

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Allah menurunkan Al-Qur'an untuk diimani, dipelajari, dibaca, direnungkan, dan dijadikan sebagai hukum. Membaca Al-Qur'an hukumnya disyariatkan dan disunahkan untuk sebanyak mungkin membaca dan menghatamkan setiap bulan. Adapun keutamaan membacanya, sabda Rasulullah, "Bacalah Al-Qur'an, karena ia akan datang pada hari kiamat sebagai pemberi syafaat bagi pembacanya" (Riwayat Muslim), (Shahih Muslim, 1990: 804).

Hal ini juga sesuai dengan firman Allah yang diturunkan kepada Rasulullah yang pertama kali mengenai perintah membaca.

إِذَا بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) إِفْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5) (العلق: 1-5)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al Alaq, Ayat: 1-5)

Selain itu, Rasulullah bersabda, "Barangsiapa membaca satu huruf dari kitab Allah maka baginya satu kebaikan dan satu kebaikan

itu dibalas sepuluh kali lipatnya. Aku tidak mengatakan aliflammim itu satu huruf, tetapi alif satu huruf, lam satu huruf, dan mim satu huruf.”(Riwayat At-tirmidzi), (Sunan Tirmidzi, 1990: 160).

Pembelajaran Al-Qur’an hendaknya dilakukan sejak dini dikarenakan pada usia tersebut otak akan menyerap ilmu secara optimal. Salah satu metode pembelajaran Al-Qur’an yang banyak ditemui adalah cara pembelajaran dengan menggunakan buku Iqro karya KH As’ad Human atau lebih dikenal dengan metode Iqro.

Seiring berjalannya waktu, metode pembelajaran dengan menggunakan buku Iqro ini kurang efektif dan interaktif. Proses belajar menjadi cenderung *teks book* dan monoton. Sehingga anak-anak akan lebih tahan duduk berjam-jam di depan televisi dan bermain *game mobile* daripada duduk setengah jam mengaji. Namun sebagian besar isi dari aplikasi *mobile* yang ada adalah permainan (*game*) yang bersifat menghibur dan belum banyak aplikasi *mobile* yang dipergunakan sebagai sarana belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang diharapkan dapat membuat proses belajar Iqro lebih mudah dipahami dan interaktif. Media pembelajaran yang diterapkan adalah *mobile learning* karena *mobile learning* memiliki tingkat mobilitas yang tinggi dengan aktivitas tanpa batas area. Sehingga pembelajaran Iqro berbasis *mobile* ini dapat melengkapi atau menggantikan pembelajaran Iqro yang bersifat *konvensional*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di dalam latar belakang di atas, permasalahan-permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini yakni: "Bagaimana memanfaatkan teknologi *mobile* sehingga memudahkan untuk pembelajaran Iqro? "

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup digunakan agar pembahasan lebih terarah dan sesuai tujuan. Yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya memuat Iqro jilid 1 dan jilid 2. Dimana jilid 1 akan menampilkan semua huruf hijaiyah yang berjumlah 29 huruf. Pada jilid 2 akan menampilkan sepuluh kombinasi dari 29 huruf tersebut.
2. Aplikasi ini menggunakan media gambar berekstensi *png* dan Media suara berekstensi *wav*.
3. Terdapat menu latihan pada setiap jilidnya, dimana akan ditampilkan empat soal dari sepuluh soal yang ada.
4. Aplikasi ini dicoba menggunakan ponsel Nokia N70 dan Sony Ericsson Naite GreenHeart.
5. Akan ditampilkan nilai dari latihan tersebut, dimana setiap jawaban benar akan mendapatkan nilai sebesar 25.
6. Nilai keseluruhan yang ditampilkan, tidak dilakukan pengurutan (*sorting*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menciptakan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu pembelajaran Iqro agar lebih interaktif dan mudah dipahami.