

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini kian meningkat semakin pesat. Peranannya hampir mendominasi diberbagai bidang pekerjaan. Hal ini memberikan dampak yang sangat besar bagi manusia dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Banyak aktivitas masyarakat yang memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan mereka. Salah satu yang paling pesat perkembangannya yaitu Teknologi Informasi. Kecepatannya dalam mengolah, menyimpan hingga menyebarkan data sangatlah cepat untuk berbagai media, seperti teks, gambar, audio dan video.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat memberikan pengaruh yang cukup signifikan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk senantiasa beradaptasi terhadap perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan, terutama penyesuaian pada penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Budaya mengeluarkan surat edaran yang menyatakan bahwa karena adanya pandemi Covid-19, pembelajaran harus dilakukan dari rumah (*online*) (Yasni Alami, 2020). Dengan beralihnya metode pembelajaran secara *online*, menjadikan peserta didik kesulitan dalam belajar karena tidak adanya pertemuan secara langsung dengan pengajar, sehingga interaksi antara mereka menjadi terbatas. Hal ini dapat berdampak pada kegiatan belajar yang kurang efektif. Ketidakefektifan dalam belajar dapat berpengaruh terhadap kualitas pelajar. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar yang lebih bervariasi dan efisien. Sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Smartphone merupakan salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat berkembangnya dan banyak yang memilikinya. Berdasarkan informasi dari KEMENKOMINFO bahwa sekitar 90% penduduk Indonesia telah menggunakan *smartphone* (Muhammad Ryan Maulana *et al.*, 2022). Perangkat tersebut memiliki fungsi utamanya yaitu sebagai alat komunikasi jarak jauh. Namun tidak hanya itu, tetapi juga dilengkapi dengan fitur multimedia, seperti gambar dan audio. Hal ini tidak lepas dari peran sistem operasi pada perangkat *smartphone*, salah satunya yaitu *Android*. Sistem operasi tersebut bertujuan untuk memajukan inovasi pada perangkat *mobile* (Vadlya Maarif *et al.*, 2018). Karakteristik perangkat *mobile* memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga memungkinkan pelajar dapat mengakses materi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini dapat meningkatkan perhatian pelajar pada materi pembelajaran. Oleh karena itu, *smartphone* sangat ideal untuk menjadi wadah media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu penerapannya yaitu *Mobile Learning (M-Learning)*.

Mobile Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi pada *smartphone* (Muhammad Ryan Maulana *et al.*, 2022). Pada konsep pembelajaran tersebut, memberikan manfaat seperti ketersediaan materi pembelajaran yang bisa diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik hanya dengan menggunakan aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik untuk tetap belajar, meskipun secara *online*. Pembelajaran Al-Qur'an merupakan salah satu aplikasi yang cocok menggunakan media berbasis teknologi.

Al-Qur'an adalah kitab suci umat Islam yang perlu dipelajari dan dipahami oleh setiap orang muslim (Hidayatu Munawaroh *et al.*, 2022). Tiap huruf dalam Al-Qur'an akan bernilai pahala kebaikan bagi pambacanya. Salah satu ilmu Al-Qur'an yang menjadi dasar utama untuk membaca Al-Qur'an yaitu ilmu tajwid (Vadlya Maarif *et al.*, 2018). Namun sebagian besar masyarakat atau bahkan pelajar mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan ilmu tersebut sehingga menimbulkan kesalahan dalam membacanya. Jika salah dalam

melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an, maka dapat berpengaruh terhadap perubahan makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, alangkah baiknya mempelajari ilmu tersebut supaya dapat melafalkannya dengan baik dan benar.

Banyak lembaga formal dan non formal yang mengajarkan ilmu tajwid. Metode yang digunakan biasanya menggunakan praktik dengan media buku panduan (Muhammad Ryan Maulana *et al.*, 2022). Hal ini membuat ilmu tajwid menjadi kurang menarik untuk dipelajari. Selain itu aktifitas yang terlalu padat mengakibatkan tidak adanya waktu untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan guru atau ustadz yang bersangkutan, sehingga menjadi kurang efektif.

Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran Al-Qur'an, dengan mempertimbangkan kelebihan dari metode pembelajaran tersebut, seperti dapat diakses secara *online* dan dapat dipelajari secara mandiri, maka penggunaan teknologi *M-Learning* sangat efektif dan efisien dalam pembelajaran Al-Qur'an. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, karena pelajar dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan permasalahan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, telah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran *online*. Namun masih banyak yang menggunakan media berupa buku panduan sebagai alat bantu dalam belajar, salah satunya pembelajaran Al-Qur'an. Hal ini dapat mengurangi minat belajar peserta didik, karena media yang digunakan masih terbilang monoton. Selain itu, penggunaan media berupa modul buku panduan, masih kurang efektif dan sulit untuk memahami materi-materi di dalamnya secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Dengan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh batasan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Aplikasi yang dikembangkan terdiri dari pengenalan huruf hijaiyah beserta makhrajnya dan hukum tajwid
2. Aplikasi yang dikembangkan disertai dengan multimedia berupa gambar dan audio yang melafalkan contoh-contoh hukum bacaan
3. Aplikasi yang dikembangkan hanya khusus untuk *smartphone* yang mempunyai sistem operasi *Android*.
4. Pada perancangan aplikasi menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)*.
5. *Tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yaitu *Android Studio* dan bahasa pemrograman *Java*.
6. Aplikasi yang dikembangkan merupakan implementasi dari modul pembelajaran Al-Qur'an UMY

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat dicapai dari permasalahan tersebut yaitu membuat aplikasi pembelajaran Al-Qur'an sebagai media pembelajaran *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pengembangan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yaitu

1. Dapat mengubah proses pembelajaran manual menjadi berbasis teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.
2. Dapat memudahkan pelajar dalam memahami materi secara mandiri, meskipun tanpa didampingi pengajar.
3. Dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan kualitas belajar para pelajar.
4. Dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan metode pembelajaran berbasis multimedia, seperti gambar dan audio.

5. Dapat mengetahui alur pengembangan aplikasi *M-Learnig* dengan menggunakan metode SDLC.

1.6 Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan ini terbagi menjadi lima bab, yang mempunyai sub bab pembahasan pada tiap bab. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab 1 membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Di dalam bab 2 membahas tentang berbagai referensi jurnal dan teori penelitian yang diterapkan, serta pengembangan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis *Android*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Di dalam bab 3 membahas tentang penjelasan terkait metode penelitian, termasuk rancangan program, agar dapat diimplementasikan dengan baik dan mendapat hasil yang maksimal.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab 4 membahas tentang penjabaran mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian, termasuk hasil pengujian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab 5 membahas tentang kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan, dan saran yang ditujukan untuk kelanjutan penelitian di masa yang akan datang.