

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi Informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi yang ada. Penggunaan teknologi terutama *mobile* yang saat ini banyak digunakan semua orang, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat untuk membantu aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari, seperti membaca berita, mencari pekerjaan, *online shop*, media pembelajaran, musik, game dan sebagainya. Selain itu teknologi informasi bisa membantu dalam berbagai bidang pekerjaan, mulai dari bidang Pendidikan, ekonomi, pemerintahan, pertanian, Kesehatan, bisnis dan masih banyak lagi. Salah satu sistem perangkat yang banyak digunakan adalah *android*.

Al Quran adalah firman Allah SWT yang berbahasa Arab, diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW untuk dipahami isinya, disampaikan kepada kita secara mutawatir, ditulis dalam mushaf dimulai dengan Surah AL-Fatihah dan diakhiri Surah An-Nas (Syekh Muhammad Khudri Beik). Berbeda dengan bahasa Arab pada umumnya, untuk membaca Al Quran ada ilmu khusus yang dikenal dengan Ilmu Tajwid, menurut para ulama hukum mempelajari ilmu tajwid adalah *fardu kifayah* tetapi mengamalkan tajwid ketika membaca Al Quran adalah *fardu 'ain* kepada laki-laki atau perempuan *baligh*(dewasa). Ilmu Tajwid adalah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al Quran dengan sebaik-baiknya (Imam Zarkasy). Biasanya Ilmu Tajwid diberikan kepada anak mulai umur 7-9 tahun, di sekolah dasar, madrasah, maupun TPQ. Pembelajaran tajwid di Sekolah MIMA 29 MIFTAHUL ULUM KAUMANAMBULU dari dulu sampai sekarang masih secara konvensional. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang biasa dilakukan semua sekolah pada umumnya. Guru menulis di papan lalu menjelaskan materi yang disajikan dan murid mendengarkan.

Tidak dapat dipungkiri siswa merasa bosan ketika belajar menggunakan metode

mendengar, menulis, dan membaca. Anak-anak zaman sekarang tidak terlepas dari *smarthphone*. Hampir setiap hari mereka menggunakannya. Peranan *smarthphone* dalam zaman sekarang dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan orang sehingga dampak yang diberikan sangat besar. Tetapi untuk anak-anak perlu pengawasan orang tua agar penggunaan *smarthphone* tidak menimbulkan dampak yang negatif karena kecanduan bermain seharian. Pendidikan tidak hanya didapat dari lingkungan sekolah maupun tempat pembelajaran, tetapi sekarang sudah bisa kita dapatkan dari perkembangan teknologi seperti *smarthphone* berbasis *android*. *Android* adalah sistem berbasis linux. *Android* menyediakan *platform opensource* untuk para pembuat aplikasi, sehingga mereka bebas membuat aplikasi dengan sumberkode yang dikeluarkan oleh *google*. Selain untuk pembuat aplikasi, *android* jugamempermudah penggunaanya untuk mencari aplikasi yang dibutuhkan seperti mengunduh aplikasi di *play store*. Aplikasi yang banyak digunakan di *android* adalah aplikasi *game*. *Game* adalah sebuah permainan melalui media elektronik yang dapat dimainkan banyak orang. *Game* dengan konten pendidikan disebut *game* edukasi. *Game* edukasi adalah jenis *game* memberikan pembelajaran kepada pengguna melalui permainan yang mudah dipahami dan dimengerti

Hasil dari penelitian Anggraini, dkk (2021) yang berjudul “Rancang Bangun *Game* 2D “*Finding Tajwid*” Dengan *Metode Finite Machine* Menggunakan *Software Unity Hub*” membuktikan bahwa pembelajaran melalui media *game* dapat membuat siswa lebih tertarik, tidak bosan dalam memahami materi Tajwid. Sedangkan hasil dari penelitian Darmayanti, dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Tajwid Untuk Siswa Kelas III & IV MI Sabillillah Nganjuk” membuktikan bahwa melalui media *game* pemahaman siswa 85% sangat paham, 11% paham, dan 4% cukup paham.

Dari permasalahan tersebut diusulkan tugas akhir yang berjudul “ **Multimedia Pembelajaran Dasar Ilmu Tajwid Berbasis *Android*** ” untuk membuat metode pembelajaran tajwid yang semulanya menggunakan metode baca dan tulis diubah dengan mengembangkan metode pembelajaran melalui multimedia pembelajaran berbasis *android*. Materi yang disajikan adalah materi dasar hukum bacaan nun

mati dan tanwin bila bertemu dengan huruf hijaiyah seperti : idzhar, idzghom bighunnah, idzghom bilagunnah, ikhfa, dan iqlab.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian tersebut , maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat Multimedia Pembelajaran dasar ilmu tajwid untuk siswa kelas 2 MIMA 29 Kauman Ambulu menggunakan *Construct 2*.
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Multimedia Pembelajaran Tajwid.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah pada penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Perancangan Aplikasi untuk *Android*
2. Aplikasi ini ditujukan pada siswa kelas 2 MIMA 29 Kauman Amblulu
3. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi seperti : *Construct 2*.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan tugas akhir ini untuk membuat Multimedia Pembelajaran Dasar Ilmu Tajwid Berbasis *Android* untuk siswa kelas 2 MIMA 29 MIFTAHUL ULUM AMBULU menggunakan *software Construct 2*.

## **1.5 Manfaat**

Dari pembuatan aplikasi ini diharapkan memiliki beberapa manfaat :

1. Diharapkan siswa dapat memahami hukum bacaan ilmu tajwid nun mati dan nun tanwin.
2. Orang tua tidak perlu cemas bahwa game juga bisa sebagai media pembelajaran anak.
3. Aplikasi ini juga dapat bermanfaat terhadap orang yang ingin belajar dasar ilmu tajwid.