BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran Iqro' dapat dibuat menjadi lebih praktis dan menarik di ponsel berbasis android. Belajar Iqro' tidak hanya untuk kalangan anak-anak tetapi untuk kalangan remaja dan dewasa pun masih banyak yang belum bisa atau masih dalam tahap pembelajaran Iqro'. Belajar Iqro' dimulai dari belajar huruf hijjaiyah dan membaca Iqro'. Yang menjadi dasar dari semua itu adalah harus bisa mengenal dan menghafal huruf hijjaiyah terlebih dahulu yang berjumlah 29 huruf. Cara membaca dan menulis huruf hijjaiyah dimulai dari "Alif sampai dengan "Ya itu merupakan modal pertama untuk dapat ke metode pembelajaran selanjutnya yaitu membaca buku Iqro' dengan baik. Selama ini belajar Iqro' di pondok pesantren yamama melalui media buku yang lebih beresiko mudah rusak, kotor, sobek, hilang, dan tidak praktis untuk dibawa kemana-mana. Keterbatasan buku untuk memfasilitasi belajar Iqro' harus segera diatasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis android. Dalam pembelajaran berbasis android ini akan disajikan pembelajaran yang dapat memudahkan pengguna, hal itu dikarenakan dalam pembelajaran akan disajikan materi yang berupa (terdiri dari teks, suara dan gambar) yang tentu saja akan menggambarkan secara nyata konten dalam belajar huruf hijjaiyah dan belajar membaca Iqro'.

Dengan perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran Iqro' dapat dibuat menjadi lebih praktis dan lebih *interactive* di ponsel berbasis android. Dengan menggunakan pembelajaran Iqro' berbasis android pengguna diharapkan merasa tidak bosan untuk belajar membaca Iqro' pengguna bisa belajar sendiri belajar membaca dan menulis huruf hijjaiyah dan membaca Iqro' kapanpun pengguna mau. *Smartphone* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang dapat mempersempit ruang dan waktu.

Smartphone tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi sudah menjadi sarana hiburan, gaya hidup dan juga sebagai sarana permainan (*Games*). Dari latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka penulis mengajukan judul **“IMPLEMENTASI PLATFORM ANDROID UNTUK PENINGKATAN BELAJAR MEMBACA DAN MENULIS IQRO’ (STUDI KASUS: PONDOK PESANTREN YAMAMA KEMILING BANDAR LAMPUNG)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran Iqro’ masih banyak dengan menggunakan media buku yang mudah beresiko mudah rusak, robek dan hilang.
2. Waktu yang digunakan kurang efisien karena media yang digunakan tidak bisa dibawa kemana-mana.
3. Kurang menariknya media pembelajaran yang dipakai oleh pengguna.

1.3. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengatasi ketertarikan belajar membaca dan menulis huruf hijjaiyah secara *step by step*, belajar membaca Iqro’ secara efektif dan efisien.
2. Bagaimana merancang aplikasi belajar membaca dan menulis huruf hijjaiyah secara *step by step*, belajar membaca Iqro’ dengan berbasis android yang dilengkapi media text, suara dan gambar.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam proposal ini antara lain :

Penulis hanya merancang aplikasi belajar membaca dan menulis huruf hijjaiyah pada Iqro’ (jilid 1, jilid 2, jilid 3) secara *step by step*. serta memberikan latihan atau evaluasi untuk pengguna aplikasi Iqro’ dalam berbasis android, untuk memaksimalkan pengguna *smartphone* dalam mengatasi kesulitan belajar membaca dan menulis huruf hijjaiyah dan Iqro’ dalam waktu yang cepat dan efisien. Aplikasi Iqro’ ini tidak hanya digunakan untuk kalangan anak-anak tetapi

bisa digunakan untuk kalangan remaja maupun dewasa. serta aplikasi yang penulis bangun dapat memberikan hasil benar dan salah terhadap kegiatan evaluasi Iqro' yang pengguna lakukan. Evaluasi dibangun secara *random*(acak) dalam aplikasi ini, sehingga pengguna dapat belajar lebih efektif dan efisien. Serta dalam belajar menulis Iqro', penulis menggunakan *drawing* untuk memudahkan pengguna dalam belajar menulis dan juga dapat menarik dan memotivasi pengguna Iqro' berbasis android.

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan metode belajar Iqro' pada pondok pesantren Yamama dengan berbentuk android untuk membantu pengguna dalam belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah dan belajar membaca Iqro secara efektif dan efisien.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan antara lain :

1. Memberikan pengetahuan tentang teknologi dan media belajar membaca dan menulis yang lebih mudah dan lebih efektif.
2. Meningkatkan daya tarik dan motivasi pengguna untuk memahami dan belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah dan membaca Iqro'.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam rangka mendapatkan gambaran menyeluruh tentang sistematika pembahasan penelitian ini, berikut akan diuraikan urutan garis besarnya yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang Landasan Teori yang mengungkapkan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan Android dan aplikasi pendukung lainnya.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang metode-metode yang dipakai pada aplikasi yang dibangun dan juga untuk menjelaskan alur dari aplikasi ini.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang bagaimana aplikasi ini dibangun dan juga tampilan dari aplikasi ini sehingga dapat dinilai kekurangan dan kelebihan dari aplikasi ini.

e. **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penulisan serta saran yang berisi ide-ide yang dapat membangun dan mengembangkan aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN