

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab 1 pendahuluan ini akan menjadi bab perkenalan dimana peneliti menjelaskan tentang latar belakang mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian ini berdasarkan perkembangan situasi dan kondisi serta mengaitkannya dengan hasil penelusuran literatur, kemudian peneliti merumuskan masalah, dan tujuan serta manfaat dari penelitian ini.

1.1 Latar belakang

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Pribadi, 2009). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses transaksional komunikasi timbal balik antara guru dan siswa dan antar siswa satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan secara efisien (Suparsa, Mantra, & Widiastuti, 2017).

Penggunaan multimedia telah banyak dilakukan dalam berbagai pembelajaran, diantaranya dalam pembelajaran bahasa asing. Penggunaan multimedia ini terbukti memudahkan praktek dan evaluasi komunikasi lisan dalam pendidikan online (Nobre, 2018). Selanjutnya dalam pembelajaran biologi, multimedia yang terintegrasikan dengan berbagai teknologi dan model yang sesuai dengan teori-teori Nutri-Score terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Sabu, 2018). Peningkatan hasil belajar yang signifikan juga terjadi pada pembelajaran fisika dengan penggunaan *Multimedia Learning Modules* (MLMs) (Moore, 2018) dan multimedia interaktif berbasis web yang mampu

Yolanda Shamawati, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TAHSIN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ALQURAN PADA MATERI MAKHROJ DAN SIFAT HURUF
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memotivasi siswa untuk belajar mandiri (Prasetya, Wibawa, & Ahmar, 2018).
Kemudian dalam pembelajaran teknologi mekanik yang dapat meningkatkan

Yolanda Shamawati, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TAHSIN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ALQURAN PADA MATERI MAKHROJ DAN SIFAT HURUF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterampilan praktik (Rajendra & Sudana, 2018), pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (Gunawan, Darmawan, & Maskur, 2018), matematika (Kusuma, Nasution, & Anggoro, 2018) (Park & McLeod, 2018), akuntansi (Tien, Chiou, & Lee, 2018), dan psikologi (Hartman & Johnson, 2018). Selain digunakan dalam pembelajaran di atas, multimedia juga digunakan dalam pembelajaran alquran.

Penelitian mengenai pembuatan multimedia pada pembelajaran alquran sudah pernah dilakukan. Aplikasi yang membantu siswa untuk menerjemahkan per kata dalam alquran dan memahami artinya, mengetahui tafsir per ayat dan menghafal alquran melalui audio (Elobaid, Hameed, & Eldow, 2014), aplikasi berbasis *mobile* pembelajaran alquran yang dirancang dan dikembangkan untuk pengenalan suara ayat alquran dan identifikasi dengan mendengarkan bagian dari ayat tersebut yang memiliki hubungan positif dengan kinerja, kepuasan dan perilaku siswa saat mempelajari alquran (Alqahtani & Mohammad, 2015), aplikasi E-Iqra untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dan memandu pengguna untuk mengucapkannya dengan benar (Ramli & Yusoff, 2018), dan aplikasi indeks alquran berbasis web mobile untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari isi dan kandungan alquran (Ichsan, 2018).

Berdasarkan studi literatur di atas, peneliti melakukan studi lapangan di salah satu lembaga yang khusus melayani masyarakat agar dapat membaca, menghafal dan memahami alquran yaitu Lembaga Kursus dan Pelatihan Tarbiyat Alquran (LKP Tar-Q). Dalam menyampaikan pembelajaran membaca alquran atau lebih dikenal dengan tahsin, LKP Tar-Q menggunakan metode khusus yang terdiri dari 4 level yaitu Tahsin 1 mempelajari 4 kesalahan umum dalam membaca Alquran, Tahsin 2 mempelajari makhroj dan sifat Huruf, Tahsin 3 mempelajari hukum-hukum Tajwid dan Teknik Penerapannya, Tahsin 4 mempelajari ayat-ayat *gharib* dan tanda *waqaf* dan *ibtida'*. Peneliti menemukan bahwa dari 50 responden sebanyak 42% menyatakan bahwa belajar tahsin itu sulit, 30% sedang, 26% mudah, dan 2% sangat sulit. Dari level Tahsin yang ada, responden paling banyak merasa kesulitan di level Tahsin 2 yaitu pada materi makhroj dan sifat huruf. Sedangkan kesulitannya adalah

melafalkan huruf-huruf hijaiya sesuai makhraj dan sifat. Apabila ditinjau dari segi teknis pembelajaran, peneliti menemukan bahwa terdapat 2 media yang menjadi media utama dalam pembelajaran yaitu buku dan papan tulis. Sebesar 56% responden hanya menggunakan media buku dan papan tulis, 16% menggunakan media tambahan berupa slide presentasi, 8% menggunakan media tambahan mobile aplikasi, dan 4% menggunakan media dengan lengkap mulai dari buku, papan tulis, slide presentasi atau mobile aplikasi dan video atau internet. Hal ini menunjukkan bahwa belum adanya penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran tahsin, terutama multimedia berbasis mobile aplikasi.

Berdasarkan hasil studi lapangan, peneliti berasumsi bahwa multimedia pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran tahsin. Adapun penelitian mengenai multimedia pada pembelajaran Tahsin secara khusus, dilakukan pada tahun 2016. Multimedia pembelajaran tahsin yang telah digunakan merupakan multimedia berbasis android. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis android dengan model *Picture and Picture* lebih efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa pada materi makhrijul huruf (Haq, 2016). Kemudian penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan rata-rata skor motivasi belajar siswa dikelas eksperimen sebesar 83.29 sedangkan dikelas kontrol hanya sebesar 69.60 (Bayangna, 2018)

Kekurangan dari penelitian Bayangna (Bayangna, 2018) dan haq (Haq, 2016) yaitu belum ada fitur latihan secara khusus untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam membaca alquran dan materi hanya dijelaskan secara umum dan tidak mendetail serta belum ada materi tentang sifat hurufnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan merancang dan membangun multimedia pembelajaran tahsin berbasis. Adapun multimedia yang akan dibuat berisi materi Makhroj dan Sifat Huruf secara mendetail disertai fitur latihan pelafalan huruf secara khusus. Atas latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul “Rancang Bangun Multimedia Tahsin Berbasis Android Untuk

Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Pada Materi Makhroj dan Sifat Huruf’.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada latar belakang, berikut ini adalah beberapa masalah yang ingin diselesaikan, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran tahsin berbasis *android* untuk meningkatkan keterampilan membaca alquran pada materi Makhroj dan Sifat Huruf?
2. Bagaimana keterampilan membaca alquran setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis android pada materi Makhroj dan Sifat Huruf?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran tahsin berbasis android untuk meningkatkan keterampilan membaca alquran pada materi Makhroj dan Sifat Huruf.
2. Mendeskripsikan nilai keterampilan membaca alquran peserta setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada materi Makhroj dan Sifat Huruf.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus pada inti permasalahan, maka masalah dalam penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang akan dibahas adalah makhroj dan sifat huruf pada Tahsin Level 2
2. Kemampuan yang akan diukur adalah kemampuan kognitif dan psikomotorik.
3. Multimedia pembelajaran berbasis tahsin ini menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan XML, dan menggunakan Android Studio dalam pembuatannya.

Yolanda Shamawati, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TAH SIN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ALQURAN PADA MATERI MAKHROJ DAN SIFAT HURUF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis android ini dapat diterapkan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi android.
5. Objek penelitian adalah peserta LKP Tar-Q

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan :

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan mengenai perancangan multimedia pembelajaran berbasis android pada Tahsin alquran untuk meningkatkan keterampilan membaca alquran.

2. Bagi Pengajar

Dapat mempermudah penyampaian materi Tahsin, terutama dalam memberikan contoh pelafalan huruf-huruf sesuai makhroj dan sifatnya. Sehingga kegiatan belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Peserta

Dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat serta keterampilan membaca alquran.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi pembahasan urgensi mengamalkan Tahsin dan masalah dalam pembelajaran yang melatarbelakangi penelitian ini, di dalamnya terdapat latar belakang permasalahan, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat dan sistematika penelitian.

2. BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Berisi mengenai kajian teori yang digunakan di dalam penelitian sebagai referensi dan pustaka pondasi pengetahuan dalam penyusunan skripsi dan

perencanaan penelitian. Pada bab ini akan dibahas dasar teori mengenai definisi multimedia serta komponen-komponen multimedia, android beserta sejarahnya, Tahsin Alquran, Teori Makhroj dan Sifat Huruf.

3. **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Berisi dasar teori mengenai metodologi yang digunakan untuk melakukan penelitian, metodologi meliputi desain penelitian, alat dan bahan penelitian, dan metode penelitian yang di dalamnya terdapat pengumpulan data, dan proses pengembangan perangkat lunak.

4. **BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi penjelasan dari hasil penelitian yang dilakukan, hasil penelitian berupa objek yang akan ditampilkan.

5. **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian dari mulai merumuskan masalah sampai dengan selesai.