

PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR HURUF HIJAIYAH DAN BACA IQRA 1 BERBASIS ANDROID UNTUK TAMAN KANAK-KANAK

Fajar Eri Irianto¹, Rendi Prasetya², Siti Marti'ah³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

fajarery15@gmail.com¹, prasetyarendi@gmail.com², martia.setiadi@yahoo.com³

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisa pengetahuan dalam pembelajaran dan pengenalan huruf hijaiyah pada pembelajar khususnya usia taman-taman kanak, selain itu penulis juga berharap aplikasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam belajar. Penulis juga menganalisa bahwa penggunaan *smartphone* adalah alat yang sangat digemari oleh anak-anak, sehingga penulis dapat membuat aplikasi ini yang disisipkan dengan pembelajaran huruf hijaiyah yang memudahkan usia taman kanak-kanak dalam mempelajari dan memahami huruf Hijaiyah melalui *smartphone*. Dan aplikasi ini juga ditujukan untuk memudahkan pengajar atau orang tua dalam mengajari huruf hijaiyah dan membaca iqro.

Kata Kunci : Belajar Hijaiyah, Baca Iqra 1, Android

Abstract

The purpose of the study was to analyze knowledge in learning and the introduction of hijaiyah letters in learners, especially those of kindergarten age, besides that the authors also hope that this application can be used and utilized as well as possible in learning. The author also analyzes that the use of smartphones is a tool that is very popular with children, so the authors can make this application that is inserted with learning the hijaiyah letter which makes it easier for kindergarten ages to learn and understand the Hijaiyah letter through a smartphone. And this application is also intended to make it easier for teachers or parents to teach hijaiyah letters and read Iqro.

Keywords : Learn Hijaiyah, Read Iqra 1, Android

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern sangat memanjakan para penikmat informasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang kian maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Dengan segala aktivitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi seorang muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal huruf Hijaiyah dan membaca Iqra bagi kalangan anak-anak, terabaikan bahkan terlupakan. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi dan lalainya orang tua saat memberikan dan mengajarkan menggunakan *smartphone*. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak dengan munculnya berbagai perangkat mobile device. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *smartphone* dan hampir setiap orang memilikinya. Hal ini tak lepas dari peran sistem operasi yang ada pada *smartphone*. Seperti halnya komputer, *smartphone* dapat diinstal berbagai macam aplikasi yang diinginkan. Android sebagai sistem operasi dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak sejak usia dini dan umat muslim sebagai basic sebelum mempelajari ilmu-ilmu lainnya adalah mengenal huruf Hijaiyah dan membaca Iqra dengan baik dan benar. Hal ini sangat penting karena hukum mempelajari Huruf Hijaiyah adalah fardhu

'ain, yang berarti mendapat prioritas utama sebelum mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan maka penulis akan merancang sebuah aplikasi belajar mengenal huruf Hijaiyah dan baca Iqra 1 berbasis android. Mengapa hanya membaca Iqra 1, karena dalam Iqra adalah permulaan atau dasar dalam mempelajari dan memahami bacaan huruf Hijaiyah, sehingga anak-anak dapat lebih fasih dalam membaca Iqra lanjutan. Aplikasi tersebut diharapkan dapat di manfaatkan masyarakat terutama pada taman kanak-kanak dan pengguna smartphone android dengan sebaik-baiknya.

Penelitian Relevan

Ada pun penelitian yang berhubungan dengan perancangan aplikasi belajar huruf hijaiyah dan baca iqro 1 berbasis android yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Umar Zaky dkk, 2018) dengan judul Pembelajaran Iqra Berbasis Android Pada Raudhatul Athfal Diaulhaq Bekasi. Di dalam jurnal dikemukakan peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan daya belajar siswa serta daya ingat pelajaran dan meningkatkan minat dalam belajar iqra. Jurnal kedua penelitian yang dilakukan oleh (Imam Fadhli & Usep Mohammad Ishaq, 2019) dengan judul Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality. Adapun tujuan peneliti dalam melakukan penelitian untuk memudahkan dan membantu pengguna dalam mempelajari pengenalan huruf hijaiyah dan tata cara dalam pengucapannya.

METODE PENELITIAN

Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk memperoleh data dan keterangan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan orang-orang yang berhubungan dengan objek yang dipilih. Jadi peneliti mewawancarai guru dan orang tua untuk mendapatkan informasi sejauh mana anak-anak dalam mengenal huruf Hijaiyah dan membaca Iqra.

Observasi

Obsevasi adalah suatu cara untuk memperoleh data dan keterangan dengan mengadakan penelitian langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Observasi dilakukan terhadap proses ketika pengenala huruf Hijaiyah pada anak-anak.

Peninjauan Keputusan

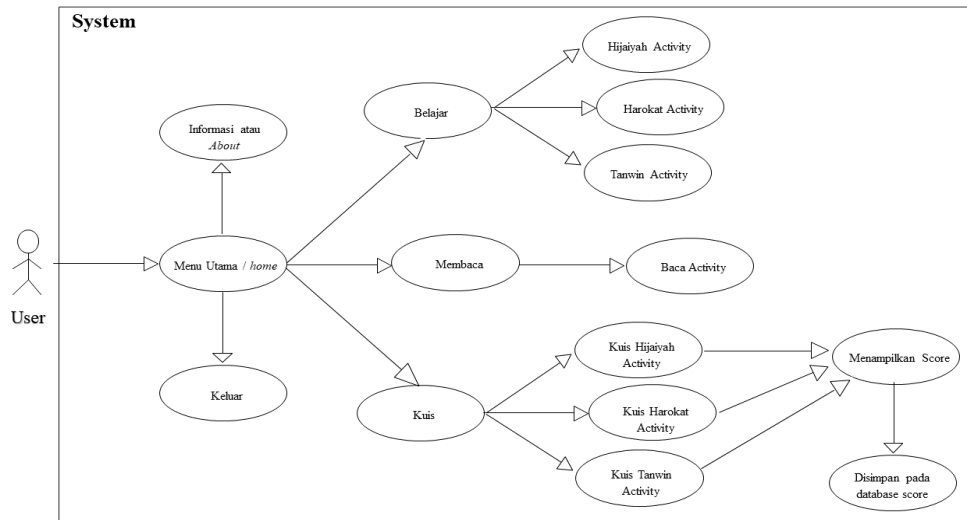
Peneliti mengutip dari beberapa bahan bacaan yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir yang dikutip dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan yang digunakan semasa kuliah. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku- buku, jurnal, atau skripsi yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

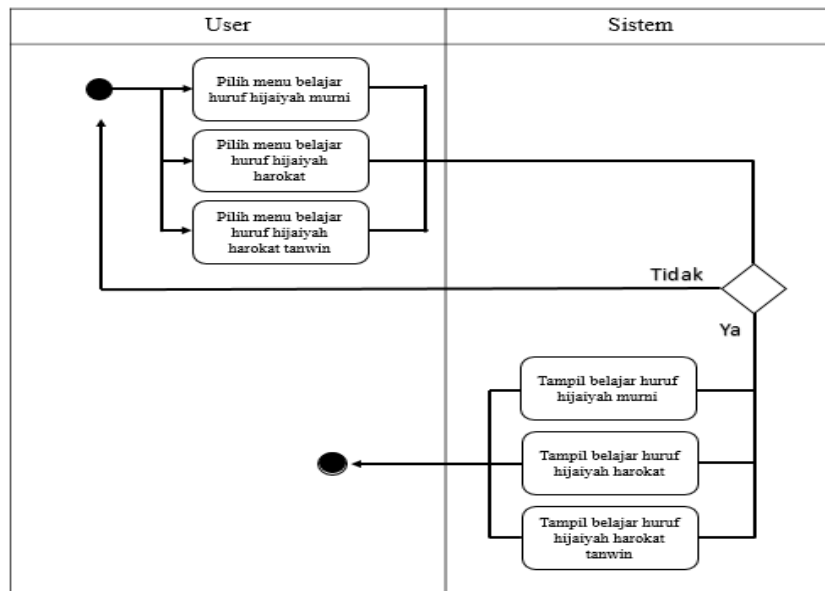
Analisis Permasalahan

Teknologi informasi telah menjadi industri yang utama dan mampu memenuhi kebutuhan yang paling pokok dalam bidang ekonomi serta sumber-sumber daya utama lainnya. Teknologi komputer telah melahirkan satelit komunikasi yang dapat digunakan untuk kepentingan sarana telekomunikasi dan berbagai keperluan lainnya, termasuk untuk kepentingan ilmu dan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari peralatan lainnya yang beberapa diantaranya menggabungkan berbagai fasilitas kedalam satu peralatan multimedia berupa laptop dan handphone. Salah satu aspek pendidikan agama yang kurang mendapat perhatian adalah pendidikan membaca Iqra. Pada umumnya orang tua lebih menitikberatkan pendidikan umum saja dan kurang memperhatikan pendidikan agama termasuk pendidikan membaca Iqra. Pada saat ini banyak bermunculan aplikasi tentang pembelajaran huruf Hijaiyah dan bacaan al-qur'an, masih banyak kalangan dewasa ataupun anak-anak masih belum bisa mengenali huruf Hijaiyah. Hal ini mempengaruhi terhadap cara mereka membaca Iqra atau al-qur'an, dan dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar ilmu agama islam yang lainnya.

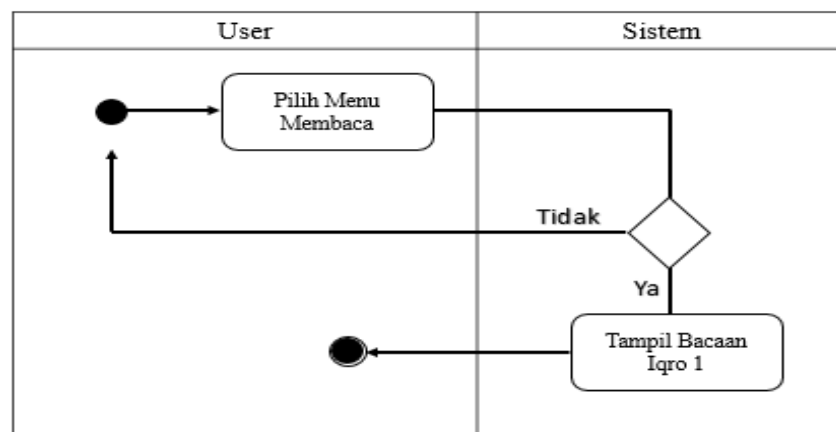
Algoritma Penyelesaian Masalah dengan *Flowchart* dan *Pseudocode*



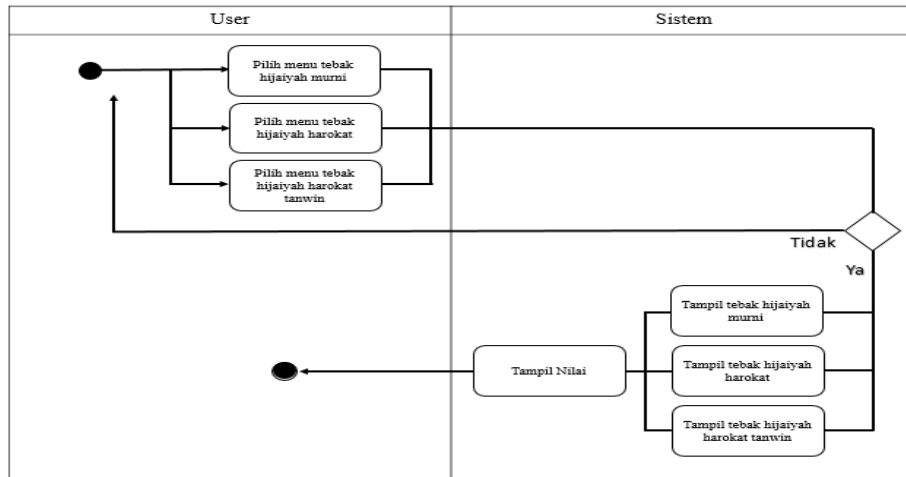
Gambar 1. Use Case Diagram



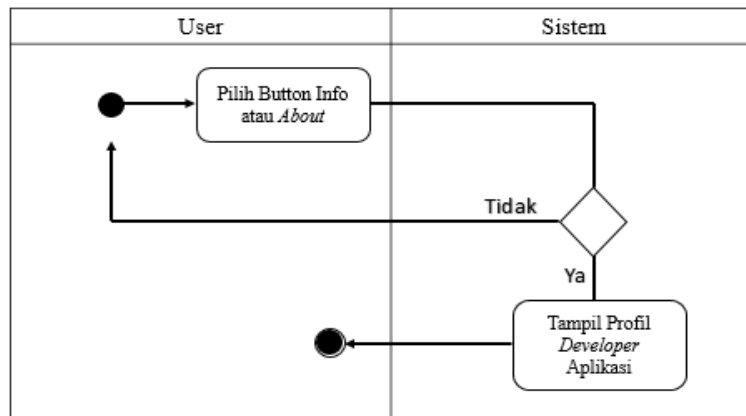
Gambar 2. Activity Diagram Menu Belajar



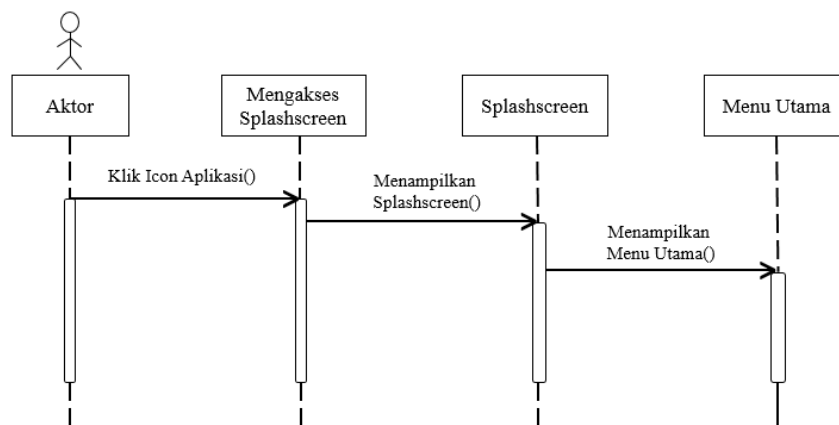
Gambar 3. Activity Diagram Menu Membaca



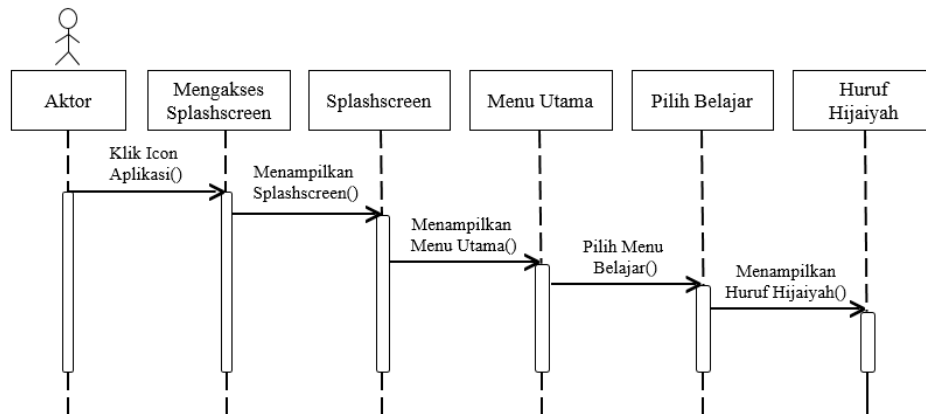
Gambar 4. Activity Diagram Menu Kuis



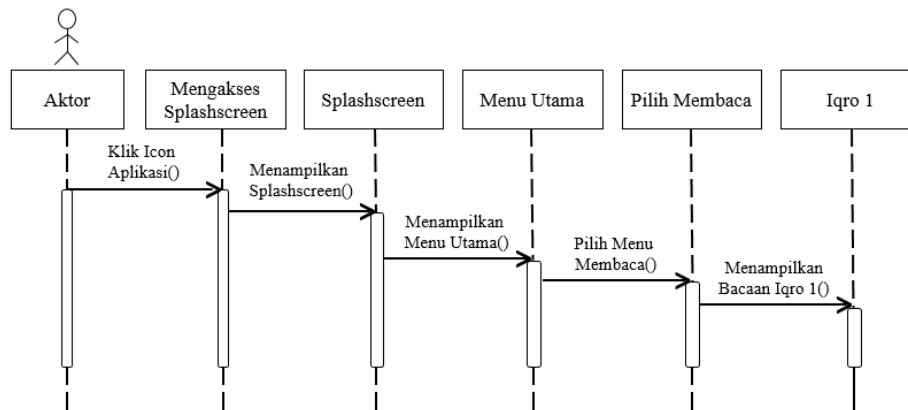
Gambar 5. Activity Diagram Menu Informasi atau About



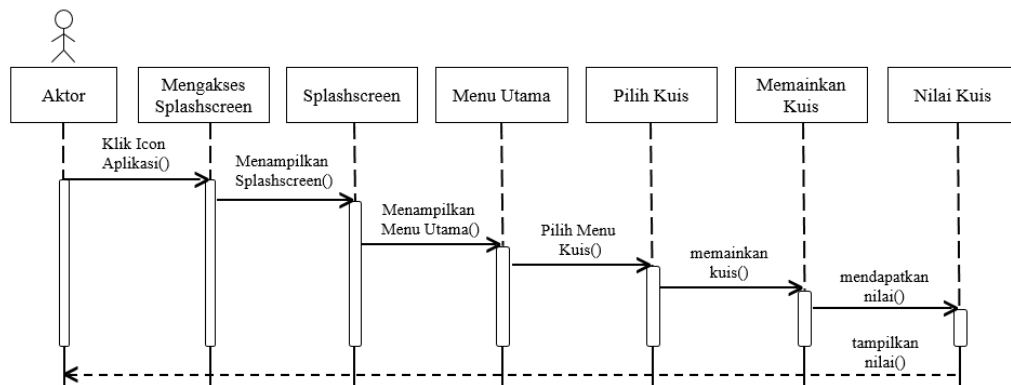
Gambar 6. Sequence Diagram mulai aplikasi



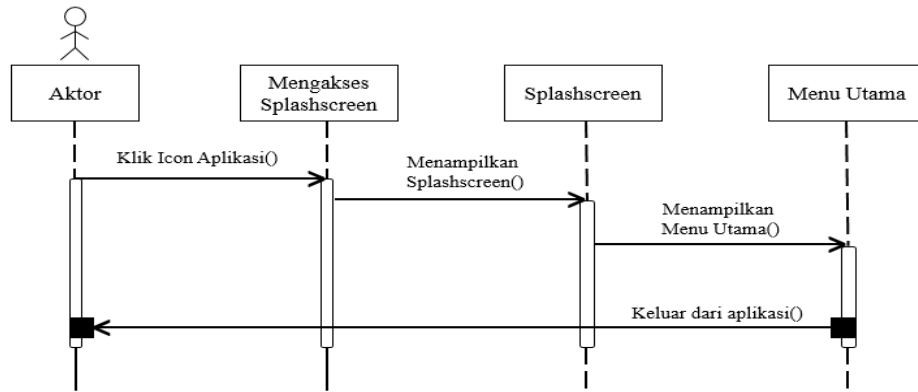
Gambar 7. Sequence Diagram belajar huruf hijaiyah



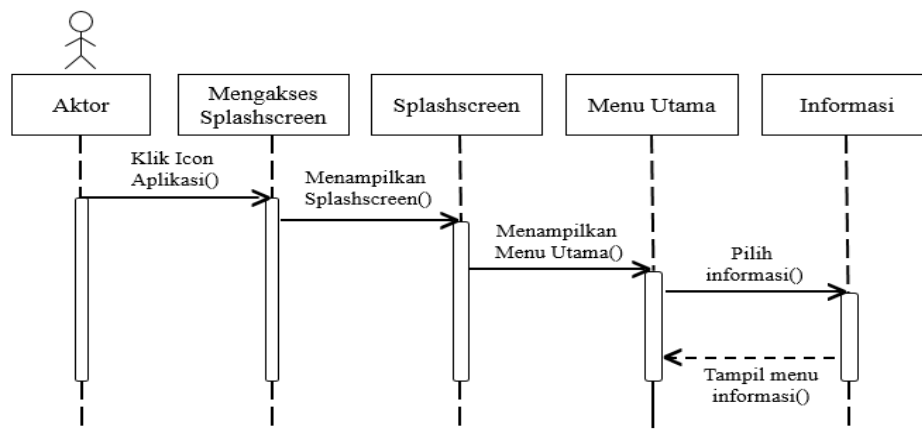
Gambar 8. Sequence Diagram menu membaca



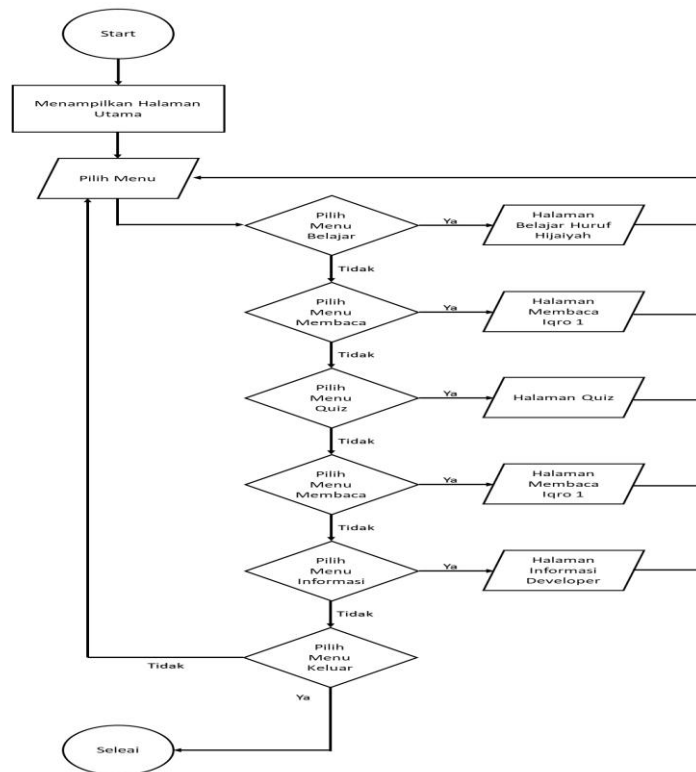
Gambar 9. Sequence Diagram menu kuis



Gambar 10. Sequence Diagram menu informasi atau about



Gambar 11. Sequence Diagram menu keluar



Gambar 12. Flowchart Aplikasi

Tampilan Layar



Gambar 13. Tampilan Menu Utama atau Home

Tampilan diatas merupakan tampilan menu utama atau *home* dimana menu tersebut akan tampil setelah menjalankan aplikasi dengan memilih *icon* aplikasi pada *smartphone*. Di dalam menu tersebut terdapat menu belajar, membaca, quiz dan *button* informasi.



Gambar 14. Tampilan Menu Belajar

Tampilan diatas merupakan tampilan menu belajar dimana di dalam menu tersebut pengguna dapat memilih menu lainnya, seperti menu hijaiyah murni, hijaiyah harokat dan hijaiyah harokat tanwin.



Gambar 15. Tampilan menu membaca

Tampilan diatas merupakan tampilan menu membaca iqra 1, yang terdiri dari 31 halaman sesuai dengan halaman dan bacaan dari buku iqra 1.

SIMPULAN

Adapun Kesimpulan yang bisa diambil dari Perancangan Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Dan Baca Iqra 1 Berbasis Android Untuk Taman Kanak-Kanak adalah sebagai berikut : Merancang dan membangun aplikasi untuk memudahkan mempelajari huruf-huruf Hijaiyah ialah dengan cara metode pembelajaran dan membaca iqra pada smartphone yang berupa tampilan huruf-huruf Hijaiyah murni, Hijaiyah harokat dan harokat tanwin dan cara membacanya yang bertujuan untuk melatih dalam mempelajari huruf Hijaiyah, pembelajaran akan lebih mudah dan praktis dengan menggunakan media smartphone yang sifatnya bisa digunakan dimana saja, dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak-anak terutama usia taman kanak-kanak. Dengan Adanya Aplikasi Android ini, anak-anak atau pemula terutama taman kanak-kanak dapat berguna sebagai media dalam mempelajari dan membaca Iqra 1 dengan baik dan benar. Dan dengan adanya aplikasi android ini dapat menjadikan media pembelajaran dan membaca Iqra yang sangat mudah untuk digunakan dan dapat di akses melalui smartphone dan setelah dilakukannya pengetesan dengan metode blackbox testing dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan normal dan dapat digunakan dengan baik di perangkat android atau smartphone minimal versi 7.0. Aplikasi android di desain dari aspek komunikasi visual kategori pemilihan gambar dan warna huruf hijaiyah yang menarik sehingga dalam aplikasi pembelajaran ini anak-anak dapat inovatif dan menyenangkan, sehingga dengan adanya aplikasi pembelajaran ini anak-anak bisa meningkatkan motivasi untuk belajar mengenal huruf hijaiyah dan membaca iqro.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziz, M., & Nasution, Z. (2020). Metode Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an : memaksimalkan Pendidikan Islam Melalui Al-Qur'an. Medan: CV Pusdikra MJ.
- [2] Dayudin, & Rohendi, A. (2018). Cara Cepat Menulis Huruf Arab Melalui Pendekatan Anatomis. Bandung: Bahasa dan Sastra Arab.
- [3] Hardy, I. H., Pane, S. F., & Sujadi, E. C. (2020). Pengembangan Smart Conveyor pada Tracking Barang Berbasis IoT. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [4] Hendriyani, Y., & Suryani, K. (2020). Pemrograman Android Teori dan Aplikasi. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- [5] Herlinah, & Musliadi. (2019). Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Kadir, A. (2020). Logika Pemrograman Java. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [7] Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. (2019). Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- [8] Mahmud, W. (2018). Bisnis Online untuk SMK/MAK Kelas XI. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [9] Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [10] Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- [11] Pane, S. F., Hardy, I. H., & Sujadi, E. C. (2020). Pengembangan Smart Conveyor pada Tracking Barang Berbasis IoT. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [12] Pane, S. F., Zamzam, M., & Fadillah, M. D. (2020). Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [13] Pane, S. F., Zamzam, M., & Fadillah, M. D. (2020). Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [14] Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. A. (2020). Firebase - Membangun Aplikasi Berbasis Android. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [15] JR. A., & Shalahudin, M. (2014). Pengertian Use Case Diagram. Yogyakarta: Andi.
- [16] Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- [17] Santi, I. H. (2020). Analisa Perancangan Sistem. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- [18] Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2014). Beginning Android Programming with ADT Bundle. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [19] Simarmata, J. (2010). Rekayasa Web. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [20] Sitorus, L. (2015). ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

- [21] Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- [22] Yamin, H. M. (2018). Perspektif Demokrasi Untuk Islam Indonesia. Yogyakarta: CV Budi Utama.