

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menulis merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan merefleksikan pengetahuan beserta pengalaman dengan bahasa tulis (Baker et al., 2008; Lestari, 2009). Namun, kebiasaan menulis selama belajar mulai tergantikan dengan menulis secara digital atau mengetik. Penyebabnya adalah perkembangan teknologi seperti *smartphone* yang menawarkan kenyamanan dan kepraktisan sehingga membuat kebanyakan siswa tidak dapat lepas dari *smartphone*. Penelitian mengungkapkan bahwa tingkat kecanduan siswa terhadap *smartphone* lebih tinggi dari pada kecanduan akan internet (Davie & Hilber, 2017) kebanyakan siswa menganggap bahwa menulis hanya dilakukan pada saat tertentu, banyak dari siswa lebih memilih untuk mengetik *essay* daripada menulisnya (Mogey et al, 2010). Padahal siswa dapat mengingat lebih baik jika menulis dengan tangan karena sebagian besar proses mental dan verbal yang melibatkan emosi, berpikir, dan berbicara digunakan dalam menulis sementara menulis dengan digital bisa mempengaruhi performa siswa dalam mengerjakan tugas secara negatif (Dahlström & Boström, 2017; Mueller & Oppenheimer, 2014).

Tingkat menulis Al-Qur'an juga tergolong rendah dibandingkan dengan tingkat membaca atau menghafal karena abjad Arab yang bersifat "*Syllabary*" sedangkan abjad Latin bersifat "*Alphabetic*" juga sistem penulisan bahasa Arab yang dimulai dari kanan ke kiri sehingga menyebabkan kesulitan bagi siswa yang sudah terbiasa dengan sistem penulisan Latin (Delilah, 2014; Sudiarti, 2015). Dalam hal praktik menulis Al-Qur'an, salah satu metode umum yang sering digunakan adalah dengan cara *imla' i/imlak*, yaitu menuliskan huruf-huruf sesuai posisinya dengan benar dalam kata-kata untuk menjaga terjadinya kesalahan makna (Aquami, 2017; Ma'mun, 2018). Untuk itu dibutuhkan buku latihan tertentu yang menerapkan metode tersebut, "*Follow-the-Line*" termasuk cara yang terkenal belakangan ini dan menyerupai dengan metode

imlak karena siswa hanya diminta untuk menulis Al-Qur'an dengan mengikuti garis atau pola yang sudah tercetak di buku. Namun, buku latihan seperti ini terbilang boros dan kurang ramah lingkungan karena harus mencetak lembaran berkali-kali. Selain kendala tersebut, ada hal lain yang menjadi masalah, yaitu penilaian terhadap hasil latihan masih tergolong manual sehingga penilaian tidak terlalu akurat dan memakan waktu, siswa juga biasanya masih harus didampingi pendamping yang mengerti tentang penulisan Al-Qur'an. (Ma'mun, 2018)

Pada saat ini penggunaan *mobile learning* merupakan salah satu alat bantu belajar yang dapat diakses hampir dimana saja dan kapan saja (Jordaan, Laubscher, & Blignaut, 2017) serta sebagai teknologi seluler yang menawarkan pembelajaran kepada siswa dari segala usia tanpa terikat oleh tempat dan waktu (Alzaza, 2011). Hal ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih bersedia untuk belajar dengan teknologi seluler (Domingo & Garganté, 2016). Serta dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa karena informasi dari *mobile learning* terlihat lebih menarik minat belajar, belum lagi pembelajaran dapat dilakukan baik secara formal maupun informal (Gikas & Grant, 2013; Hwang & Chang, 2011; Mouza & Barrett-Greenly, 2015). Hal ini memberikan dukungan untuk mengakses potensi sumberdaya pendidikan yang lebih luas (Gikas & Grant, 2013) karena penggunaan *mobile learning* dapat membantu mengefisienkan biaya, portabilitas instan, sensitivitas konteks, penggunaan waktu *idle* yang lebih baik, kemudahan pengorganisasian, dan pastinya fleksibilitas dan kenyamanan (Beutner & Rüscher, 2017; Jordaan et al., 2017). Jika disimpulkan, *mobile learning* merupakan salah satu teknologi seluler sebagai media untuk membantu pembelajaran baik secara formal maupun informal yang bisa diakses kapanpun dimanapun.

Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah aplikasi *mobile* untuk pembelajaran yang dapat menampilkan tulisan pada ayat-ayat dalam Al-Qur'an. Aplikasi ini juga menambahkan fitur *follow-the-line* dimana siswa bisa menulis hanya dengan mengikuti garis huruf. Kemudian, hasil penulisan

beserta ketepatannya dapat dilihat dalam bentuk persentase dan memudahkan pekerjaan guru dalam mengevaluasi pekerjaan siswa. Manfaat lain dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk pembelajaran menulis angka dan huruf yang dapat diterapkan pada tahun pertama siswa K-12, terutama untuk pelajaran mengenalkan angka dan tulisan Latin.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana meningkatkan minat menulis Al-Qur'an pada siswa?
2. Bagaimana memanfaatkan *mobile learning* untuk membantu pembelajaran menulis Al-Qur'an?
3. Bagaimana memudahkan pekerjaan guru dalam mengevaluasi pekerjaan siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu meningkatkan minat menulis Al-Qur'an pada siswa.
2. Dapat membantu pembelajaran menulis Al-Qur'an dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang ada pada *mobile learning*.
3. Dapat memudahkan proses evaluasi pembelajaran siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu proses pembelajaran menulis Al-Qur'an dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terkini. Manfaat bagi siswa adalah dapat meningkatkan minat dalam menulis Al-Qur'an karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, Dan manfaat bagi guru adalah meringankan pekerjaan guru karena bisa memantau hasil pekerjaan siswa tanpa harus bertemu dengan siswa secara langsung.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi secara garis besar sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, maksud, dan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori sebagai dasar penelitian untuk pengembangan aplikasi sesuai dengan tema yaitu “Pengembangan Aplikasi untuk Pembelajaran Menulis Al-Qur’an Berbasis *Mobile Learning*”.

BAB III. METODOLOGI

Menjelaskan tentang perancangan konsep, model, bahan, dan alat yang akan digunakan dalam mengembangkan aplikasi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil implementasi dari rancangan yang terdapat pada bab sebelumnya beserta tampilan dan fungsi dari aplikasi. Serta menjelaskan data yang didapat dari hasil percobaan menggunakan aplikasi yang dikembangkan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut