

**APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA TKQ/TPQ AL-HIKMAH
BERBASIS ANDROID**

Huailah¹, Ferdy Gitawan², Djoko Harsono³, Agus Sudrajat⁴

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia^{1,2,3}

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Borobudur⁴

huailahkhan96@gmail.com¹, ferdy@stmik-indonesia.ac.id², djoko_fik@yahoo.co.id³

ABSTRACT

Learn the Al-Quran (reciting Al-Quran) is the obligation of every Moslem. To be able to reciting AlQuran properly begins with getting to know about hijaiyah letters (the arabic letters) using Iqro' methods. Iqro is a method of learning to know about hijaiyah letter developed by H. As'ad. This method is very popular among Indonesian community. In order to make the learning process isn't boring is required a learning media that can be used anytime, one of them are using a mobile device application that can be used via smartphone. This research describes how to build a media applications to learning Iqro' based on android. Hijaiyah learning application is expected to give interest to everyone to learn it. In addition to these functions, this android application is also expected to be able to introduce technological advances today.

Keywords: Android application, Learning to recite

ABSTRAK

Mempelajari Al-Qur'an (membaca Al-Qur'an) adalah kewajiban setiap Muslim. Untuk dapat membaca Al Quran dengan baik dimulai dengan mengenal huruf hijaiyah (huruf arab) dengan menggunakan metode Iqro. Iqro merupakan metode pembelajaran mengenal huruf hijaiyah yang dikembangkan oleh H. As'ad. Cara ini sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia. Agar proses pembelajaran tidak membosankan maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan setiap saat, salah satunya dengan menggunakan aplikasi perangkat mobile yang dapat digunakan melalui smartphone. Penelitian ini menjelaskan bagaimana membangun sebuah aplikasi media pembelajaran Iqro berbasis Android. Aplikasi pembelajaran hijaiyah ini diharapkan dapat memberikan minat bagi setiap orang untuk mempelajarinya. Selain fungsi-fungsi tersebut, aplikasi android ini juga diharapkan mampu memperkenalkan kemajuan teknologi saat ini.

Kata Kunci : Aplikasi Android, Belajar Mengaji, Huruf Hijaiyah

I. PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi yang begitu cepat, menuntut penggunaan teknologi berbasis komputer di segala bidang pekerjaan. Tidak dapat disangka bahwa kebutuhan akan efisiensi, efektifitas, dan kecepatan suatu pekerjaan dapat dengan mudah dicapai secara maksimal dengan adanya teknologi komputer. Semua informasi yang dibutuhkan akan lebih mudah diperoleh secara cepat, tepat dan akurat. Dengan sistem yang dijalankan menggunakan teknologi komputer akan memudahkan suatu pekerjaan menjadi lebih baik dan menguntungkan.

Huruf hijaiyah adalah huruf yang dipakai dalam kitab suci Al-Qur'an yang terdiri dari 29 huruf dengan beberapa harakat. Mempelajari huruf hijaiyah merupakan satu langkah awal untuk membaca kitab suci Al-Qur'an. Pada zaman modern saat ini, masih banyak muslim yang belum mengenal huruf hijaiyah dikarenakan terlambat belajar atau baru memeluk agama Islam (mualaf). Banyak dari muslim itu sudah tidak mau belajar dikarenakan sudah berumur dan malu jika belajar dengan guru mengaji. Akan tetapi, di sisi lain mereka juga kesulitan jika belajar secara otodidak. Pengembangan rekayasa perangkat lunak untuk membantu pembelajaran tentang huruf hijaiyah berasal dari kebutuhan akan adanya suatu program yang memudahkan dalam memperkenalkan huruf hijaiyah.

Dari pembahasan latar belakang diatas, maka dari itu penulis ingin mewujudkan hal tersebut dalam tugas akhir dengan judul "APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH DI TKQ/TPQ AL HIKMAH BERBASIS ANDROID". Dengan adanya aplikasi pembelajaran huruf *hijaiyah* berbasis Android ini diharapkan bisa memberikan kemudahan bagi pengguna yang ingin mempelajarinya. Aplikasi ini akan terintegrasi dengan *smartphone* dan tablet PC berbasis Android, sehingga pengguna bisa mempelajarinya dimana saja dan kapan saja.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan pihak objek penelitian yaitu dengan guru-guru di TKQ/TPQ Al-Hikmah berkaitan dengan sistem berjalan, kebutuhan pengguna, dan hal lain yang berkaitan dengan penelitian.

b. Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah kegiatan penguraian dari suatu sistem yang utuh menjadi beberapa bagian dengan maksud untuk mengidentifikasi dokumen yang ada pada sistem, menemukan permasalahan dan apa saja kebutuhan untuk perbaikan sistem yang sedang berjalan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Sistem

Menurut (Fauzi, 2017:2), "Sistem (*system*) adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan".

Menurut (Hutahaean, 2015:2), Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama yaitu software, hardware dan brainware. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain.

Pengertian Informasi

Menurut Fauzi, "Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan" (Fauzi, 2017:10).

Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Krismiaji, 2015:15), "Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan,

mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut (Kadir, 2014:9), Sistem informasi adalah “sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pengguna”.

Berdasarkan definisi sistem informasi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem informasi adalah sebuah cara atau rangkaian untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah serta menyimpan data untuk di proses dan didistribusikan kepada pemakai.

Pengertian Android

Menurut (Safaat, 2014:3), Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi.

Menurut (Silvia, Haritman & Muladi, 2014:2), “Android adalah *platform open source* yang komprehensif dan dirancang untuk *mobile devices*. Dikatakan komprehensif karena Android menyediakan semua tools dan frameworks yang lengkap untuk pengembangan aplikasi pada suatu mobile device. Sistem Android menggunakan database untuk menyimpan informasi penting yang diperlukan agar tetap tersimpan meskipun device dimatikan.”

Menurut (Maiyana, 2018:1), Android merupakan sebuah sistem operasi yang bersifat Open Source yaitu memberikan kebebasan bagi developer untuk mengembangkan sebuah aplikasi, dengan kelebihan dari sistem operasi android, akan banyak membantu pengguna smartphone berbasis android untuk dapat menikmati beragam aplikasi.

Pengertian Java

Menurut (Supardi, 2014:1), Java adalah perangkat lunak produksi *Sun Microsystem Inc*, yang merupakan perangkat lunak

pemrograman untuk beberapa tujuan (*multi purpose*), dapat berjalan di beberapa sistem operasi (*multipatform*), mudah dipelajari dan *powerful*. Aplikasi-aplikasi yang dapat dibuat dengan Java meliputi pemrograman web (*web programing*), pemrograman desktop (*desktop programing*), pemrograman *handphone/mobile* (*mobile programing*).

Pengertian Pembelajaran

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut (Hamalik, 2013:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Hosnan, 2014:37) dalam buku yang berjudul “Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21”. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif, yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek.

Hijaiyah

Huruf *Hijaiyah* merupakan huruf penyusun kata dalam Al Qur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf *hijaiyah* juga memiliki peran yang sama.

Sejarah Singkat TKQ/TPQ Al Hikmah

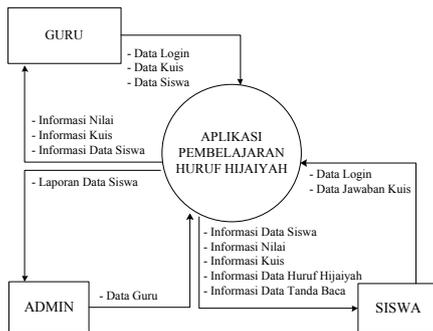
TKQ/TPQ Al Hikmah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di gedung milik sendiri yang dibangun di atas tanah seluas ± 550 m² yang berlokasi di Kp. Duri Semanan Rt. 003/001 Semanan Kalideres Jakarta Barat 11850. Sekolah yang diselenggarakan adalah sekolah pada tingkat kanak-kanak atau TKQ/TPQ yang dalam proses pembelajarannya memadukan antara

kurikulum Diknas, Depag dan program khusus. Adapun bentuk dari sekolah yang dimaksud adalah swasta dengan nama TKQ/TPQ Al Hikmah di bawah naungan yayasan penyelenggara sekolah yaitu Yayasan Bina Bhakti yang beralamat di Kp. Duri Semanan Rt. 003/001 Semanan Kalideres Jakarta Barat 11850.

Perancangan Sistem Usulan

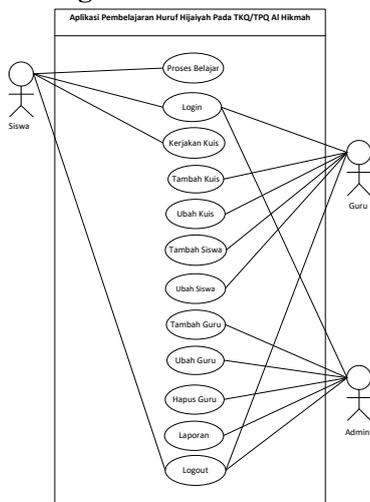
Berdasarkan dari analisis kebutuhan, telah diketahui dari beberapa masalah yang akan dibahas di bab ini. Sebagai tindak lanjut dari bab ini maka ada beberapa actor yang berperan dalam sistem ini, yaitu : Siswa, Guru, Admin. Adapun pertahapan dan runtutan sebagai berikut :

Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perancangan Sistem Informasi dengan Judul Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Di TKQ/TPQ Al Hikmah Berbasis Android maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah di TKQ/TPQ Al Hikmah Berbasis Android dirancang dengan bahasa pemrograman Java, PHP, tools Android studio dan database MySQL.
2. Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah ini dibuat dengan tampilan dan warna yang menarik, agar anak lebih minat dalam mempelajari huruf hijaiyah di aplikasi ini.
3. Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah ini menggunakan scoring pada latihan soal dan diakhir pengerjaan soal ada kata-kata penyemangat agar anak lebih termotivasi untuk meningkatkan *score*.

Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah di TKQ/TPQ Al Hikmah Berbasis Android dirancang dengan menggunakan pemrograman Java dan tools Android studio agar bisa digunakan di *smartphone* sehingga proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah namun dapat dilakukan di rumah

Saran yang dapat diberikan kepada pihak TKQ/TPQ Al Hikmah sehubungan dengan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android ini untuk perkembangan berikutnya adalah Aplikasi Pembelajaran ini dapat di kembangkan lagi dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dari TKQ/TPQ Al Hikmah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fauzi, R. (2015). Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis Android Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, 39–46.
2. Hosnan. (2014). *Buku Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
3. Jazariyah. (2017). Pemanfaatan Aplikasi

- Android dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur ' an. *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2(Agustus).
4. Kadir, A. (2014). *PENGENALAN SISTEM INFORMASI EDISI REVISI* (Edisi. 2). Yogyakarta: CV Andi Offset.
 5. Krismiaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi (Edisi 4)* (Empat). Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
 6. Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65.
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
 7. OBrien, G. M. M. J. A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi Introduction to Information Systems Edisi 16 Buku 1* (Edisi 16). Jakarta: Salemba Empat.
 8. Rosa AS, M. S. (2017). *Rekayasa Perangkat Lunak Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
 9. Safaat, N. (2014). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
 10. Sommerville, Ian. 2010. *Software Engineering - Quote Hillside. Software Engineering*.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2362.2005.01463.x>.
 11. Supardi, Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
 12. Sutanta, E. (2014). *Sistem Basis Data*. Tangerang: Graha Ilmu.
 13. Yosef Murya. (2014). *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom.