I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras *(hardware)* maupun perangkat lunak *(software)*, hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data *(data processing)* dan pengolahan kata *(word processing).* Salah satu alasan, mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan. Suatu informasi pada kenyataannya akan lebih efisisen dan efektif dengan diterapkannya komputerisasi, karena segala sesuatu dituntut serba cepat dan akurat, seiring dengan perkembangan jaman maka teknologi komputer juga semakin berkembang pula di berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi komputer adalah di bidang keagamaan. Hampir semua kegiatan keagamaan yang ada dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat suatu pembelajaran dengan berdasar pada teknologi komputer.

Kegiatan keagamaan yang dapat dipakai untuk membuat pembelajaran antara lain tuntunan wudlu, tuntunan sholat, baca dan tulis Al-Qur'an dan masih banyak lagi. Dalam hal ini penulis ingin membuat suatu pembelajaran membaca Al-Qur'an secara interaktif dengan memakai teknologi komputer yang bertujuan untuk lebih mempermudah bagi pemula yang ingin belajar membaca Al-Qur'an. Dengan adanya *software* pembelajaran ini diharapkan para pemula dapat dengan mudah berinteraksi dalam proses kegiatan belajar membaca Al-Qur'an. Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar membaca Al-Qur'an bagi pemula adalah dalam proses pengucapan huruf masih belum bisa membedakan antara pengucapan huruf satu dengan huruf yang lain dalam huruf *hijaiyah* dengan lafal yang hampir sama, contoh ق *(Qof)* dengan خ *(Kho'),* ض *(Dlod)* dengan ظ *(Dho'),* د *(Dal)* dengan ذ *(Dzal)*, pada saat pengucapan panjang pendek huruf *hijaiyah* masih belum dapat membedakan antara huruf yang seharusnya dibaca panjang atau pendek.

Dalam membaca Al-Qur'an terdapat kaidah-kaidah dalam pengucapan huruf *hijaiyah* (hukum *tajwid*) yang harus dimengerti dan dipahami oleh pembaca Al-Qur'an tetapi pada prakteknya sering tidak diindahkan, banyak yang hanya sekedar membaca tanpa mengetahui hukumnya. Dari kendala-kendala yang telah disebutkan di atas, kendala yang paling sulit adalah banyak pemula yang tidak mengindahkan kaidah-kaidah yang telah ditetapkan (hukum *tajwid*). Karena dalam bahasa arab sedikit saja kesalahan dalam pengucapan huruf maka akan mempengaruhi artinya.

Dengan adanya kendala-kendala tersebut di atas maka diperlukan suatu alat bantu yang akan mempermudah dalam proses belajar membaca Al-Qur'an. Alat bantu yang dimaksudkan disini berisi pengenalan huruf *hijaiyah*, cara membaca Al-Qur'an yang benar berdasarkan panjang pendek, serta pengucapan huruf *hijaiyah* yang benar sesuai dengan aturan atau kaidah-kaidah yang telah ditetapkan (hukum *tajwid*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut: **"Membuat Suatu Aplikasi Pembelajaran Baca Al-Qur'an Berbasis Multimedia"**

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Multimedia yang digunakan yaitu : gambar, teks, suara.
2. Cara pembacaan dengan menggunakan metode *tajwid* dasar.
3. Pada menu evaluasi diberikan soal *multiple choice*, untuk mengetahui pengetahuan murid.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat suatu *software* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an.
2. Memudahkan para pemula dalam melakukan kegiatan belajar membaca Al- Qur'an secara mandiri.
3. Menambah pemahaman tentang membangun suatu *software* pembelajaran secara interaktif yang dapat digunakan dalam bidang-bidang yang lain tidak hanya dalam pembelajaran Al-Qur'an saja.

1.5 Manfaat

Dari perancangan pembuatan *software* ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan penulis mengenai pembuatan *software* pembelajaran membaca Al-Qur'an, sebagai bahan perbandingan antara teori yang diperoleh dengan praktek yang sebenarnya.
2. Hasil dari tugas akhir ini dapat membantu belajar memahami dan membaca Al-Qur'an secara mandiri.
3. Menambah pengetahuan tentang membaca dan menulis Al-Qur'an.
4. Sebagai pertimbangan bagi pembaca yang akan melakukan Tugas Akhir (TA) dengan permasalahan yang serupa.