

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an sekarang sudah dilupakan oleh sebagian orang islam karena berbagai sebab diantaranya adalah tidak bisa membacanya karena pada waktu masih kecil tidak diajarkan sama orang tuanya dan sulitnya untuk dapat belajar membaca al-qur'an ditambah pendidikan agama tidak terlalu ditekankan sehingga ada sebagian umat islam yang tidak bisa membacanya.

Dengan kondisi yang memprihatinkan ini, mendorong banyak praktisi dan ahli pendidikan al-qur'an untuk mencari dan menciptakan metode yang sesuai bagi anak-anak yang tidak membuat bosan dan cepat bisa membaca al-qur'an dibuatlah metode *iqro'* yang terdiri dari 6 jilid yang tiap jilidnya sudah disesuaikan dengan kemampuan anak, baik variasi atau tingkat kesulitannya. Seiring berjalannya waktu metode *iqro'* ini dirasa terlalu lama untuk bisa membaca al-qur'an dan dibuatkan metode lagi untuk mempermudah dan meringkasnya yaitu dengan *iqro'* klasikal yang isinya tidak jauh berbeda.

Al-Qur'an merupakan salah satu pegangan untuk umat islam agar bisa masuk surga. Perlu dibuat sesuatu yang baru agar umat islam tidak melupakan al-qur'an, dan salah satunya adalah dengan membuat *aplikasi* Pembelajaran *Game Iqro'* dan Ghorib, untuk kemudahan dan kepraktisan penggunaan *aplikasi* tersebut, maka penulis akan membuat *aplikasi* yang dapat digunakan dalam perangkat *smartphone*, khususnya *android*. Sekarang ini banyak pengguna *smartphone* menggunakan sistem operasi *android* yang berbasis linux untuk telepon seluler. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang sehingga memungkinkan berkembangnya *aplikasi* baru.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi belajar membaca al-qur'an dengan mudah, menyenangkan dan sambil bermain melalui Aplikasi Pembelajaran *Game Iqro'* dan *Ghorib* Pada Perangkat Android.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengenalan huruf *hijaiyah*.
2. Pengenalan macam-macam angka arab.
3. *Aplikasi* dibuat untuk *Sistem Operasi Android*.
4. *Software* pendukung untuk membuat *aplikasi* adalah *Eclipse, Photoshop* dan *CorelDraw*.
5. Pengenalan *Ghorib* dari Ash Habul Qur'an Publishing.
6. Game tentang *iqro'* dan pengenalan bunyi *ghorib*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat *aplikasi* pembelajaran *game iqro'* dan *ghorib* berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat membangkitkan semangat belajar membaca al-qur'an.
2. Memberikan permainan yang menyenangkan dan memberikan manfaat positif agar kembali mencintai al-qur'an.
3. Mengenalkan bunyi *ghorib* pada al-qur'an dengan menyenangkan.