

Aplikasi Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Taman Pengajian Kota Gorontalo

Budiyanto Ahaliki¹⁾

Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Gorontalo
email : Budiyanto_ahaliki@poligon.ac.id

Yurlin Djafar¹⁾

Program Studi Teknik Informatika, Politeknik Gorontalo
email : yurlindjafar17@gmail.com

Abstrak— Huruf hijaiyah adalah salah satu pembelajaran untuk mengenal bahasa arab, pada dasarnya huruf hijaiyah digunakan pada tahap awal membaca AlQur'an, sehingga untuk dapat mempelajari AlQur'an setiap muslim harus mempelajari sejak usia dini.

Berdasarkan Observasi di Taman Kanak-kanak Kihajar Dewantoro 14 masih menggunakan buku panduan guru yang memuat tentang pengenalan huruf Hijaiyah. metode ini sering membuat anak-anak merasa jenuh dan malas belajar, karena metode pembelajarannya kurang menarik dan membosankan, Dengan metode tersebut tentunya anak-anak akan kesulitan dalam belajar mengenal huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Untuk itu penulis mengangkat sebuah judul aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis android Pada Taman Kanak-Kanak Kihajar Dewantoro 14 yang berada di Jln Tibrata Kel. ipilo Kec. Kota Timur Gorontalo, Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan yaitu terhitung mulai bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2015.

Perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi Eclipse, SDK Android, ADT Bundle. Tujuan dari aplikasi ini adalah memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam proses belajar huruf hijaiyah, serta meningkatkan minat belajar anak dengan cara yang tidak membosankan yaitu dengan tampilan Multimedia yang didesain dan dimodifikasi untuk menarik perhatian anak.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam proses belajar huruf hijaiyah.

Kata Kunci : Android, Huruf Hijaiyah, Eclipse, ADT Bundle.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman sekarang ini sudah banyak melupakan pelajaran-pelajaran tentang dasar huruf hijaiyah, Khususnya Anak-anak mereka lebih banyak bermain dari pada belajar tentang agama.

Huruf hijaiyah adalah huruf ejaan bahasa arab sebagai bahasa asli Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah kitab suci untuk pedoman hidup sepanjang masa. ia mengandung ajaran yang relevan untuk kehidupan manusia kapan saja dan dimana saja. sebagian besar berupa norma-norma pokok umum, sebagian kecil berupa ketentuan hukum yang rinci dan mengikat umatnya. Mengingat begitu pentingnya fungsi Al-Qur'an bagi hidup dan kehidupan manusia maka sudah seharusnya bila anak-anak mempelajarinya sejak dini. Banyak cara yang digunakan untuk belajar membaca Al-Qur'an salah satunya adalah pengenalan Huruf Hijaiyah.

Saat ini sistem pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kihajar Dewantoro 14 masih menggunakan buku panduan guru yang memuat tentang pengenalan huruf Hijaiyah. Sehingga metode ini sering membuat anak-anak merasa jenuh dan malas belajar, karena metode pembelajarannya kurang menarik dan membosankan, dengan metode tersebut tentunya anak-anak akan kesulitan dalam belajar mengenal huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis ingin membuat sebuah *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak*. Dengan tujuan memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam proses belajar huruf hijaiyah, serta meningkatkan minat belajar anak dengan cara yang tidak membosankan yaitu dengan tampilan Multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik anak-anak akan lebih

cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya sehingga sistem pembelajaran lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Pembelajaran huruf hijaiyah selama ini masih menggunakan buku panduan sehingga kurang menarik bagi para siswa.
- 2) Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang bersifat interaktif sebagai media yang menarik bagi para siswa?

1.3 Batasan Masalah

- 1) Media pembelajaran yang akan diimplementasikan kedalam sistem adalah Huruf Hijaiyah.
- 2) Pembelajaran Huruf Hijaiyah hanya digunakan untuk anak usia 4-5 tahun.
- 3) Aplikasi ini dapat dijalankan minimal pada *mobile android* versi 2.2 (*Froyo*) dan maksimal pada android versi 4.4 (*KitKat*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga memberikan kemudahan kepada anak-anak dalam proses belajar huruf hijaiyah serta meningkatkan minat belajar anak, Karena dengan aplikasi ini anak-anak akan lebih mudah belajar dimanapun dan kapanpun melalui ponsel *android*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan tentang bahasa *Pemrograman Mobile*
 - b. Menerapkan ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa perkuliahan di Politeknik Gorontalo.
- 2) Bagi Pengguna
 - a. Memudahkan para pengguna untuk belajar huruf hijaiyah
 - b. Sebagai media pembelajaran

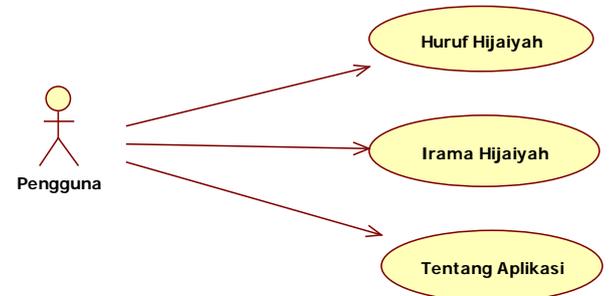
II. METODE PENELITIAN

2.1 Analisa Sistem

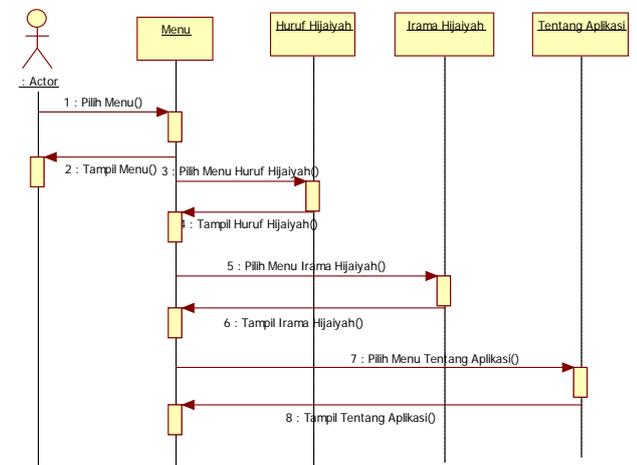
2.1.1 Sistem yang berjalan



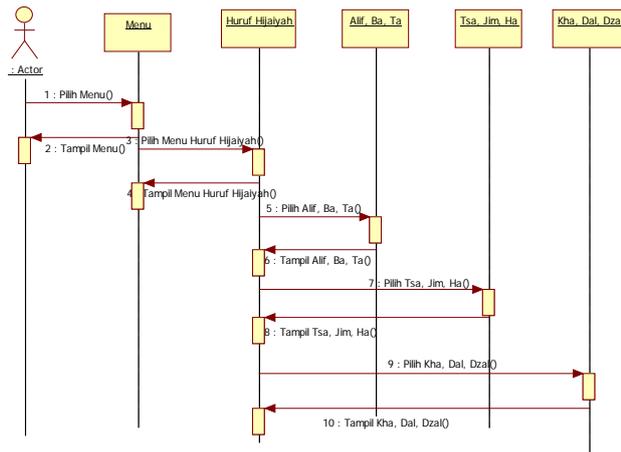
2.1.2 Use Case Sistem Usulan



2.2 Sequence Diagram Menu Utama



2.3 Sequence Diagram Huruf Hijaiyah



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama

III. IMPLEMENTASI

3.1 Implementasi Aplikasi

3.1.1 Tampilan Awal Aplikasi

Berikut ini adalah tampilan awal saat kita membuka aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah, setelah aplikasi menampilkan tampilan awal, selanjutnya pengguna menyentuh layar maka tampilan akan pindah pada Menu Utama. Seperti pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Tampilan Awal Aplikasi

