

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Alquran adalah kalam Allah swt. yang menjadi pedoman kehidupan manusia. Kitab ini merupakan sumber agama Islam yang mengandung beberapa prinsip dalam hidup untuk memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat, termasuk ajaran tentang sistem kehidupan manusia. Hal tersebut dikarenakan manusia perlu mengetahui siapa dirinya, darimana ia berasal, di mana ia berada dan ke mana ia akan pergi. Dengan demikian manusia akan tahu bagaimana ia harus bertindak dalam hidupnya sesuai pendidikan yang diperolehnya (Nasution & Zulkipli, 2019). Pentingnya mempelajari Al-Qur'an hadis di sekolah adalah untuk mengenalkan kepada manusia bahwa segala yang ada di bumi dan dilangit, dan segala syariat Islam semuanya telah diatur di dalamnya (Solikul, Sayyidul, & Noviatul, 2020).

Guru sebagai pendidik harus mempunyai kompetensi dalam mengelola pembelajaran (UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Salah satunya yaitu mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan dan berkesan bagi anak. permasalahan yang ada dalam pendidikan di TK terletak pada minimnya kemampuan guru dalam menggunakan komputer, serta kurangnya kemampuan guru mengembangkan kemampuannya dalam menyusun media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar, sehingga anak akan cepat bosan ketika kegiatan pembelajaran di kelas (Ghofar & Purnomo,

2018). Pembelajaran PQ di TK adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk melatih keterampilan peserta didik dalam membaca dan memahami Alquran melalui kegiatan bimbingan, peng- arahan atau latihan yang mana materi pembelajarannya bersumberkan dari Alquran dan diajarkan kepada peserta didik (Jannati & Trisoni, 2019). Usia anak-anak merupakan usia emas dalam mengembangkan potensi serta penting dalam pembentukan karakter (Putri & Edy, 2020).

Pembentukan generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dapat dimulai dengan upaya memberikan pendidikan dan pengetahuan agama terhadap anak-anak sedini mungkin, karena anak-anak adalah cerminan dan cikal bakal generasi yang kelak akan menggantikan generasi saat ini(Hanura, 2019)

Teknologi informasi saat ini menjadi sebuah kebutuhan dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi pada dunia pendidikan bertujuan untuk memudahkan para pendidik dan peserta didik dalam proses belajar (Budiman, 2017). Sering kali, kejenuhan para peserta didik menjadi suatu permasalahan tersendiri bagi para guru selaku pendidik. Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah digunakannya media pembelajaran yang menarik minat belajar dan antusias peserta didik sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai (Hakimah, 2019).

Berdasarkan masalah diatas, penulis mengakat karya tulis yang berupa skripsi dengan judul **“Pengenalan Dan Pembelajaran Membaca Al-Quran Berbasis Mobile Untuk Anak-Anak Dengan Menggunakan Adobe Flash”**.

1.2.Perumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang diatas maka perumusan masalah pada penelitian dapat dirumuskan :

1. Apakah keinginan anak-anak untuk membaca Al-Quran dapat meningkat dengan adanya aplikasi ini?
2. Apakah pemahaman dan kecintaan anak-anak terhadap Al-Quran dapat meningkat dengan adanya aplikasi ini?
3. Apakah anak-anak dapat dimudahkan belajar dalam pengenalan dan pembelajaran Al-Quran dengan adanya aplikasi ini?

1.3.Batasan Masalah

Aplikasi ini membahas tentang cara pengenalan dan belajar membaca Al-Quran yaitu :

1. Aplikasi ini dirancang berbasiskan mobile.
2. Pada aplikasi ini menyediakan informasi tentang pembacaan dan pengenalan Al-Quran.
3. Aplikasi ini dirancang untuk anak-anak usia 5-7 tahun.

1.4. Hipotesa

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau pemecahan masalah yang bersifat sementara dimana nantinya akan dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang didapat dikemukakan beberapa hipotesa sebagai berikut :

1. Aplikasi yang didesain dengan sederhana dan semenarik mungkin, bertujuan agar minat anak-anak dalam belajar Al-Quran dapat meningkat.
2. Dengan aplikasi ini lebih anak-anak lebih paham dan cinta terhadap Al-Quran.
3. Anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal dan belajar Al-Quran.

1.5.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Agar dalam belajar Al-quran daya minat anak-anak dapat meningkat dengan diterapkannya rancangan media interaktif mengenal dan membaca Al-Quran ini.
2. Agar dalam belajar Al-quran, pemahaman dan kecintaan anak-anak terhadap Al-Quran.
3. Dengan aplikasi ini anak-anak akan menjadi lebih mudah dalam mengenal Al-Quran.

1.6.Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini :

1. Bagi pengguna

Di mana dan kapanpun, pengguna dapat lebih mudah dalam proses belajar Al-Quran dengan bantuan aplikasi ini.

2. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan atau meningkatkan ilmu yang didapat dari perkuliahan.