

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada abad ke 21 ini, teknologi informasi sangat berkembang pesat. Revolusi teknologi informasi banyak perubahan yang terlihat dalam dunia ini, salah satunya dalam dunia pendidikan berubah menjadi serba digital. Perubahan ini pun banyak dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia.

Mengaji atau membaca Al-Qur'an adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim karena merupakan pedoman hidup di dunia dan akhirat yang sudah tercantum pada Q.S. Al-Baqarah Ayat 2 yang Artinya : "Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan padanya dan petunjuk bagi orang yang bertakwa." Dalam agama Islam membaca Al-Qur'an atau biasa disebut mengaji termasuk ibadah dan orang yang melakukannya akan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Mengingat begitu pentingnya fungsi Al-Qur'an bagi hidup dan kehidupan manusia maka sudah seharusnya mempelajarinya sejak dini. Banyak cara yang digunakan untuk belajar membaca Al-Qur'an, salah satunya adalah metode iqro'. Berikut ini merupakan beberapa contoh penulisan aplikasi belajar Al-Quran dengan metode iqro yang sejenis salah satunya yaitu Pembuatan media edukasi ayo bermain huruf hijaiyah pada TPA Nur Daleman [1] dan Rancangan bangun aplikasi pembelajaran iqro untuk anak usia dini berbasis android [2]. Berdasarkan hasil interview dan wawancara dengan sebagian orang atau warga sekitar yang menggunakan metode iqro, dalam mempelajari iqro' adanya kesulitan berinteraksi jika tidak menggunakan pembimbing atau guru ngaji dan tidak dikenalkan tajwid.

Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan adanya suatu sistem pembelajaran menggunakan media komputer dengan membuat aplikasi pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu penulis mengambil judul **“Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Iqro' Untuk Pemula”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang yang telah diuraikan diatas. Maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Adanya kesulitan belajar tajwid dan makhroj dengan metode iqro' menggunakan buku tanpa pembimbing.
- b. Adanya kesulitan berinteraksi dalam proses kegiatan belajar membaca Al-Qur'an dengan metode Iqro' menggunakan buku.

## 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dikembangkanlah aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yang efektif dengan metode iqro'. Adapun yang menjadi ruang lingkup pengembangan aplikasi ini adalah:

- a. Iqro' yang akan diimplementasikan ke dalam sistem adalah pengenalan huruf *hijaiyah* serta iqro' 1 sampai iqro' 6.
- b. Latihan pengucapan makhroj (tempat keluarnya) huruf hijaiyah dengan mendengarkan dan mengikuti penjelasan yang disediakan.
- c. Belajar tajwid atau hukum bacaan huruf Al-quran.
- d. *Quiz* menurut jilid yang sudah dipelajari untuk menguji pengetahuan pengguna atau membuat pengguna lebih mengingat huruf-huruf hijaiyah.
- e. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan melalui Sistem Operasi *Windows* di *PC*.
- f. Perancangan aplikasi dibangun menggunakan *Macromedia Flash 8*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran iqro' yang diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an.

### 1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat penelitian ini bermanfaat :

- a. Mendapatkan aplikasi pembelajaran yang bermanfaat dan mudah dimengerti.

- b. Menggunakan konsep multimedia untuk meningkatkan motivasi dalam membaca Al-Qur'an dan dapat pula dijadikan media belajar metode iqro' secara mandiri (*otodidak*).
- c. Diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengajarkan anak mereka untuk memperkenalkan huruf Hijaiyah.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi berorientasi obyek untuk mengembangkan software adalah gabungan dari Metodologi *Royce,s* [Royce, 1998], *Object Modeling Technique (OMT)* [Rumbaugh et al., 1991]), metodologi *Booch* [Booch, 1994], dan *Catalysis* [D'Souza & Wills, 1999].

Metodologi berorientasi objek untuk mengembangkan *Software* merupakan suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini meliputi dua cara, yaitu:

#### 1.5.1 Metodologi teknik pengumpulan data

Dalam pengumpulan data penulis melakukan dengan cara yaitu :

- a. Wawancara atau interview  
Melakukan tanya jawab kepada pengguna yang sudah menggunakan buku dengan metode iqro untuk mendapatkan informasi .
- b. Penelitian keperpustakaan  
Penulis mengambil bahan penulisan tugas akhir melalui bahan bacaan untuk memperoleh masukan seperti dari buku metode iqro disusun oleh H. As'ad Humam, iqro', tajwid dan tahsin disusun oleh Ardika Riski R untuk mendapatkan informasi. Serta sumber-sumber lainnya yang bersifat membantu dalam penulisan ini.

#### 1.5.2 Metodologi pengembangan sistem

Metodologi yang dilakukan penulis dalam menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran iqro untuk pemula ini yaitu metodologi berorientasi objek untuk

mengembangkannya dengan menggunakan notasi UML. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

a. *Problem Statement*

Mengidentifikasi masalah – masalah apa saja yang terdapat dalam mempelajari iqr dengan menggunakan buku dan apa peluang dan tujuan dari rancangan sistem yang akan dibuat. Pada tahapan ini penulis mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan sistem dalam satu proyek sebagai basis untuk mengidentifikasi domain problem. Dimana problem statemen menjelaskan informasi yang dibutuhkan dalam analisi dan perancangan, batasan-batasan yang dipertimbangkan selama pengembangan sistem, masukan dan keluaran sistem.

b. *Requirement Elicitation*

Tahapan Analisis kebutuhan yaitu dengan mencari dan menganalisis setiap kebutuhan dari pengguna, baik berupa materi maupun perangkat yang digunakan serta menyelaraskan aplikasi dengan kebutuhan pengguna, kemudian memberikan alternatif terbaik tentang aplikasi yang digunakan oleh pengguna untuk mempermudah kinerja dari pengguna tersebut. Analisis terbagi dua yaitu :

c. Kebutuhan *fungsiional* : fungsi atau fitur yang harus ada dalam sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan aplikasi dan diterima oleh pengguna(*user*) menggunakan *Use Case Diagram* sebagai alat bantu pengembangan.

d. Kebutuhan *non fungsiional* : analisis kebutuhan dengan menggunakan kerangka kerja PIECES (*performance, information, economic, control, efficiency dan service*)

e. *Analysis*

Dalam tahapan ini sistem dirancang sesuai dengan kebutuhan informasi dari pengguna, tahapan ini juga menentukan hasil dari keseluruhan aktivitas analisis. Aktivitas lain yang dijalankan seperti menentukan class yang ada dalam sistem dalam fase ini penulis menggunakan *Class diagram*, *Sequence diagram* sebagai alat bantu untuk memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya.

f. *Design (System Design dan Object Design)*

Dalam tahapan ini dirancang arsitektur hubungan antara *client* dan *server* yang memadai untuk sistem. Perancangan tahap ini menentukan bagaimana struktur

sistem fisik akan dibuat dan bagaimana *distribusi* sistem informasi pada perancangan fisik tersebut dengan menggunakan *Component Diagram*. Dalam tahap ini juga terlihat bagaimana sistem bekerja dan interaksi yang terjadi antara sistem dan pengguna. Kemudian membuat *class diagram* yang lebih sempurna dengan menunjukkan keterhubungan/relationship yang terjadi di dalam kelas tersebut.

g. *Implementation*

Tahap ini sering disebut tahapan coding, untuk dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknisnya dikerjakan oleh programmer. Setelah perancangan selesai, maka media pembelajaran pun dibangun dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL