

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memelihara kemurnian dan keaslian Alquran merupakan tanggung jawab umat Islam. Alquran harus senantiasa terpelihara sampai kapan pun sehingga Alquran tidak dapat dipalsukan walau satu huruf sekalipun. Salah satu upaya pemeliharaan Alquran agar kemurniannya terus terjaga dapat dilakukan dengan cara menghafalkannya. Kendati demikian hukum menghafal Alquran bukanlah fardu ain melainkan fardu kifayah (Sadulloh, 2008). Fardu kifayah adalah kewajiban yang dikenakan pada kelompok (kewajiban kolektif) dengan ketentuan bahwa apabila ada diantara anggota kelompok yang melaksanakannya, seluruh kelompok tidak berdosa. Sebaliknya, apabila tidak ada anggota kelompok yang melaksanakannya maka seluruh kelompok mendapat dosa (Yafie, 1994). Oleh karena itu harus ada perwakilan dari umat Islam yang menjadi penghafal Alquran.

Selain itu, menghafalkan Alquran adalah sebaik-baiknya ibadah kepada Allah karena lisan dan pikiran penghafal senantiasa merenungkan kalam Allah (Wajdi, 2008). Sangatlah wajar jika penghafal Alquran memiliki keutamaan di sisi Allah baik di dunia maupun di akhirat. Adapun keutamaan yang didapat oleh penghafal Alquran antara lain: penghafal Alquran adalah keluarga Allah, orang yang paling mulia, menghormati penghafal Alquran berarti mengagungkan Allah, hati penghafal Alquran tidak disiksa, disayangi Rasulullah, dapat memberikan syafaat kepada keluarga, akan memakai mahkota kehormatan, orang tua memperoleh pahala khusus jika anaknya penghafal Alquran, serta akan menempati derajat tinggi di dalam surga (Aflisia, 2016).

Saat ini tingkat kesadaran masyarakat untuk menghafal Alquran semakin tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa lembaga pendidikan Islam di Indonesia yang mengembangkan program menghafal Alquran seperti program pembibitan penghafal Alquran di Pondok Pesantren *Daarul Quran* di Surakarta (Kussrinaryanto, 2014), Majelis *Al Qurra' wa Al-Huffaz* Pondok Pesantren *As'adiyah* Sengkang di Wajo (Hasyim, 2017), dan Pondok Pesantren Taruna Alquran di Sleman (Akhinah, 2017). Perkembangan tersebut tidak lepas dari peran

ulama menghafal Alquran yang mengajak masyarakat umum untuk juga menjadi menghafal Alquran melalui metode-metode yang diajarkannya. Metode *thariqah* dan metode *taqrir* menjadi landasan dari beberapa metode yang populer saat ini. Beberapa metode yang populer diantaranya adalah metode *one day one juz* (Malik, 2014), *quantum tahfidz* (Yayan, 2014), metode menghafal Alquran semudah tersenyum (Herwibowo, 2014), metode menghafal Alquran menggunakan otak kanan (Akbar & Gunawan, 2017), dan metode *at-taisir* (Hidayat, 2018).

Kesamaan dari metode-metode menghafal Alquran tersebut adalah konsep *murojaah* atau mengulang kembali ayat yang dihafalkan dengan menghafalkan kata awal pada setiap ayat. Penghafal dapat mengingat ayat dengan lebih mudah jika telah lebih dahulu ingat kata awalnya. Sebaliknya ketika penghafal lupa kata awal dari setiap ayat, maka akan cenderung lupa seluruh ayat. Dengan demikian penghafal harus membuka mushaf Alquran untuk mengoreksi dan mengulang hafalannya. Bahkan dalam metode *at-taisir*, kata awal setiap ayat disajikan pada kolom khusus beserta dengan nomor ayatnya.

Proses menghafal Alquran selain dilakukan dengan tatap muka langsung dengan guru tahfiz juga perlu dilakukan secara mandiri. Hal ini dikarenakan terkadang kesibukan guru tahfiz dapat menjadi kendala bagi para penghafal untuk menyetorkan hafalannya secara langsung (Hidayah, 2016). Salah satu alternatif yang dapat membantu proses menghafal secara mandiri adalah dengan menggunakan perangkat lunak berbasis mobile. Dalam beberapa tahun terakhir terdapat beberapa penelitian mengenai bagaimana membuat perangkat lunak berbasis mobile yang dapat membantu proses menghafal ayat Alquran.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Lutfi (2015). Penelitiannya menitik beratkan menghafal menggunakan metode mendengar sehingga keluaran yang dihasilkan berupa sebuah aplikasi pengulangan ayat Alquran dalam menghafal. Seluruh audio Alquran tersimpan secara online dan ketika akan memutar ayat untuk pertama kali, file harus diunduh terlebih dahulu sebelum didengarkan. Audio yang pernah diputar akan tersimpan di *memory smartphone*. Fitur yang dikembangkan pada sistem ini adalah pilihan pemutaran ayat, perencanaan hafalan dan manajemen hafalan. Sistem ini juga memberikan alternatif

kepada pengguna untuk memilih *qori* yang diinginkan. Adapun kekurangan dari sistem ini adalah pengguna harus terhubung dengan internet terlebih dahulu untuk dapat menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya adalah Aplikasi bantu dalam menghafal Alquran berbasis mobile dengan platform android yang dibangun oleh Herdiansyah & Afrianto (2013). Aplikasi ini telah membantu para penghafal Alquran dalam menghafal Alquran karena menghafal Alquran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Aplikasi yang dibangun telah memberikan kemudahan dalam penerapan metode menghafal Alquran, yaitu mendengarkan berulang-ulang (*murojaah*) serta telah memberikan kemudahan dalam mengakses konten yang diperlukan, disertai fitur-fitur yang diperlukan dapat diakses dalam satu device.

Ada juga penelitian sebelumnya yang menggunakan gamifikasi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Falah (2016). Penelitian tersebut dilandasi oleh permasalahan ketika santri-santri penghafal juz *amma* mulai jarang mengulang hafalan mereka, seringkali mereka bermain *smartphone* dan jarang mengulang hafalan juz *amma* mengakibatkan kurang konsistennya hafalan mereka. Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Alquran dalam program hafalan juz *amma* perlu untuk dibuat program berbasis android dengan bentuk *game puzzle* yang di dalamnya terdapat sistem acak dan tampilan surat-surat juz *amma*.

Meskipun telah ada beberapa perangkat lunak berbasis mobile yang dapat membantu dalam proses menghafal ayat Alquran, namun pada kenyataannya masih banyak orang yang kesulitan untuk menghafalkan ayat Alquran. Kejenuhan dalam menghafal menjadi momok yang pasti dialami oleh penghafal (Yasin, 2014). Penggunaan metode menghafal Alquran pun perlu diperhatikan agar dapat menghafal Alquran dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat perangkat lunak *game* edukasi sebagai cara alternatif untuk mengatasi kejenuhan ketika menghafal ayat Alquran. Rancangan perangkat lunak yang akan dibuat adalah dengan mengombinasikan unsur *game* dan metode hafalan yang menggunakan kata awal ayat Alquran.

Penelitian sebelumnya yang menjadikan *game* sebagai sarana untuk menghafal pernah dilakukan oleh Ramadhan dkk (2015) yaitu *game* edukasi tebak

gambar bendera negara menggunakan *Linear Congruential Generator* (LCG) berbasis android. *Game* tersebut merupakan *game* interaktif yang disertai dengan gambar, suara, dan fitur-fitur yang menarik. LCG digunakan sebagai pembangkit bilangan acak untuk *game* tersebut. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Ekojono dkk (2017). Pada penelitian tersebut, algoritma *fisher yates* diterapkan dalam pengacakan soal *game* aritmatika. Pengacakan menggunakan algoritma *fisher yates* membuat soal dan jawaban yang akan muncul dalam setiap permainan tidak berulang. Pengacakan merupakan hal yang sangat penting dalam membangun aplikasi *game*. Metode pengacakan pada aplikasi dapat meminimalisir kejenuhan dalam bermain *game* (Ahmaddul, 2014). Ada beberapa algoritma pembangkit bilangan acak yang dapat digunakan dalam *game*, namun pada penelitian ini peneliti mencoba menggunakan algoritma *fisher yates* sebagai pembangkit bilangan acak. *Fisher yates* diterapkan pada pengacakan soal dan posisi jawaban. Hal ini dilakukan agar soal dan jawaban memiliki urutan yang berbeda dengan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada proses menghafal ayat Alquran, peneliti tertarik mengembangkan *game* edukasi tebak kata awal ayat untuk meningkatkan hafalan Alquran juz 30 menggunakan *fisher yates* berbasis android. Penelitian ini bertujuan agar penghafal tidak akan cepat jenuh ketika menghafal dan tertantang untuk lebih banyak menghafal ayat Alquran secara mandiri dengan didukung oleh faktor penting pada *game* seperti pengacakan, riwayat permainan, dan nilai. Proses menghafal ayat Alquran dilakukan dengan cara menebak kata awal ayat Alquran yang dimunculkan secara acak pada *game* beserta pencocokan secara otomatis menggunakan kata kunci. Kata awal ayat Alquran dijadikan sebagai stimulus bagi penghafal untuk mengingat satu ayat penuh. Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi penghafal untuk istiqomah dalam melakukan murojaah dan menjadikan kegiatan menghafal ayat Alquran sebagai salah satu kegiatan yang mudah dan digemari oleh semua kalangan, sehingga Alquran dapat menjadi pedoman dalam berbagai aktivitas manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi algoritma *fisher yates* untuk mengacak pertanyaan dan jawaban pada *game*?
2. Bagaimana merancang *gameplay* tebak kata awal ayat agar dapat membantu meningkatkan hafalan Alquran secara mandiri?
3. Bagaimana hasil analisis pengujian aplikasi kepada penghafal dengan menggunakan *use questionnaire*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, maka tujuan dilakukannya analisis ini adalah sebagai berikut.

1. Mengimplementasikan algoritma *fisher yates* untuk mengacak soal dan jawaban pada *game*.
2. Merancang *gameplay* yang sesuai sehingga dapat membantu meningkatkan hafalan Alquran secara mandiri.
3. Menganalisis pengujian aplikasi kepada penghafal dengan menggunakan *use questionnaire*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari hasil penelitian ini, yaitu.

1. Memberikan cara alternatif lain untuk menghafalkan Alquran.
2. Memudahkan para penghafal untuk melatih hafalannya secara mandiri.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yang bertujuan untuk lebih memfokuskan bahasan pada penelitian ini meliputi beberapa hal berikut ini.

1. Perangkat lunak yang dibangun hanya dapat diimplementasikan pada *handphone* berbasis android versi 4.4 ke atas.
2. Surat-surat yang terdapat pada *game* merupakan surat-surat pendek yang berasal dari juz 30.

3. *Game* hanya dapat dimainkan secara offline oleh pengguna.
4. Metode menghafal Alquran mengadaptasi dari metode *at-taisir*.
5. Pengujian kegunaan menggunakan *USE questionnaire*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini.

1. BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian mengenai pentingnya menghafal ayat-ayat Alquran, disusun berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan atau menjabarkan tentang kajian pustaka atau landasan teori dari sumber-sumber ilmiah seperti buku, jurnal dan lainnya, yang mendukung mengenai *game* edukasi, android, metode menghafal Alquran, algoritma *fisher yates* dan teori pendukung lainnya.

3. BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang segala hal seperti metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, variabel, serta analisis dan kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini.

4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Pertanyaan atau masalah yang dikemukakan dalam tema penelitian dibahas pada bab ini.

5. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan secara keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan serta saran mengenai penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi mengenai apakah tujuan penelitian tercapai atau tidak dan saran berisi mengenai rekomendasi yang bisa dilakukan untuk penelitian selanjutnya.