3.1.2 Tampilan Menu Utama

Berikut adalah tampilan menu utama, di dalam tampilan ini menyediakan beberapa pilihan Menu yaitu Menu Huruf Hijaiyah, Menu Irama Hijaiyah, Menu Tentang Aplikasi. seperti pada gambar 3.2

3.1.3 Menu Huruf Hijaiyah

Berikut adalah Tampilan Menu Huruf Hijaiyah, pada tampilan ini aplikasi menyediakan pilihan huruf hijaiyah dari ALIF sampai YA. Seperti pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Tampilan Menu Huruf Hijaiyah

3.2 Tampilan Layout Huruf Hijaiyah

Berikut ini adalah tampilan layout huruf hijaiyah, dalam tampilan dilayout terdapat nama-nama huruf hijaiyah, jika salah satu *button* huruf diklik maka akan di arahkan pada tampilan layout huruf hijaiyah yang disertai keterangan dan cara pengucapan huruf yang baik dan benar, selanjutnya pengguna menyentuh layar maka akan mengeluarkan suara sesuai huruf yang dipilih. Seperti pada gambar 3.4

3.2.1 Tampilan Layout Huruf Alif

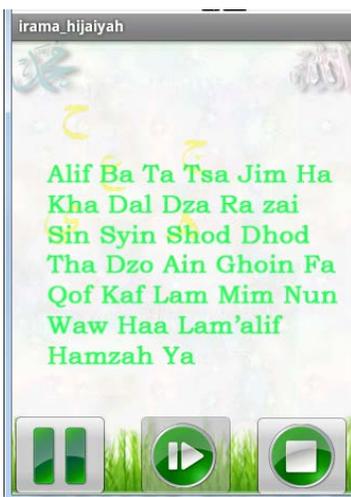
berikut adalah tampilan layout huruf *Alif*, Ketika pengguna mengklik *button alif* maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Tampilan Layout huruf Alif

3.3 Tampilan Menu Irama Hijaiyah

Berikut adalah tampilan menu irama hijaiyah, ketika pengguna mengklik *button* Irama hijaiyah maka akan tampil lirik irama tersebut, kemudian klik *button play* maka akan keluar suara irama hijaiyah. seperti pada gambar 3.34



Gambar 3.34 Tampilan Menu Irama Hijaiyah

3.4 Menu Tentang Aplikasi

dibawah ini adalah tampilan tentang aplikasi, ketika pengguna mengklik *button* tentang aplikasi maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Menu tentang Aplikasi

IV. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah beberapa tahapan dalam menyelesaikan program aplikasi pembelajaran interaktif huruf hijaiyah adalah sebagai berikut :

1. berdasarkan hasil survey di Taman Kanak-kanak Kihajar dewantoro 14 didapatkan dari jumlah siswa 69 orang, yang menggunakan Android 44 orang sedangkan yang tidak menggunakan android 25 orang.
2. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengenai cara pengucapan huruf hijaiyah yang baik dan benar.
3. Aplikasi ini terdapat gambar, suara, dan keterangan cara membaca huruf hijaiyah.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah masih jauh dari kesempurnaan, Untuk itu penulis menyarankan pada

penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan hukum-hukum bacaan.

2. Pengembangan pada tingkat Iqro dari Jilid 1 sampai dengan jilid 6.
3. bisa digunakan secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Husaini, Fachri, (2013) "Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah pada TPA An-Nur Daleman Kec.Karanganyar.

[2] Irwansyah, Edy.Moniaga. Jurike V. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta

[3] Mantu A, 2014. "Aplikasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android" (Tugas Akhir)

[4] Dr.H. Chirzin.M, M.Ag *Kearifan AlQur'an*.Jakarta

[5] Supardi, Ir.Yuniar. 2014. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*. Jakarta : PT. Alex Media Komputindo.

[6] Sugiarti Yuni, 2013. *Analisis & Perancangan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu