

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran, melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya anak yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik, begitu juga halnya dengan anak yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkan, anak tersebut dapat diberikan media yang sesuai. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran, informasi yang di sampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh sang anak. Banyak anak yang kesulitan belajar membaca jika menggunakan buku. Disinilah peran media sangat penting, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran [1].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu pembelajaran. Media (selain guru) yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini oleh perkembangan teknologi dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang disebut dengan pembelajaran interaktif [2].

PAUD Nabata merupakan salah satu pendidikan untuk anak usia dini yang berada di Desa Troso Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara, yang merupakan sekolah pendidikan agama islam dari usia dini, salah satunya mengenalkan huruf hijaiyah. Namun pembelajaran yang ada di PAUD Nabata masih menggunakan media seperti buku, papan tulis, poster yang bergambarkan huruf hijaiyah. Hal tersebut dapat membuat anak sulit memahami apa yang diajarkan dan cepat mudah bosan karena penyajiannya hanya serderhana. Umumnya anak di usia dini bisa membaca dan mengerti huruf hijaiyah dapat lebih interaktif dengan menggunakan media *smartphone*. Dengan media *smartphone* gambar yang ditampilkan dapat lebih menarik jika dibandingkan hanya menggunakan media buku, papan tulis dan poster bergambarkan huruf hijaiyah tersebut.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan Fachri Husaini membahas tentang *Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-Nur Daleman* penulis menjelaskan masalah di TPA An-Nur, selama ini santri di TPA An-Nur Daleman masih menggunakan buku Iqro' sebagai media belajar huruf hijaiyah. Kondisi ini diperoleh berdasarkan hasil interview kepada pengelola TPA An-Nur Daleman. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis menggunakan media komputer sebagai media pembelajaran para santri di TPA An-Nur dalam belajar huruf hijaiyah. Sehingga penulis membuat sebuah media edukasi yang menarik bagi para santri agar bisa cepat membaca Al-Qur'an.

Untuk penelitian terdahulu dapat dilakukan pengembangan, karena dari penelitian terdahulu menghasilkan media pembelajaran yang berbasis desktop, media yang dihasilkan hanya bisa berjalan pada komputer atau laptop saja. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang baru dan memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* saat ini, yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada PAUD Nabata.

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran yang interaktif ini nantinya dapat membantu pengajar atau pendidik yang ada di PAUD Nabata, sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam memperkenalkan huruf hijaiyah terhadap murid di PAUD Nabata dengan tampilan-tampilan gambar yang menarik disertai adanya kuis dan game mengingat gambar huruf hijaiyah. Sehingga dapat meningkatkan semangat murid dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu perlu adanya aplikasi multimedia interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis android agar murid di PAUD Nabata lebih semangat belajar dalam mengenal huruf hijaiyah dengan tampilan-tampilan gambar yang menarik dan disertai suara huruf hijaiyah sesuai dengan harakat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Objek penelitian dilakukan di PAUD Nabata di Desa Troso Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara.
2. Aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini dibuat untuk membantu murid di PAUD Nabata dalam memperkenalkan huruf hijaiyah dan harakatnya, serta dilengkapi audio atau suara huruf hijaiyah sesuai harakat.
3. Pembuatan aplikasi ini nantinya menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *software* Android Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menghasilkan aplikasi multimedia interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis android yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif di PAUD Nabata agar murid lebih semangat belajar dalam mengenal huruf hijaiyah dengan tampilan-tampilan yang menarik dan memberikan hasil yang optimal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah keterampilan peneliti dalam pengembangan aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *software* Android Studio.

2. Bagi Masyarakat

Sebagai panduan masyarakat dalam memberikan media pembelajaran yang interaktif dalam mengenalkan huruf hijaiyah terhadap anak-anaknya yang masih berusia dini.

3. Bagi PAUD Nabata

1. Membantu dan mempermudah Pendidik dalam menyampaikan materi dalam memperkenalkan huruf hijaiyah menggunakan media interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis android.

2. Menambah sarana pembelajaran murid melalui media pembelajaran yang interaktif dalam mengenal huruf hijaiyah.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 - a) Bab I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
 - b) Bab II Landasan Teori

Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.
 - c) Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan aplikasi.
 - d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini sudah masuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi.
 - e) Bab V Penutup

Pada bab penutup ini di uraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.