

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hamper sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*). Salah satu alasan, mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan.

Perkembangan teknologi komputer kini lebih menjurus ke tampilan visual (*multimedia*). Sebagai contoh, E-mail (elektronik mail), pesan bergambar, suara, dan video merupakan fasilitas yang ditawarkan teknologi komputer berbasis multimedia.

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan

pemrosesan komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya (Dony Ariyus, 2009).

Multimedia merupakan sesuatu yang berhubungan dengan segala macam animasi, gambar dan suara yang dapat dimainkan pada komputer. Komputer pada saat ini umumnya telah dilengkapi oleh alat multimedia yang berguna untuk membuat aplikasi yang menarik dan menghibur para pengguna komputer dengan kemampuan mengabungkan antara animasi, gambar dan suara sehingga mereka tidak jenuh dalam melaksanakan aktifitasnya dalam menggunakan komputer.

Multimedia Komputer berkembang sangat cepat seiring dengan perkembangan komputer itu sendiri. Hal ini terlihat jelas dengan semakin banyaknya aplikasi berbasis multimedia yang telah dibuat dan dikembangkan oleh para ahli multimedia *programming*, Hal ini tidak terlepas dari semakin besarnya kebutuhan *user* komputer terhadap aplikasi berbasis multimedia.

Kemajuan teknologi komputer membantu seluruh aspek kehidupan manusia. Dari hal yang kecil sampai ke berbagai hal yang sangat rumit sekalipun bisa dikerjakan menggunakan teknologi komputer. Kemajuan teknologi komputer dimanfaatkan oleh berbagai kalangan seperti: Pemerintahan, Organisasi-organisasi sosial, Militer, Bank, pendidikan, transportasi, perdagangan, kriminalitas, industri, dan lain sebagainya. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat memerlukan komputer sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi komputer adalah di bidang keagamaan. Hampir semua kegiatan keagamaan yang ada dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat suatu pembelajaran dengan berdasar pada teknologi komputer. Kegiatan keagamaan yang dapat dipakai untuk membuat pembelajaran antara lain tuntunan wudlu, tuntunan sholat, baca dan tulis Al-Qur'an dan masih banyak lagi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan tersebut maka penulis ingin membuat suatu aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran baca Al-Quran metode iqro' berbasis multimedia menggunakan Visual Basic 6.0. Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi yang mempunyai fungsi untuk membantu anak-anak dalam belajar membaca Al-Qur'an secara cepat. Aplikasi ini menyediakan gambar, tulisan, suara dan video pembelajaran sehingga Dengan adanya *software* pembelajaran ini diharapkan anak-anak di tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar dapat dengan mudah berinteraksi dalam proses kegiatan belajar membaca Al-Qur'an serta nantinya anak-anak akan lebih mudah dan cepat memahaminya.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Pada umumnya anak-anak membutuhkan metode pembelajaran yang cepat, menarik, mudah dimengerti dan tidak membosankan, sehingga disini dibutuhkan suatu sistem aplikasi atau perangkat lunak yang dapat memenuhi kebutuhan mereka.

Adapun rumusan masalah yang dibahas penulis dalam penyusunan skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana cara membuat suatu sistem aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran menggunakan Visual Basic 6.0?
2. Bagaimana membuat perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran yang mampu secara cepat, menarik, mudah dimengerti dan tidak membosankan untuk digunakan dalam mempelajari membaca Al-Qur'an pada anak-anak?

### **C. BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penulisan tugas akhir, maka berikut adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu :

1. Perangkat Lunak ini di operasikan dalam lingkungan sistem operasi *Windows*.
2. Multimedia yang digunakan yaitu : gambar, teks, suara.
3. Perangkat lunak ini dibuat untuk membantu anak-anak yang sedang belajar membaca Al Qur'an di tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar.
4. Cara pembacaan dengan menggunakan metode *tajwid* dasar.

### **D. TUJUAN PENULISAN**

Dari perancangan pembuatan perangkat lunak ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Membuat suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an metode iqro' yang benar dengan menggunakan Visual Basic 6.0.

2. Memudahkan anak-anak atau para pemula dalam melakukan kegiatan belajar membaca Al-Qur'an secara mandiri.
3. Menambah pemahaman tentang membangun suatu software pembelajaran secara interaktif yang dapat digunakan dalam bidang-bidang yang lain tidak hanya dalam pembelajaran Al-Qur'an.

#### **E. MANFAAT**

Dari perancangan pembuatan perangkat lunak ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Menambah pengetahuan penulis mengenai pembuatan software pembelajaran membaca Al-Qur'an, sebagai bahan perbandingan antara teori yang diperoleh dengan praktek yang sebenarnya.

2. Bagi mahasiswa

Hasil dari tugas akhir dapat membantu belajar membaca dan menulis Al-Qur'an.

3. Bagi pembaca

Menambah pengetahuan tentang membaca dan menulis Al-Qur'an.

#### **F. METODOLOGI**

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu teknik atau cara pengumpulan

data atau informasi yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku, laporan-laporan dan sebagainya yang berhubungan dengan permasalahan terkait.

## 2. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada obyek permasalahan dan kemudian dari pengamatan tersebut diambil suatu kesimpulan. Adapun metode pengumpulan yang dipakai oleh penyusun adalah sebagai berikut:

### a. *Interview/Wawancara*

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan dosen tentang data-data yang berhubungan dengan informasi pembelajaran membaca Al-Qur'an metode iqro' berbasis multimedia.

### b. *Literature*

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan penyusun dengan cara membaca dan mencatat serta mempelajari dokumen-dokumen atau buku-buku yang bersangkutan dengan masalah yang sedang diteliti.

## **G. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut:

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan dari tugas akhir.

## **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini mengungkapkan tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan untuk tema penulisan ini yang di dapat dari literatur.

## **BAB III          PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang perancangan perangkat lunak Pembelajaran Baca Al-Qur'an Metode Iqro' Berbasis Multimedia dan gambaran umum rancangan.

## **BAB IV          IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini akan membahas analisa hasil dan pembahasan perangkat lunak Pembelajaran Baca Al-Qur'an Metode Iqro' Berbasis Multimedia yang dirancang, pembuatan program yang diusulkan, tampilan interface program dan pengujian perangkat lunak.

## **BAB V           PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, sehingga dari kesimpulan tersebut penulis mencoba memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengembangan perangkat lunak ini untuk masa yang akan datang.