasi dan hasil belajar seperti pemahaman dan penguasaan terhadap materi.
3. Sekolah
 - a. Sebagai usaha bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar siswa.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.