

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi anak-anak di usia dini sangatlah penting, pendidikan yang diberikan sejak usia dini dapat melatih serta meningkatkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Pada masa ini anak-anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar, mereka mulai meniru dan bertanya kepada orang tua mereka tentang apa saja yang mereka lihat dan dengar. Pada saat ini lah merupakan proses pembelajaran alami seorang anak dan memerlukan bimbingan yang tepat.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling baik dan sempurna dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada dalam pikiran mereka. Dan salah satu bahasa yang sering kita dengar adalah bahasa Arab. Mempelajari bahasa Arab hukumnya wajib bagi umat Islam, karena Bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci umat Islam yaitu Al-Qur'an. Sebuah kata dalam bahasa arab merupakan rangkaian dari beberapa huruf hijaiyah. Maka untuk dapat membaca kata dalam bahasa arab harus mengenal huruf hijaiyah terlebih dahulu. Huruf hijaiyah disebut juga abjad arab yang terdiri dari 30 huruf.

Metode pembelajaran saat ini banyak diberikan oleh guru dengan cara penyampaian secara langsung dengan bantuan berupa buku-buku sehingga membuat anak menjadi mudah bosan. Pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa arab memang tidak mudah apalagi untuk anak-anak khususnya anak usia dini, banyak orang tua juga kesulitan memperkenalkan huruf hijaiyah dan bahasa arab

pada anak-anaknya. Bahkan, bukan tidak mungkin masih ada orangtua yang tidak tahu banyak tentang huruf hijaiyah dan bahasa arab serta merasa tidak punya banyak waktu untuk mengajarkannya kepada anak-anak mereka.

Masyarakat saat ini sudah banyak sekali yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari. Android merupakan sistem operasi yang sedang berkembang saat ini daripada *smartphone* yang lain, karena android mempunyai banyak keunggulan misalnya sistem operasi bisa diubah sesuai dengan keinginan pengguna dan mudahnya mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih android sebagai sistem operasinya.

Banyak hal yang dapat dilakukan dengan adanya *smartphone* berbasis android. Selain untuk media komunikasi, *smartphone* android juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Agar anak tertarik untuk belajar maka perlu cara dan media pembelajaran yang dibuat menarik serta menyenangkan yang dilengkapi dengan *audio* dan *visual*.

Menurut Hidayatullah, dkk (2013:26) menyimpulkan bahwa :

Dengan perkembangan teknologi *smartphone* saat ini dapat dimanfaatkan untuk membuat inovasi media pembelajaran yang disebut *m-learning* (*mobile learning*) telah menjadi sebuah cara belajar baru yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan secara *mobile* dengan memanfaatkan *device* bergerak, khususnya telepon genggam (*handphone*).

Adapun pembelajaran yang akan dibuat penulis adalah tentang pengenalan huruf hijaiyah dan bahasa Arab yang bertujuan untuk membantu anak usia dini khususnya usia 3-8 tahun dalam mempelajari huruf hijaiyah dan bahasa Arab melalui gambar dan suara. Maka dengan ini penulis membuat aplikasi *mobile* dan skripsi dengan judul : **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID”**

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin disampaikan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Membangun aplikasi pembelajaran untuk mengenalkan huruf hijaiyah dan bahasa Arab berikut suara pengucapannya.
2. Membantu anak usia 3-8 tahun dalam mengenal huruf hijaiyah dan bahasa Arab.
3. Memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi yang berkembang sekarang sebagai media pembelajaran.

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara bagaimana seorang penulis dapat memahami suatu pembahasan, permasalahan dan pemecahan masalah di dalam sebuah sistem. Pada penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data serta informasi yang diperlukan dalam perancangan aplikasi pembelajaran ini, penulis menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap metode yang diajarkan dan melakukan perbandingan terhadap aplikasi pembelajaran sejenis yang telah dibuat sebelumnya, serta mengamati proses cara bermain anak pada *smartphone* berbasis android.

b. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka dengan cara mengambil data-data dari beberapa buku, jurnal, maupun artikel yang berhubungan dengan penelitian.

1.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi pembelajaran ini adalah metode *waterfall* (Rosa dan Shalahuddin, 2014:28) yang terdiri dari beberapa tahap yaitu :

a. Analisa Kebutuhan

Tahapan ini adalah proses analisa kebutuhan dan penggunaan pada aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa arab. Pada tahap ini berisi rencana sistem yang akan dibangun sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak.

b. *Desain*

Tahapan ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan aplikasi yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur aplikasi, representasi *interface*.

c. Pengkodean

Tahapan ini proses penerapan dari hasil rancangan ke dalam bentuk program dengan proses *coding* menggunakan bahasa pemrograman java android dengan *software* android studio sebagai editor.

d. Pengujian

Tahapan ini adalah proses dilakukan uji coba terhadap aplikasi guna mengetahui kinerja aplikasi ini, sehingga apabila terdeteksi kesalahan dapat diperbaiki. Untuk proses uji coba ini penulis menggunakan metode *black box* dan *white box*.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tahapan ini berfokus pada perubahan yang berhubungan dengan koreksi, kesalahan, adaptasi yang diperlukan sampai tahap *software environment*, dan melakukan perubahan sampai ditemukan kesesuaian dengan apa yang dibutuhkan anak. Tahap ini menggunakan langkah-langkah yang terjadi pada tahap definisi dan pengembangan, hanya saja dalam konteks dari *software* yang telah dibuat.

1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan dari judul yang telah dikemukakan di atas, maka ruang lingkup dari penulisan skripsi ini hanya dibatasi pada pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa arab untuk anak-anak usia 3-8 tahun berbasis android.

Aplikasi pembelajaran ini terdapat menu utama, yaitu menu belajar, menu latihan dan menu lagu, untuk menu belajar terdapat 2 pilihan yaitu huruf hijaiyah yang berisi pengenalan 30 huruf hijaiyah dan bahasa Arab yang berisi 8 materi

pengenalan bahasa arab yang terdiri dari angka 1 sampai 10, 10 macam benda di sekolah, 10 jenis hewan, 10 jenis buah, 10 anggota badan, 8 anggota keluarga, 10 jenis kendaraan, dan 10 macam warna yang dilengkapi dengan suara pengucapannya. Pada menu latihan berisi latihan soal untuk mengevaluasi pemahaman anak dan menu lagu berisi lagu-lagu agar anak lebih tertarik untuk belajar, selebihnya adalah menu info yang berisi informasi tentang aplikasi ini dan menu keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.