

Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro untuk Anak Berbasis Android

Abim Ridho Pangestu¹, Agung Purwanto²

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

E-mail : abimridhop58@gmail.com¹, raden.must.agoeng@gmail.com²

ABSTRACT— Today's technological development is very rapid, many sophisticated tools and sophisticated applications are created to help human work. Learning application is one of the advanced applications, this application was created to help in providing information or giving information to users. Hijaiyah letter learning which up to now still uses many books as learning media. Development "Learning application letters hijaiyah and iqra" has one formulation of the problem of building a hijaiyah letter learning application that has audio and visual that aims to facilitate the insider in introducing hijaiyah letters to children by using the media of this application on the Smartphone. This research was raised because it utilizes children's interest in high gadgets. From the results of research by the Ministry of Information and Unicef in 2014 the highest use of gadgets for children up to adolescents reached 79.5%. From the search results of similar applications in the Play Store the value for this type of learning application is high and many devotees. In the end, the learning application of the hijaiyah and iqra letters can be used by parents and teachers as new learning media as children's attraction in learning and recognizing the letters hijaiyah.

Keywords : Hijaiyah, game, Android, Kid

ABSTRAK— Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat banyak alat-alat canggih dan aplikasi canggih yang diciptakan untuk membantu pekerjaan manusia. Aplikasi pembelajaran merupakan salah satu aplikasi canggih, aplikasi ini diciptakan untuk membantu dalam memberikan pengenalan atau pemberi informasi kepada user. Pembelajaran huruf hijaiyah yang sampai saat ini masih banyak menggunakan buku sebagai media belajarnya. Pembangunan "Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan iqra" memiliki salah satu rumusan masalah membangun aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah yang memiliki audio dan visual yang bertujuan untuk mempermudah orang dalam memperkenalkan huruf hijaiyah kepada anak dengan menggunakan media aplikasi ini yang ada pada Smartphone. Penelitian ini diangkat karena memanfaatkan minat anak terhadap gadget yang tinggi. Dari hasil penelitian oleh Kementerian Informasi dan Unicef ditahun 2014 penggunaan gadget diusia anak hingga remaja yang paling tinggi mencapai 79,5%. Dari hasil pencarian aplikasi sejenis di Play Store nilai untuk aplikasi pembelajaran sejenis ini tinggi dan banyak peminatnya. Pada akhirnya Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan iqra ini dapat digunakan oleh orang tua dan guru sebagai media belajar yang baru sebagai daya tarik anak dalam belajar dan mengenal huruf hijaiyah.

Kata kunci : Huruf Hijaiyah, Game, Android, Anak

I. PENDAHULUAN

Aplikasi atau Application merupakan sebuah program atau software yang siap untuk dipergunakan untuk menjalankan suatu fungsi bagi user atau pengguna dan aplikasi lain yang dapat digunakan untuk tujuan dan tugas yang sama[1]. Aplikasi Pembelajaran merupakan software atau sebuah alat untuk dapat kita pergunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang bisanya didukung dengan menggunakan perangkat atau hardware seperti ponsel, tablet, maupun laptop[2].

Huruf Hijaiyah merupakan huruf yang sudah sejak dulu dipergunakan oleh umat muslim di seluruh dunia untuk membaca Al-Quran[3]. Huruf hijaiyah ini bisanya di perkenalkan sejak kecil, dimana yang bertujuan untuk mengenalkan huruf hijayah sejak dini sehingga nanti, pada saat anak telah dewasa maka dia sudah tahu betuk dan cara membacanya seperti apa. Jumlah huruf hijaiyah pada umumnya berjumlah 28 huruf.

Ada dua cara yang biasanya dilakukan orang tua untuk memperkenalkan huruf hijaiyah pada anak. Cara yang pertama yaitu, dengan membaca huruf hijaiyah pada buku

iqra kemudian anak akan mendengarkan, itu bisa dilakukan di rumah dengan orang tua jika orang tua dari anak tersebut mengerti atau tau tentang membaca huruf hijiyah. Cara yang kedua yaitu, dengan cara memsukan anak ke TK/TPA, atau membayar seorang guru untuk mengajarkan anak tentang huruf hijaiyah.

Dilansir dari Liputan 6 Indonesia termasuk dalam lima besar negara pengguna gadget khususnya smartphone terbanyak. Pada tahun 2014 pengguna aktif smartphone di Indonesia sekitar 47 juta atau sekitar 47%. Penggunaan gadget kategori usia anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi yaitu sekitar 79,5% surfei ini dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef ditahun 2014 [4].

Dari uraian masalah diatas, dengan memanfaatkan kesenangan anak pada smartphone untuk membangun suatu aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dan iqro berbasis android. Aplikasi ini dapat digunakan oleh orang tua atau guru untuk media pengajaran yang lebih moderen dan menarik. Tujuan dibuatkan aplikasi ini mengenalkan huruf hijaiyah pada anak dengan cara yang disenangi anak, dimana aplikasi ini akan disertai dengan gambar huruf hijaiyah, dan juga dilengkapi dengan suara.

Sebelumnya memang sudah ada penelitian yang mengangkat tema yang sama dengan ini, penelitian tersebut dilakukan oleh Hana Agustina, yang mana pada penelitian yang dia lakukan dia aplikasi tersebut berbasis desktop. Aplikasi berbasis dekstop merupakan suatu aplikasi yang hanya dapat dijalankan atau dipasangkan pada perangkat komputer dekstop atau laptop[5].

Apabila ingin menggunakan aplikasi yang dibuat oleh Hana, pengguna harus memiliki perangkat komputer atau komputer jinjing (Laptop), jika seperti itu akan memerlukan uang untuk membeli komputer atau laptop dan akan memakan waktu jika harus menghidupkan komputer dan untuk aplikasi berbasis dekstop untuk saat sekarang kurang menarik untuk digunakan sebab penggunaan aplikasinya menggunakan komputer.

Adapun aplikasi sejenis yang telah beredar di playstore yaitu aplikasi "Marbel Belajar Mengaji" aplikasi ini diproduksi oleh Educa Studio. Aplikasi ini bagus banyak menggunakan animasi bergerak, tidak hanya animasi bergerak saja pada aplikasi ini ada fitur seperti game tapi sifatnya belajar. Aplikasi ini bisa digunakan pada smartphone apa saja yang berbasis android.

II. METODE DAN LANDASAN TEORI

A. Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat untuk digunakan pada sebuah sistem operasi. Aplikasi akan dipasangkan pada sebuah sistem operasi yang mana aplikasi akan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai penerjemah suatu perintah yang diberikan atau dijalankan oleh user untuk di proses oleh perangkat keras[8].

B. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan merencanakan dan melaksanakan peristiwa-peristiwa eksternal, untuk mendukung suatu kegiatan belajar yang di arahkan dengan jenis-jenis tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan suatu metode yang dapat dibuat atau disesuaikan dengan siapan yang menggunakan.

Pembelajaran pada anak sangatlah harus diperhatikan dan harus disesuaikan dengan apa yang disenangi anak. Anak lebih cenderung senang dengan bermain maka pembelajaran yang harus diberikan untuk anak yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar yaitu kita dapat membuat suatu pembelajaran yang menyerupai dengan suatu permainan[10].

C. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah itu adalah Intisari Asma-asma Allah Ta'ala. Hanya Allah swt, saja yang Maha Mengetahui rahasianya. Bila ada seorang Ulama Sufi dibukakan rahasia huruf, itu pun masih sebagian kecil sekali, dibanding samudera rahasia huruf itu sendiri. Secara umum huruf Hijaiyah adalah abjad Arab yang berjumlah 28 huruf yang digunakan dalam penulisan Al-Qur'an. Kata huruf berasal dari bahasa Arab harf atau huruuf. Huruf Arab disebut juga huruf Hijaiyah. Kata Hijaiyah berasal dari kata kerja hajjaa yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf (Muhyiddin, 2012, h.3)[6].

D. Metode Iqra

Metode iqro merupakan suatu metode dalam membaca Al-Qur'an. Metode ini menekan langsung pada

latihan membaca. Buku panduan iqra terdiri dari 6 jilid pada jilid yang pertama berisi pembelajaran ditingkatkan yang sederhana jika murid atau anak sudah mengetahui apa yang dipelajari pada jilid yang pertama (jilid 1) maka selanjutnya akan meningkat pada jilid yang kedua, hal yang sama di lakukan pada jilid selanjutnya hingga mencapai jilid akhir yaitu jilid enam (jilid 6) [13].

E. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android juga merupakan suatu platform terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk membuat aplikasi[14].

III. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang berjalan sekarang dengan cara mengikuti pengajian dan belajar dengan ustadz/ustadzah. Ustadz/ustadzah akan membacakan huruf hijaiyah dan anak akan mendengarkan sembari melihat huruf yang tertera pada buku/iqra. Kegiatan itu akan berlanjut hingga semua huruf disampaikan dan akan telah mengetahui bentuk dan cara membacanya.

B. Kelemahan Sistem Berjalan

Sistem yang sedang berjalan memiliki kelemahan oleh sistem berjalan sekarang yaitu kurang menarik anak. Anak-anak lebih suka bermain, jadi dengan sistem yang berjalan sekarang kurang menarik cenderung anak juga sering terbagi fokus. Sistem yang sedang berjalan antara mendengarkan ustadz/ustadzah melafalkan huruf hijaiyah, atau melihat bentuk hurufnya yang ada di iqra jika anak ingin belajar dirumah tidak ada yang memberikan contoh pelafalan cara membaca. Orang tua pun harus mengeluarkan biaya bulanan untuk biaya TK/TPA atau guru ngaji.

C. Desain Sistem Usulan

Desain sistem usulan ialah sebuah proses pembangunan atau susunan suatu sistem yang baru yang rencananya dapat menggantikan sistem yang berjalan. Dalam desain sistem usulan ini menjelaskan tentang hasil sistem yang akan di rancang dan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

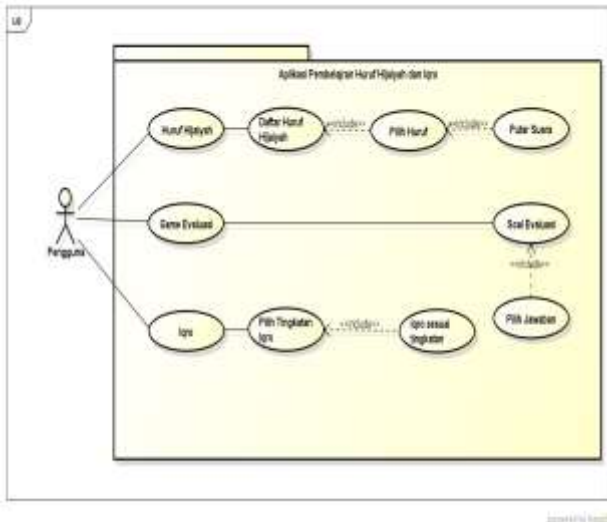
Perancang harus bisa memberikan penjelasan gambaran tentang sistem yang akan dibuat dengan lengkap dan detail. Berikut adalah solusi yang akan diberikan untuk sistem yang sedang berjalan sebagai berikut :

1. Pada sistem usulan akan memberikan gambar-gambar huruf hijaiyah yang jika di sentuh akan mengeluarkan suara pelafalan dari huruf tersebut.
2. Pada sistem usulan akan memberikan suatu game evaluasi yang dimana dalam game tersebut ustadz/ustadzah akan bisa menilai atau mengetahui sejauh mana sudah anak tersebut mengetahui huruf hijaiyah.
3. Pada sistem usulan pun akan menyediakan media pembelajaran Iqra.

D. Desain Model Sistem

Desain model ini dibuat untuk memberikan suatu gambaran tentang apa yang akan dibuat dan akan menggambarkan alur proses yang ada dalam perangkat lunak (software) yang akan dibangun. Permodelan perancangan sistem yang akan digunakan untuk menggambarkan rancangan perangkat lunak (software) yang

akan dibagun yaitu dengan alat bantu menggunakan UML (Unified Modelling Language) diagram yang digunakan dalam rancangan adalah use case,activity diagram,squance diagram.

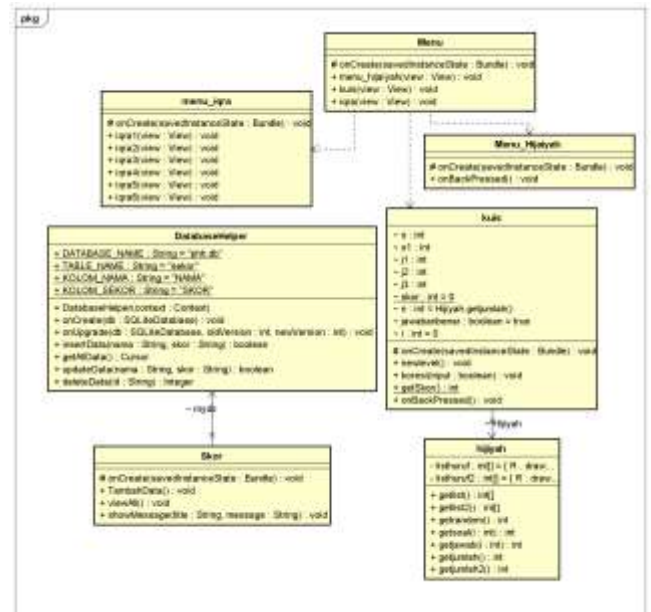


Gambar 1. Use Case Diagram

Pada perancangan sistem ini akan diberikan keterangan definisi use case yang mana dijelaskan pada table berikut ini.

Table 1. Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
UC1	Huruf Hijaiyah	Fungsional yang berfungsi untuk menampilkan daftar huruf Hijaiyah.
UC2	Daftar Huruf Hijaiyah	Fungsional yang memungkinkan melihat semua huruf Hijaiyah.
UC3	Pilih Huruf	Fungsional untuk memilih huruf Hijaiyah yang ingin di bunyikan.
UC4	Putar Suarra	Proses yang dilakukan untuk memutar suara.
UC5	Game Evaluasi	Fungsional yang berfungsi untuk menampilkan game evaluasi.
UC6	Soal Evaluasi	Fungsional yang memungkinkan untuk melihat soal game evaluasi
UC7	Pilih Jawaban	Fungsional untuk memilih jawaban pada soal game evaluasi.
UC8	Iqra	Fungsional yang berfungsi untuk menampilkann tingkatan iqra.
UC9	Pilih Tingkatan Iqra	Fungsional untuk memilih tingkatan iqra.
UC10	Iqra Sesuai Tingkatan	Fungsional untuk melihat iqra sesuai tingkatan yang dipilih



Gambar 2. Class Diagram

A. Implemntasi

Implementasi antar muka yang dibuat halaman yang dibuat sesuai dengan program yang dibangun dan akan disajikan dengan menggunakan table

Table 2. Implementasi Antar Muka

No	Halaman	Deskripsi
1	Splashscreen	Halaman ini untuk menampilkan logo atau pesan pembuka
2	Menu Utama	Halaman ini berisi menu-menu aplikasi
3	Huruf Hijaiyah	Halaman ini berisi kumpulan huruf Hiijaiyah
4	Game Evaluasi	Halaman ini berisi game yang dapat dimainkan
5	Sekor	Halaman ini untuk menampilkan skor
6	Menu Iqra	Halaman ini bersisi menu iqra yaitu pilihan iqra mulai dari iqra 1 sampai iqra 6
7	Iqra	Halaman ini berisi tampilan iqra.

B. Pengoprasian Aplikasi

1. Halaman Utama

Pada halaman menu utama terdapat ada tiga tombol yaitu tombol “Hijaiyah” tombol ini berfungsi untuk mengalihkan ke halaman huruf hijaiyah.Tombol yang ke dua “Game” tombol ini berfungsi untuk mengalihkan ke halaman permainan atau game evaluasi.Tombol yang ke tiga ”Iqra” tombol ini berfungsi untuk mengalihka ke halaman menu iqra.



Gambar 3. Screenshot Menu Utama

2. Menu Hijaiyah

Pada halaman menu hijaiyah berisi kumpulan huruf hijaiyah sebagai metode anak untuk belajar. Pada halaman ini semua huruf hijaiyah yang ada dapat di sentuh untuk membuka detail huruf.



Gambar 4. Screenshot Menu Hijaiyah

3. Pop Up Hijaiyah

Pada halaman pop up hijaiyah berisi detail huruf hijaiyah dan disini terdapat satu tombol yaitu tombol "Play" yang mana tombol ini berfungsi untuk memutar suara pelafalan huruf hijaiyah yang ditampilkan detailnya.



Gambar 5. Screenshot Pop Up Hijaiyah

4. Game

Pada halaman game pengguna dapat bermain game evaluasi jenis permainan yang ada pada game ini seperti tebak huruf yang mana soal berupa gambar teks pelafalan huruf hijaiyah dan pilihanya adalah huruf hijaiyahnya itu sendiri. Pilihan huruf hijaiyahnya itu bersifat seperti tombol jadi jika pengguna ingin memilih jawaban yang menurutnya benar, pengguna dapat menyentuh gambar huruf hijaiyahnya. Pada halaman ini ada tiga tombol yaitu tombol jawaban yang mana jika jawaban benar akan melanjutkan permainan ke soal yang berikutnya. Skor yang terdapat diatas soal itu akan memiliki angka jika jawaban yang dipilih pengguna itu benar dan akan berkurang jika jawabnya salah.



Gambar 6. Screenshot Game

5. Penambahan Skor

Pada halaman penambahan skor pengguna setelah menyelesaikan game maka skor yang didapat dapat disimpan. Pada halaman ini ada kolom pengisian nama yang mana itu diisi dengan nama pengguna yang telah selesai memainkan permainan. Ada dua tombol yang ada pada halaman ini yaitu yang pertama tombol "Simpan" yang mana tombol ini berfungsi untuk menyimpan skor dan nama yang telah diketikan oleh pengguna. Tombol yang kedua "Tampil Sekor" berfungsi untuk menampilkan skor yang telah disimpan.



Gambar 7. Screenshot Tambah Skor

V. REFERENSI

- [1] m. sobri dan l. a. abdillah, “aplikasi belajar membaca iqro berbasis mobile.”
- [2] kgs. m. hendra, a. ramadhany, n. arthina, dan willy, “rencana bangun aplikasi pembelajaran iqra berbasis android.”
- [3] r. efendi, e. p. purwandari, dan m. a. aziz, “aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis marker augmented reality pada platform android,” vol. ii nomor 2, sep 2015.
- [4] liputan 6, “anak asuhan gatged.” .
- [5] hana agustina, “aplikasi pembelajaran interaktif iqro menggunakan animasi flash,” 2015.
- [6] h. irawan, “aplikasi belajar huruf hijaiyah menggunakan perangkat telepon seluler. (studi kasus pada taman kanak – kanak yayasan al - bana tasikmalaya),” 2012.
- [7] denny riska novitasari, “pembangunan media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas 1 pada sekolah dasar negeri 15 sragen,” vol. volume 2 no 1, 2010.
- [8] e. elisa, “pengertian aplikasi,” 15 juli. .
- [9] nurita evitarina, “rancang bangun aplikasi pemesanan barang berbasis android pada mini market faras pangkalpinang nurita,” tek. inform., hlm. 1–6, 2015.
- [10] d. gasong, belajar dan pembelajaran. grup penerbit cv budi utama, 2018.
- [11] a. arsyad, “media pembelajran,” jakartaptraja graf. persada, hlm. jilid 36, 2011.
- [12] siti farida, “media pembelajaran huruf dan angka hijaiyah berbasis mobile dengan menerapkan handwriting recognition.”
- [13] kh asa’ad humam, iqra. yogyakarta.
- [14] y. supardi, belajar coding anroid bagi pemula. pt.elex media komputindo, 2015. *Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification*, IEEE Std. 802.11, 1