

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran di era globalisasi yang serba modern ini bisa kita terapkan pada dunia pendidikan sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu, dengan arti proses pembelajaran tidak hanya diruang kelas dan pada saat jam belajar. (surani, 2019)

Pendidikan merupakan pembelajaran bagi peserta didik agar mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu insititusi, departemen atau kementrian suatu negara seperti di sekolah pendidikan memerlukan sebuah Kurikulum untuk melaksanakan perencanaan penganjuran. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain. Menurut Sujana (2019, p. 29) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju Kearsafan peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh

dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.”

Pendidikan tidak hanya dilakukan dengan tatap muka tetapi bisa menggunakan teknologi terutama Pendidikan untuk anak usia dini. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh anak usia dini sesuai dengan kebutuhan belajar. Anak-anak dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus dengan pengawasan orang tua.

Sudah banyak yang melakukan penelitian tentang edukasi menggunakan aplikasi android untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak yang masih dalam usia dini. Anak usia dini antara umur 0 – 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. Yasin adalah surah ke 36 dalam Kitab *Al-Qur'an* dan terdiri dari 83 ayat. Surat ini tergolong dalam surat Makkiyah karena diturunkan di Kota Mekkah. Surat ini berisi tentang peringatan Allah SWT dan RasulNya, menyembah kepada Allah SWT, balasan untuk orang mukmin dan kafir, tanda kekuasaan Allah SWT, dan peringatan Rasulullah mengenai nerak, Surat-surat pendek yaitu surat yang terdapat dalam *Al-Qur'an* juz 30. Surat pendek memiliki jumlah ayat yang lebih sedikit dari surat lainnya. Surat-surat pendek terdiri dari surat Annas sampai dengan

surat *Ad-Duha*.

Dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi berupa *Speech Recognition* yang diharapkan dapat membantu anak usia dini dalam pengembangan pengetahuan Pendidikan terutama untuk anak usia dini yang beragama islam. Oleh karna itu penulis akan membuat aplikasi android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java menggunakan app inventor maka penulis mencoba untuk menghadirkan sebuah aplikasi edukasi yang bisa diakses lebih mudah dengan membuat aplikasi dengan judul **“Rancang bangun aplikasi edukasi surah yasin dan surah pendek *al-qur’an* sebagai media pembelajaran anak usia dini berbasis android”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di uraikan rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana merancang aplikasi edukasi surah yasin dan surah pendek Dengan Implementasi *Speech Recognition*?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Terdapat beberapa Batasan masalah pada penelitian ini guna memfokuskan pengerjaan tugas akhir diantaranya:

1. Aplikasi android
2. Surah yasin dan surah pendek
3. Bahasa pemrograman menggunakan Java

4. Surah awal hanya 5 surah yaitu : *An-Nass, Al-Falaq, Al-Ikhlās, Al-Kausar, Al-Asr*
5. Menggunakan app inventor.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Aplikasi belajar mendengarkan surah yasin dan surah pendek Al-Quran bagi anak usia dini dilengkapi dengan pengecekan kebenaran bacaan berupa Skor nilai.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan agar :

1. mempermudah pengguna dalam belajar surah yasin dan surah pendek *al-qur'an* menggunakan android.
2. mengenalkan metode belajar baru.
3. Melatih Agar belajar Mandiri dalam media pembelajaran.

