

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai dampak positif terhadap berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali untuk pembelajaran Al-Qur'an. Dengan sarana komputer di bidang pendidikan akan sangat membantu para kalangan pengajar untuk menyampaikan pengajaran kepada para santrinya. Dengan adanya tampilan *grafis* dan audio, komputer menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah bagi santri untuk belajar Al-Qur'an.

Al-Qur'an merupakan kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril secara mutawatir serta membacanya adalah ibadah. Al-Qur'an berisi ilmu pengetahuan, hukum-hukum, kisah-kisah, falsafah, akhlak, peraturan-peraturan yang mengatur tingkah laku dan tata cara hidup manusia baik sebagai makhluk individual maupun sosial, serta menjadi petunjuk bagi penghuni langit dan bumi.

Mengingat begitu pentingnya Al-Qur'an dalam kehidupan manusia, maka belajar membaca, memahami, menghayati, dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari adalah sebuah kewajiban bagi seorang muslim. Firman Allah SWT dalam QS. Al Muzzammil (73):4, "Dan bacalah Al-Qur'an itu dengan tartil". Membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sebagaimana Al-

Qur'an diturunkan adalah kewajiban setiap muslim. Akan tetapi kenyataannya masih banyak anak-anak, orang dewasa, bahkan orang tua yang belum bisa membaca Al-Qur'an dengan benar. Beberapa faktor penyebabnya antara lain metode pengajaran yang kurang tepat, guru yang kurang memadai, media pembelajaran yang kurang mendukung atau pribadi itu sendiri yang kurang menyadari pentingnya belajar Al-Qur'an.

Ilmu *tajwid* ialah pengetahuan tentang kaidah serta cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Tujuan mempelajari ilmu *tajwid* adalah untuk memelihara bacaan Al-Qur'an dari kesalahandan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahn membaca. Belajar ilmu *tajwid* hukumnya fardhu kifayah, sedang membaca Al-Qur'an dengan baik sesuai ilmu *tajwid* itu hukumnya fardhu 'ain.

Ilmu bagaimana membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar juga harus mengerti bacaan penting lainnya dalam Al-Qur'an yaitu *ghorib*. Dalam materi *ghorib* dijelaskan tentang bacaan-bacaan Al-Qur'an yang tidak sesuai dengan tulisannya dan bacaan-bacaan yang harus berhati-hati ketika membacanya. Banyak lafal dalam ayat-ayat Al-Qur'an yang aneh bacaannya. Maksud aneh adalah ada beberapa bacaan tulisan di dalam Al-Qur'an yang tidak sesuai dengan kaidah aturan membaca yang umum atau yang biasa berlaku dalam kaidah bacaan bahasa arab.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan mempermudah para santri

untuk mempelajari *Tajwid* dan *Ghorib* dalam Al-Qur'an serta mengetahui bagaimana cara membacanya dengan baik dan benar. Oleh karena itu penulis kali ini mengangkat judul "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran *Tajwid* dan *Ghoribull Qur'an* Berbasis Multimedia".

Tool Pengembangan media ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS5.5* dimana media ini diintegrasikan dengan *action script* agar lebih interaktif, sehingga pengguna yang khususnya anak-anak dapat berperan lebih aktif menggunakan *mouse* dan *keyboard* untuk menjalankan aplikasi. Penulis juga berharap Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran *Tajwid* dan *Ghoribull Qur'an* Berbasis Multimedia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan mempermudah guru dalam mengajar Al-Qur'an.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran *Tajwid* dan *Ghoribull Qur'an* Berbasis Multimedia ?
2. Bagaimana mengimplementasi media pembelajaran *Tajwid* dan *Ghoribull Qur'an* ?

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang dilakukan dalam perancangan skripsi adalah :

1. Membangun media pembelajaran *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an yang *user friendly*
2. Mengimplementasi teknik-teknik apa saja yang digunakan dalam media pembelajaran *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an .

D. Batasan Masalah

Perancangan media pembelajaran *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an dapat dilakukan sesuai dengan pengamatan dan wawancara. Adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media belajar ini dibatasi dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5.5*
2. Ruang lingkup aplikasi pembelajaran ini hanya membahas 4 hukum bacaan *Tajwid* yaitu (hukum nun sukun/tanwin, ghunnah, hukum mim sukun dan qolqolah) dan *Ghorib* pada Al-Qur'an.

E. Manfaat Perancangan

1. Mempermudah guru dalam mengajar *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an.
2. Sebagai media untuk lebih mudah belajar *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an.
3. Menjadikan aplikasi ini sebagai alat bantu belajar *Tajwid* dan Ghoribull Qur'an bersama guru ataupun tanpa guru.

F. Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a. Studi literatur,

Suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pendalaman materi dari permasalahan yang diambil. Langkah yang akan dilakukan adalah dengan mencari berbagai sumber referensi dengan melakukan pencarian jurnal atau tulisan ilmiah lainnya di situs internet serta buku-buku literatur yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

b. Wawancara,

Suatu teknik pengumpulan data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan hal-hal yang dibahas dalam perancangan ini

c. Kuisisioner

Suatu daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh user bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan dan aplikasi yang telah dibuat.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terdiri dari lima bab dengan pokok-pokok bahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN,

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan pembahasan teori yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini meliputi analisa tentang permasalahan yang diteliti dan bagaimana penyelesaiannya dan perancangan sistem meliputi desain antarmuka (interface) dan desain proses.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi mengamati jalannya perancangan, jalannya pengujian sistem, dan waktu penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya