

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Wibawanto, 2017). Multimedia adalah salah satu pilihan yang dapat digunakan karena multimedia yang di kembangkan dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat sehingga proses pembelajaran lebih menarik, interaktif dan kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan (Daryanto dan Karim, 2017). Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer, komputer dapat digunakan untuk memebagun suatu aplikasi agar dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Keengwe dan Onchwari, 2009).

Menurut (Musa, 2012) Huruf hijaiyah merupakan huruf arab yang digunakan untuk membaca dan menulis sebagai dasar untuk mempelajari al-quran. Sedangkan menurut (Shihab, 2007) mempelajari al-qur'an adalah kewajiban. Berdasarkan hadits Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wa sallam yang artinya* didiklah anak-anakmu atas tiga perkara kecintaan kepada nabimu, kecintaan kepada ahlul baitnya, dan cinta membaca Al-Qur'an (HR. Al-Dailami). Dengan demikian, belajar membaca al-qur'an sangat penting dan wajib bagi setiap orang islam. Berdasarkan observasi pada TKIT *Qurrota A'yun* Bandar Lampung didapati program pembelajaran huruf hijaiyah sudah dimulai dari kelas PAUD sampai dengan TK. Menurut (Weni,2017) dalam proses belajar anak didik TKIT

Qurrota A'yun mengalami masalah dalam memeperhatikan dan berkonsentrasi karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak. Pendapat yang sama dikemukakan oleh (Munir, 2012) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar yang menggunakan alat bantu papan tulis, buku-buku, diktat, dan lain-lain kurang menarik sehingga belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Maka diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif.

Pemerintah dalam (Kemendikbud, 2016) Peraturan Dirjen PAUD Dikmas No. 02 tahun 2016 tentang petunjuk teknis pengembangan model pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat pada BAB II menjelaskan konsep pengembangan model haruslah inovatif dan menarik. Model inovatif hendaknya mampu menunjukkan sesuatu yang baru dan memperoleh tujuan yang efektif dan efisien, (Munir, 2012) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran berperan sangat penting karena menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pada saat ini cukup banyak *tools* atau aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif salah satu pilihanya adalah *Adobe Flash CS6* yang menawarkan berbagai fitur untuk menunjang proses pengembangan media. *Adobe Flash CS6* merupakan program aplikasi standar *Authoring Tool Professional* yang digunakan untuk membuat animasi web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis, *Flash* juga memiliki fitur untuk membuat animasi berbasis *motion* dan bahasa pemograman yang digunakan adalah *ActionScript 3* (Wibawanto, 2017). Husaini (2013) Penelitian tentang pembuatan media edukasi ayo bermain huruf hijaiyah berbasis Desktop

pada TPA An-nur daleman. Masalah dalam penelitian pembelajaran al-quran konvensional kurang menarik dan efektif bagi santri TPA An-Nur daleman. Metode pengembangan sistem dengan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil media edukasi ayo bermain huruf hijaiyah yang digunakan dalam pembelajaran di TPA An-Nur dan didapati parasantri lebih tertarik merespon dan menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Mendukung penelitian sebelum (Purwanti, 2013) juga melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berplatform android untuk madrasah baca tulis *Al Quran Al-fattah* desa Widodaren Kabupaten Ngawi. Masalah dalam penelitian bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Perancangan pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Hasil aplikasi pembelajaran berplatform android meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap huruf hijaiyah dalam waktu yang relatif singkat. Penelitian sejenis oleh (Jannah dan Hakim, 2015) dalam penenelitiannya tentang rancang bangun aplikasi huruf hijaiyah berbasis android taman baca Al Quran Raziev Reinezhwa Banjarmasin Kalimantan Selatan. Masalah dalam penelitiannya adalah bagaimana merancang aplikasi huruf *hijaiyah* berbasis android. Metode pengembangan sistem dengan metode pendekatan *waterfall*. Hasil aplikasi huruf hijaiyah berbasis android membuat siswa menjadi tertarik belajar serta mudah untuk belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah. Ikasari dan Rahmawati (2015) melakukan penelitian tentang Aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis *game engine construct 2* dan HTML 5. Masalah dalam penelitian ini kurangnya konsentrasi dan minat belajar pada anak usia dini

Metode pendekatan dalam penelitian menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (SDLC). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijiyah menggunakan *game engine construct 2* dan HTML 5 yang mampu meningkatkan pemahaman dan meghilangkan kebosanan bagi anak usia dini dalam belajar. Penelitian terbaru oleh (Mulia, dkk., 2017) dalam penelitiannya tentang aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dalam mengucapkan makharijul huruf hijaiyah. Masalah dalam penelitiannya adalah bagaimana membuat aplikasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam pengucapan mahkroj huruf hijaiyah. Adapun metode dalam penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Hasil dari penelitiannya adalah aplikasi media pembelajaran ilmu tajwid dalam mengucapkan makharijul huruf hijaiyah, terbukti dapat mebantu meningkatkan kemauan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran .

Berdasarkan identifikasi pada latar belakang masalah diatas, maka akan di rancang sebuah media pembelajaran untuk mengatasi masalah – masalah yang berkaitan dengan pembelajaran huruf hijaiyah yaitu dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu salah satu metode penelitian yang mendasarkan pada cara pandang, kepercayaan, asumsi, konsep, proposisi, atau persepsi mengenai cara kerja penelitian yang bersifat naturalistik, dengan pendekatan subjektif, serta penilaian interpretif dan kontekstual (Ibrahim, 2015).

Hasil penelitian ini diharapkan diperoleh aplikasi pembelajaran yang dapat membantu TKIT Qurrota A'yun, khususnya guru dalam mendidik dan mengenalkan huruf-huruf hijaiyah untuk menumbuhkan keceriaan serta ketertarikan dalam belajar bagi anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah pokok yang akan dipilih sebagai topik penelitian ini yaitu:

Bagaimana meningkatkan ketertarikan anak usia dini TKIT Qurrota A'yun dalam pembelajaran huruf hijaiyah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Membangun aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang diharapkan mampu menarik minat anak usia dini serta dapat membantu guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini di TKIT *Qurrota A'yun* Bandar Lampung.

1.4 Batasan Masalah

Untuk pembatasan ruang lingkup penelitian ini, berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka berikut ini merupakan batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang huruf hijaiyah.
2. Penelitian ini hanya membahas buku bimbingan tahsin dan tajwid Al-Quran Utsmani anak seri kesatu.
3. Penelitian dilakukan pada anak usia dini TKIT *Qurrota A'yun* Bandar Lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1 Bagi TKIT Qurrota A'yun

Dapat menjadi alternatif media pembelajaran *Al-Quran* khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah di sekolah TKIT *Qurrota A'yun*, Bandar Lampung.

2 Bagi Guru

Sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan serta mengajarkan huruf-huruf hijaiyah.

3 Bagi Universitas Teknokrat Indonesia

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu rujukan dalam penelitian sejenis yang berkaitan dengan huruf hijaiyah.