

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi mobile dalam kurun waktu 2 tahun terakhir sangatlah pesat, beberapa laporan media tentang penjualan perangkat mobile diseluruh dunia menunjukkan angka yang luar biasa. Menurut Gartner, secara total *mobile phone* terjual 419 juta unit di kuartal kedua tahun ini. Walaupun nilai tersebut mengalami penurunan 2,3%, jika dibandingkan kuartal yang sama tahun 2011 tapi penjualan *smartphone* meningkat 36,7% dari keseluruhan penjualan *mobile phone*.

Dampak dari hal tersebut diatas berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan perangkat khususnya bagi anak-anak. Karakteristik teknologi *mobile* yang ringan, mudah digunakan dan menarik secara visual menyebabkan ketertarikan yang cukup tinggi bagi anak-anak untuk memanfaatkan piranti tersebut. Hal ini memicu para pengembang aplikasi *mobile* melakukan inovasi melalui pembuatan aplikasi interaktif dalam bidang pendidikan diantaranya aplikasi pembelajaran.

Metode Iqro merupakan bagian dasar yang harus dikuasai oleh setiap muslim dalam proses belajar membaca Al-Qur'an,

terlebih bagi anak-anak dalam tahap belajar, seperti: PAUD, taman kanak-kanak atau bahkan siswa SD atau Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran klasikal guru dengan murid sekarang ini kurang diminati karena munculnya permainan (*game*) dan alat-alat modern seperti gadget, laptop ataupun dekstop. Semua kegiatan keseharian bergantung pada alat-alat tersebut sehingga bukan buku pelajaran, kitab ataupun alat tulis lain yang digunakan anak-anak dalam pembelajaran.

Aplikasi ini dikembangkan sebagai salah satu sarana bagi anak-anak maupun siswa sebagai alternatif mereka dalam memanfaatkan piranti mobile dalam proses belajar, sehingga diharapkan tujuan dari aplikasi ini yakni agar timbul ketertarikan anak-anak untuk belajar mengenal Al-Qur'an dapat tercapai dan dapat memberikan nilai positif serta mendukung proses belajar anak-anak dalam mengenal huruf-huruf *hijaiyah*, sehingga nantinya proses belajar membaca Al-Qur'an dapat lebih mudah.

Metode ini banyak diterapkan dalam bentuk *mushaf* atau buku. Pada metode ini terdapat enam tingkatan dari jilid 1 sampai jilid 6. metode iqro ini memperkenalkan huruf-huruf Al-Qur'an atau huruf-huruf *hijaiyah* yang terdiri dari 29 huruf. Aplikasi ini berplatform Android yang di buat menggunakan bahasa

pemrograman LUA dan menggunakan *bundle Engine Corona SDK* versi 2011-.704.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi pokok permasalahan dari latar belakang masalah di atas adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi pada perangkat bergerak atau *mobile device*, yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu anak-anak dalam mengenal, mengetahui, dan belajar mengenal huruf-huruf Al-Qur'an, dengan memanfaatkan metode iqro yang terdiri dari 6 tingkatan atau 6 jilid. Aplikasi yang akan dibangun pada penelitian ini yaitu dari jilid 1 sampai jilid 6

## **1.3 Ruang Lingkup**

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode Iqro yaitu metode yang memperkenalkan huruf-huruf Al-Qur'an (*hijaiyah*) dari jilid 1 sampai jilid 6 khususnya untuk tingkat dasar.

- b. Aplikasi ini menggunakan image dan menggunakan audio pada *mahkrajul* huruf *hijaiyah* (indeks-huruf).
- c. Aplikasi yang akan di buat ditujukan untuk android versi 3.0 atau di atasnya.
- d. Aplikasi ini berbasis *mobile* pada *platform* Android.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Mengembangkan aplikasi pada perangkat bergerak (*mobile device*) berbasis android, yang dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan, belajar huruf-huruf Al-Qur'an kepada siapa saja khususnya bagi mereka yang baru mempelajari Al-Qur'an.
- b. Pemanfaatan teknologi telepon seluler sebagai media untuk belajar mengenal Al-Qur'an serta sebagai alat yang bermanfaat untuk mengatasi masalah buta huruf Al-Qur'an.
- c. Mempermudah mengakses Iqro kapan saja dan dimana saja