

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file (Ashadiqi et al., 2020). Pembelajaran merupakan kegiatan merencanakan dan melaksanakan peristiwa-peristiwa eksternal, untuk mendukung suatu kegiatan belajar yang di arahkan dengan jenis-jenis tujuan tertentu (Pangestu et al., 2021). Aplikasi pembelajaran berarti aplikasi yang memuat konten-konten pelajaran dan bertujuan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada pengguna (Firdaus et al., 2022).

Android adalah sistem operasi (OS) yang digunakan pada perangkat bergerak layar sentuh mobile seperti smartphone dan tablet yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci. Android berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan perangkat keras pada smartphone atau alat elektronik tertentu (Nurwita et al., 2020).

Juz Amma merupakan sekumpulan surah yang ada pada juz ke 30 dalam Alquran dan merupakan juz dengan jumlah surah terbanyak yaitu 37 surah, namun surahnya relatif pendek. Juz ini diawali dengan surah An Naba' dan di akhiri dengan surah Al Ikhlas, dan hampir semua surah dalam juz ini tergolong surah makkiyah (Surah yang diturunkan sebelum Nabi hijrah) yaitu sebanyak 34 surah dan 3 surah sisanya yaitu surah Al bayyinah, Al Zalzalah dan surah AN Nashr termasuk

golongan surah madania (Yuliana et al., 2021).

Belajar dapat dilakukan dengan aplikasi pembelajaran yang akan membuat anak usia dini menjadi lebih tertarik untuk belajar karena android dapat digunakan sebagai media aplikasi sambil belajar. Bagi anak usia dini usia 4-6 tahun, belajar adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan agar perkembangan otak dan fikiran mereka berkembang dengan baik, dengan belajar dapat membuat siswa tahu tentang keadaan yang ada disekitar mereka, tetapi terdapat beberapa masalah dimana dengan usia mereka yang masih sangat muda, dibutuhkan cara belajar yang berbeda dengan anak-anak usia sekolah dasar, dimana dengan melihat usia mereka, hal yang dapat mereka pikirkan adalah bermain, jika dengan cara belajar yang biasa-biasa saja dapat kurang efektif terhadap pola pembelajaran anak usia dini (Jayanti et al., 2018).

TK Islam At-tauhid merupakan sekolah islam untuk anak usia dini yang beralamatkan di Gang Rambutan, Way Kandis, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung. Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara di TK Islam At-tauhid dengan narasumber Ibu Lidiana Astuti, S.pd. selaku kepala sekolah TK Islam At-tuhid. TK Islam At-tauhid menerapkan hafalan surat yang ada dalam juz amma yaitu surah An-Nas, Al-Falaq, Al-Ikhlash, Al-Lahab, An-Nasr, Al-Kautsar, Al-Asr, Al-Fil. Dikarenakan siswa/siswi masih tergolong anak usia dini yang kapasitas jika menghafal banyak surah mereka akan cepat bosan sehingga guru membatasi menghafal surat pada juz amma.

Terkadang dalam proses pembelajaran anak merasa bosan mendengarkan materi yang diberikan. Selama ini pembelajaran di TK Islam At-tauhid masih menggunakan buku dan papan tulis yang kurang menarik. Dalam dunia pendidikan suatu metode

pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sebagai media alternatif, salah satu pendidikan yang harus diberikan kepada siswa seperti Aplikasi Juz Amma.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran Juz Amma untuk siswa TK Islam At - tauhid berbasis Android. Aplikasi nantinya diharapkan dapat merangsang belajar siswa, karena aplikasi dapat membuat siswa mempelajari hal-hal baru yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan tantangan yang ada di dalam aplikasi pembelajaran.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *Unity* dengan menggunakan model *ADDIE* yaitu merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis game yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat menyimpulkan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana sebuah aplikasi yang memudahkan siswa/siswi TK Islam At-Tauhid untuk belajar Juz Amma agar meningkatkan minat belajar para murid?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan dapat terfokus pada pokok bahasan yang ditentukan saja. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna yang menjadi target Aplikasi Jus Amma yaitu murid TK Islam At-Tauhid.
2. Media pembelajaran berbasis android yang berisi surah pada Juz 30.
3. Media pembelajaran ini digunakan untuk mengenal, menghafal dan belajar tentang Juz Amma.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang didapatkan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi pembelajaran jus amma menggunakan metode addie berbasis android. Besar harapan saya aplikasi jus amma akan membantu proses belajar pada TK Islam At-Tauhid.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang sudah dijelaskan di diatas, manfaat yang diharapkan penulis setelah tujuan tersebut tercapai adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa/siswi TK Islam At-Tauhid dalam pembelajaran pengenalan Juz Amma.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran di TK dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik serta tidak membosankan bagi murid.