

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini mempengaruhi banyak berbagai jenis aspek dalam bidang kehidupan. Dalam perkembangan teknologi informasi dapat mempermudah untuk mencari informasi, memudahkan dalam mencari materi pembelajaran, memudahkan dalam bertukar informasi. Namun selain itu juga teknologi informasi dapat menimbulkan kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, mudahnya penyebaran informasi palsu, anak-anak lebih suka bermain *smartphone* daripada belajar membaca Al-Qur'an, meningkatnya kejahatan di era digital dan seterusnya (Wahyu Febrianto, 2020). Masalah utama yang dihadapi pada desa Jetis Padurenan yaitu, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak dalam agama (mengaji), adanya ruko yang didepan masjid yang memasang WiFi, yang membuat anak – anak menjadi memilih bermain *game* daripada mengaji. Yang awalnya anak tersebut izin mengaji, akibat ruko tersebut membuat anak berubah pikiran untuk bermain *game* dan tidak jadi mengaji.

Membaca Al-Qur'an yang baik dan benar (*tartil*) agar sesuai dengan aturan membacanya atau yang dikenal dengan nama ilmu tajwid yang merupakan suatu kewajiban bagi setiap muslim. Ilmu tajwid merupakan ilmu yang digunakan untuk memperindah dan memperdalam pembacaan Al-Qur'an, jelas, terarah dan detail serta pembacaan Al-Qur'an tidak asal kencang akan tetapi sesuai dengan makharijul hurufnya dan kaidah – kaidah yang ada didalamnya. Pembelajaran agama islam di TPQ sangat efektif dikarenakan waktu mengajar dikhususkan untuk belajar agama islam saja, akan tetapi minat belajar anak-anak perlu ditingkatkan, karena metode pembelajaran masih menggunakan cara konvensional. Metode konvensional yaitu pengajar memberikan materi hanya dari buku dan belum menambahkan media teknologi dalam pengajaran secara maksimal. Untuk meningkatkan minat anak – anak perlu dibuatkan belajar tajwid dengan animasi yang atraktif, sehingga anak – anak menjadi semangat dalam belajar tajwid, tidak hanya di sekolahan atau

TPQ tetapi juga di rumah semangat dalam belajar ilmu tajwid (Muhammad Zainal Abidin, 2018).

Dalam permasalahan tersebut untuk memudahkan dalam proses belajar ilmu tajwid peneliti melakukan pembuatan aplikasi berbasis android dimana pada era globalisasi sekarang ini banyak yang lebih suka bermain dengan smartphone atau disebut juga android, maka pengguna khususnya kepada anak usia dini dapat dipermudah dalam proses belajar yang mana tidak hanya guru tetapi orang tua juga dapat mengajarkan tajwid melalui aplikasi tersebut terhadap anak-anak agar lebih mudah dalam belajar.

Dalam perancangan aplikasi pembelajaran itu sendiri peneliti menggunakan aplikasi bantuan dalam proses penyelesaiannya yakni menggunakan aplikasi *Construct 2* dalam pembuatan aplikasi tersebut, sebagai proses pembantu perancangannya juga peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw* untuk membantu melakukan desain awal aplikasi tersebut, dan juga peneliti menggunakan metode perancangan waterfall untuk alur dalam sebuah penyelesaiannya.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat meningkatkan minat belajar anak – anak dalam mempelajari ilmu tajwid. Karena Ilmu tajwid merupakan salah satu syarat cara untuk membaca alqur'an dengan baik dan benar agar makna tidak berubah-ubah ataupun salah. Didalam tajwid diajarkan keluar masuknya huruf, cara pelafalan yang benar, dan hubungan antara huruf satu dengan yang lainnya. Tajwid itu sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yakni idghom, ikhfa', idzhar dan iqlab. Idghom itu sendiri cara membacanya dengan melebur dengan dengung dan terbagi menjadi dua, yakni idghom bighunah dan bilaghunah. Ikhfa' tersebut mempunyai cara untuk membaca dengan samar, dan terbagi menjadi dua yakni ikhfa' sughro dan ikhfa' kubro. Idzhar atau dapat di katakana dengan idzhar halqi dapat dijelaskan cara membacanya dengan jelas terletak di tenggorokan. Iqlab dapat dijelaskan cara membacanya sebagai pelebur kedalam huruf mim (Yanto, 2021).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah berikut :

1. Sebagian anak – anak lebih suka bermain game daripada mengaji.
2. Kurangnya perhatian dari orang tua dalam mendidik pendidikan agama, dalam hal ini mengaji.
3. Kurangnya semangat dan motivasi anak – anak karena sudah kecanduan bermain game daripada belajar.

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk mempermudah penelitian yang dilakukan dan mempertegas ruang lingkup agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Batasan masalah yang diambil oleh penulis yaitu :

1. Aplikasi ini menampilkan materi – materi ilmu tajwid beserta suara dari contoh materi yang ada.
2. Aplikasi dibuat menggunakan *software* Construct 2.
3. Batas menggunakan bagi anak berusia 10 – 12 tahun.
4. Materi pada aplikasi ini hanya membahas tentang materi – materi dari ilmu tajwid dan suara dari contoh materi yang ada secara sederhana.

1.4. Tujuan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini membuat aplikasi belajar ilmu tajwid yang dapat membantu anak – anak dalam belajar ilmu tajwid, dan juga mempermudah guru dan orang tua dalam mengajarkan ilmu tajwid baik di sekolahan maupun di rumah. Sehingga anak – anak menjadi semangat dalam belajar.

1.5. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Di Desa Jetis Padurenan” akan diuraikan dalam 5 bab yang memiliki beberapa sub bab di dalamnya. Uraian dari 5 bab tersebut yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Penulis akan memaparkan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan pada bab pertama.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Literatur yang mendukung penelitian, penelitian terkait dan landasan teori akan dipaparkan pada bab kedua.

BAB III METODOLOGI

Bab ketiga meliputi metode pengumpulan data yang akan menjelaskan bagaimana penulis mengolah data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sitem, implementasi, dan pengujian sistem disajikan pada bab Keempat

BAB V PENUTUP

Bab ini sebagai bab terakhir pada sesi ini dan mencakup temuan serta saran yang bermanfaat untuk meningkatkan sistem.