

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Al-Qur'an adalah wahyu Allah subhanahu wata'ala yang diturunkan kepada nabi Muhammad shallahu 'alaihi wassalam. Sebagai pedoman hidup umat manusia, salah satu kewajiban setiap umat muslim adalah membaca Al-Qur'an. Pengaruhnya jumlah guru yang lebih sedikit dibanding jumlah siswa sangat berpengaruh dalam pengawasan dan penilaian. Media pembelajaran merupakan suatu benda khususnya penglihatan dan pendengaran, baik didalam kelas maupun diluar kelas yang digunakan sebagai media komunikasi dalam proses interaksi belajar mengajar. Media secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dikutip Arsyad (2002) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Belajar agama adalah mempelajari Al-Qur'an, pembelajaran sangat minim secara langsung mempelajari Al-Qur'an juga minim sekali. Mempelajari Al-Qur'an dapat dilakukan dengan cara membaca dan menghafal. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penghafalan Al-Qur'an bagi anak usia dini belum mencapai kemampuan menulis dan membaca yaitu metode *talaqqi*. Metode *talaqqi* dilakukan oleh guru dengan cara menyampaikan bacaan Al-Qur'an kepada siswa secara berhadapan. Guru membimbing siswa untuk mengulang-ulang ayat sampai siswa benar-benar hafal.

Perkembangan dunia IPTEK telah membawa manfaat yang luar biasa dalam kemajuan peradaban manusia, seolah sudah bisa menggeser posisi

kemampuan berfikir manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bias dihindari dalam kehidupan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi selalu menjanjikan kemudahan, efisiensi dan peningkatan produktivitas. Pada awalnya teknologi memang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik bagi guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa dan lingkungan belajar dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa tidak hanya sekedar meniru dan membentk gambaran dari apa yang telah diamati atau diajarkan oleh guru, melainkan secara aktif siswa menyeleksi, menyaring, dan mencari tahu atas informasi yang telah diterimanya. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antar perangkat lunak dan perangkat keras.

Sebagai perbandingan dan sumber referensi dalam pengembangan metode penghafalan Al-qur'an berbasis *mobile*. Diperlukan suatu acuan terhadap penelitian yang telah dibuat sebelumnya. Adapun hasil penelitian sejenis yang dijadikan referensi adalah sebagai berikut:

M. Yayan Herdiansyah dan Irawan Afrianto (2013) dengan jurnal berjudul "Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis *Mobile*" pada jurnalnya bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi bantu dalam menghafal Al-Qur'an yang dapat diakses dimana saja. Aplikasi menyediakan fitur-fitur sesuai dengan metode yang sudah ada, yaitu membaca dan mendengarkan secara berulang-ulang (*muraja'ah*). Aplikasi menggunakan URL (*Uniform Resource Locator*) sebagai jembatan untuk mengambil data suara ke *Dropbox service*.

Ihsan, M. Arinal (2015) dengan jurnal berjudul “Aplikasi Muroja’ah Al-Qur’an Sebagai Media Untuk Membantu Menghafal Jus Amma Berbasis Android” pada jurnalnya bertujuan untuk membangun aplikasi sebagai media pembantu mengingat hafalan bacaan Al-Qur’an. Aplikasi memiliki 2 menu utama dalam implementasinya, yaitu menu penanda batas hafalan dan menu rekaman.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya diatas, peneliti ingin mengemukakan bahwa dalam penelitian ini meski terdapat kesamaan, namun memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Metode Penghafalan Al-Qur’an**

Ada beberapa metode Penghafalan Al-Qur’an diantaranya:

#### **A. Metode (*Thariqah*) Menghafal Al-Qur’an**

Ada beberapa metode yang mungkin bisa dikembangkan dalam alternatif untuk menghafal Al-Qur’an, dan bisa memberikan kemudahan kepada para penghafal yang kesusahan dalam menghafal Al-Qur’an. Metode itu diantaranya:

##### **1) Metode *Wahdah***

Yaitu menghafal satu persatu terhadap ayat-ayat yang hendak dihafalnya. Untuk mencapai hafalan awal, setiap ayat bisa dibaca sebanyak sepuluh kali, atau dua puluh kali atau lebih sehingga proses ini mampu membentuk pola dalam bayangannya. Dengan demikian penghafal akan mampu mengkondisikan ayat-ayat yang dihafalkannya bukan saja dalam bayangannya, akan tetapi hingga benar-benar membentuk gerak refleks pada lisannya. Setelah benar-benar hafal barulah dilanjutkan pada ayat-ayat berikutnya dengan cara yang sama, demikian seterusnya hingga mencapai satu muka.

## 2) Metode *Kitabah*

*Kitabah* artinya menulis. Metode ini memberikan alternatif lain daripada metode yang pertama. Pada metode ini penulis terlebih dahulu menulis ayat-ayat yang akan dihafalnya pada secarik kertas yang telah disediakan untuknya. Kemudian ayat-ayat tersebut dibacanya hingga lancar dan benar bacaannya, lalu dihafalkannya.

## 3) Metode *Sima'i*

*Sima'i* artinya mendengar, Yang dimaksud dengan metode ini ialah mendengarkan sesuatu bacaan untuk dihafalkannya. Metode ini akan sangat efektif bagi penghafal yang punya daya ingat ekstra, terutama bagi penghafal tunanetra, atau anak-anak yang masih dibawah umur yang belum mengenal tulis baca Al-Qur'an. Metode ini dapat dilakukan dengan dua alternatif:

- a. Mendengar dari guru pembimbingnya, terutama bagi para penghafal tunanetra, atau anak-anak.
- b. Merekam terlebih dahulu ayat-ayat yang akan dihafalkannya kedalam pita kaset sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Kemudian kaset diputar dan didengar secara seksama sambil mengikuti secara perlahan.

## **B. Metode Menghafal Al-Qur'an**

### 1. Metode klasik dalam menghafal Al-Qur'an

#### a) *Talqin*

Yaitu cara pengajaran hafalan yang dilakukan oleh seorang guru dengan membaca satu ayat, lalu ditirukan sang murid secara berulang-ulang sehingga nancap di hatinya.

#### b) *Talaqqi*

Presentasi hafalan sang murid secara langsung dihadapan guru.

#### c) *Mu'aradhah*

Saling membaca secara bergantian, dalam praktiknya, tidak ada perbedaan diantara ketiga cara tersebut. Tergantung instruksi sang guru yang biasanya lebih dominan menentukan metode. Barangkali, teknik mengajar dengan metode *talqin* lebih cocok untuk anak-anak. Adapun *talaqqi* dan *mu''aradhah*, lebih cepat untuk orang dewasa (sudah benar dan lancar membaca).

## 2. Metode modern dalam menghafal Al-Qur''an

- a) Mendengar kaset *murattal* melalui tape recorder, MP3/4, *handphone*. Komputer dan sebagainya.
- b) Merekam suara kita dan mengulanginya dengan bantuan alat-alat *modern*.
- c) Menggunakan program *software* Al-Qur'an penghafal.
- d) Membaca buku-buku *Qur'anic Puzzle* (semacam teka teki yang diformat untuk menguatkan daya hafalan kita)

### 2.2.2 Mobile Learning

*Mobile learning* merupakan suatu model pembelajaran elektronik yang memanfaatkan kemampuan perangkat *mobile*. *Mobile learning* dapat digunakan pada perangkat teknologi informasi misalnya, *smartphone*, laptop, PDA, tablet PC. *Mobile learning* juga merupakan bagian dari *e-Learning (electronic learning)* dan *d-Learning (distance learning)*.

#### **Kelebihan *Mobile Learning***

Adapun kelebihan *mobile learning*, yaitu:

- A. Mempunyai sifat yang *fleksibel* sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses dimanapun dan kapanpun.
- B. Dapat mencakup banyak pengikut karena *mobile learning* menyediakan teknologi yang dapat digunakan setiap hari.

- C. Dapat mendorong siswa yang pemalu untuk berkomunikasi lebih terbuka ketika berada didalam kelas dan guru juga dapat memanfaatkan perangkat *mobile* untuk berinteraksi dengan siswa.

Berdasarkan fitur-fitur yang ada didalam *mobile learning*, ada empat jenis pendekatan pembelajaran yang dapat didukung oleh perangkat *mobile*, yaitu:

1. Pembelajaran individual, *mobile learning* dapat memungkinkan pemelajar mempercepat pembelajaran dengan kecepatan mereka sendiri,
2. Pembelajaran jarak jauh, pembelajaran situasional dapat direalisasikan saat pemelajar menggunakan perangkat *mobile* untuk belajar dalam konteks nyata.
3. Pembelajaran kolaboratif, *m-learning* memungkinkan pembelajaran kolaboratif saat pemelajar menggunakan perangkat *mobile* agar mudah berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lain.

### 2.2.3 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Nugroho (2010:6), UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa pemodelan untuk sistem atau *software* yang berorientasi objek. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk menyederhanakan permasalahan-permasalahan yang kompleks sehingga lebih muda dipahami. Model UML yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah sebagai berikut:

#### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* menggambarkan suatu graphical antara satu *actor* atau lebih, interaksi, dan *use case* dengan sistem yang ada. Sebuah *use case* dipresentasikan dengan urutan langkahh-langkah yang sederhana. *Use Case Diagram* merupakan *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, yaitu *login*, *create* sebuah bukti transaksi, dan sebagainya.

#### 2. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

### 3. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

#### 2.2.4 CourseLab

*CourseLab* merupakan *software* yang mampu membuat bahan ajar berbasis *e-learning*. Aktifasi aplikasi ini juga sangatlah mudah dapat diunduh secara cuma-cuma. Dalam praktiknya penggunaan *courselabe* memiliki kesamaan dengan *microsoft power point* bahkan memiliki tampilan yang hampir sama. Bagi pengguna pemula aplikasi ini akan mendapatkan kemudahan dalam mengoperasikannya.

#### 2.2.5 Java Script

*Javascript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk web. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah perintah di sisi user, yang artinya di sisi *browser* bukan di sisi server web.

#### 2.2.6 Notepad ++

*Notepad++* merupakan sebuah penyunting teks dan kode sumber yang berjalan di sistem operasi *Windows*. *Notepad++* menggunakan

komponen *Scintilla* untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman. *Notepad++* memiliki keunggulan Dalam *Software Web Programming* yaitu; Sempel, Ringan dan Cepat dibandingkan dengan *text editor* lainnya, *notepad++* tidak perlu menunggu *loading opening library*, terlebih seperti pada *software adobe dreamweaver* dan *eclipse* apa lagi untuk PC / Laptop yang memiliki *specification* yang rendah.

### **2.2.7 Black Box Testing**

Menurut (Setiawan, 2011) *Black Box Testing* adalah pengujian aspek fundamental *system* tanpa memperhatikan struktur logika internal *software*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah *software* berfungsi dengan benar. *Black box testing* dapat menemukan kesalahan dalam kategori:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.