

Pembelajaran Iqro Berbasis Android Pada Raudhatul Athfal Diaulhaq Bekasi

Umar Zaky¹, Solikin¹, Endang Retnoningsih^{1,*}

¹ Sistem Informasi; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: umayz.cumayz@gmail.com, solikin2004@gmail.com, endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

Diterima: 10 Agustus 2018; Review: 24 Agustus 2018; Disetujui: 7 September 2018

Abstract

Raudhatul Athfal Diaulhaq is one of the Islamic kindergartens. Together with promoting Islamic education, one of the lessons is writing hijaiyah letters. At this time, learning media which is part of a challenging teacher book make students feel comfortable and have difficulties in learning. Lessons delivered or delivered by the teacher. Therefore, this study was made an android-based learning application, which is an application made to solve problems that occur in the learning process that is still applied by RA Diaulhaq. This application is expected to be able to increase students' interest in learning while providing an android recognition system in the early childhood.

Keywords: *Android, Hijaiyah Letter, Learning.*

Abstrak

Raudhatul Athfal Diaulhaq merupakan salah satu taman kanak-kanak islam terpadu yang mengedepankan pendidikan agama islam, salah satu pembelajarannya adalah mengajarkan pengenalan huruf hijaiyah. Pada saat ini media pembelajaran yang digunakan masih mengacu pada buku panduan guru yang terkadang membuat siswa merasa jenuh dan terkadang mengalami kesulitan dalam mengingat pelajaran yang diajarkan atau disampaikan oleh guru. Maka dari pada penelitian ini dibuat aplikasi pembelajaran yang berbasis android, rancangan aplikasi yang dibuat bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang konvensional yang masih diterapkan oleh RA Diaulhaq. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar murid sekaligus memberikan pengenalan sistem android pada anak usia dini.

Kata kunci: android, huruf hijaiyah, pembelajaran.

1. Pendahuluan

Al-Qur'an menjadi pedoman dalam setiap gerak dan langkah yang akan mengarah pada kebaikan dan jauh dari kemungkarannya karena itu sudah menjadi kewajiban bagi umat Islam untuk mempelajari Al-Qur'an. Banyak cara yang digunakan untuk belajar membaca Al-Qur'an, salah satunya adalah metode iqro. Media pembelajaran yang digunakan mengacu pada buku panduan guru tentang pengenalan hijaiyah. Metode tersebut dapat membuat siswa jenuh, selain itu siswa juga mengalami kesulitan mengingat pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Media Pembelajaran baik hardware maupun software merupakan media yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [Artawan et al., 2017].

Manfaat pembelajaran yaitu 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri, 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar,

3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran, Memudahkan guru mengadakan penilaian [Sukmadinata, 2005].

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu [Asropudin, 2013]. Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data [Mustakini, 2004]. Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel [Asropudin, 2013]. Umumnya aplikasi memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi sehingga menguntungkan pemakai. Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna [Safaat, 2015]. Berdasarkan jenisnya, aplikasi komputer dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu 1) *Enterprise* untuk organisasi yang cukup besar dengan maksud menghubungkan aliran data dan kebutuhan informasi antar bagian, 2) *Enterprise – SupPort*, 3) *Individual Worker* aplikasi yang biasa digunakan untuk mengolah/edit data oleh tiap individu, 4) Aplikasi Akses Konten digunakan oleh individu (hanya) untuk mengakses konten tanpa kemampuan untuk mengolah atau mengedit datanya melainkan hanya melakukan kustomisasi terbatas, 5) Aplikasi Pendidikan berbentuk simulasi dan mengandung konten yang spesifik untuk pembelajaran, 6) Aplikasi Simulasi untuk melakukan simulasi penelitian, pengembangan dan lain-lain, 7) Aplikasi Pengembangan Media untuk mengolah/mengembangkan media biasanya untuk kepentingan komersial, hiburan dan pendidikan, 8) Aplikasi Mekanika dan Produk sebagai pelaksana/pengolah data yang spesifik untuk kebutuhan tertentu.

Iqro adalah sebuah media pembelajaran Al-Qur'an dari pengenalan huruf-huruf hijaiyah yang disesuaikan berdasarkan jilid satu sampai jilid enam. Disusun oleh K.H. As'ad Humam, yang bertujuan untuk memudahkan anak-anak agar dapat bisa membaca Al-Qur'an dalam waktu yang relative lebih singkat dibanding Metode Baghdadiyah. pembelajaran ini berlangsung dengan menggunakan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) yaitu 1) Siswa didorong untuk aktif, 2) Guru hanya menjelaskan dan memberi contoh bacaan pada pokok atau sub bahasan saja, 3) Setelah siswa jelas dan dapat mengulang kembali dengan baik terhadap apa yang dicontohkan guru, selanjutnya guru menyuruh siswa untuk membaca sendiri bahan latihan, 4) Perhatikan bacaan siswa, apabila ada bacaan siswa yang salah atau tidak benar, segera guru memperbaikinya dengan cara memberi isyarat, 5) Usahakan ada kesempatan untuk saling mengajar antar siswa dan pemanfaatan tutor dengan membentuk kelompok siswa.

Sistem operasi Android sebuah untuk perangkat mobile berbasis linux. Android adalah *tools Application Programming Interface* (API) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Untuk bisa membuat program, programmer harus belajar bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman ada banyak jenisnya seperti java, VB.Net, Delphi, PHP dan lainnya. *Android Development Tools* (ADT) adalah plugin yang didesain untuk IDE Eclipse yang memberikan pengguna kemudahan dalam mengembangkan aplikasi. Adapun versi-versi android yang pernah diliris adalah Android versi 1.1, Android versi 1.5 (Cupcake), Android versi 1.6 (Donut), Android versi 2.0-2.1 (Eclair), Android versi 2.2 (Froyo), Android versi 2.3 (Gingerbread), Android versi 3.0 (Honeycomb), Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich), Android versi 4.1-4.3.1 (Jelly Bean), Android versi 4.4 (KitKat), Android versi 5.0 (Lollipop), Android versi 6.0 (Marshmallow), Android versi 7.0 (Nougat), Android versi 8.0 (Oreo). Android menyediakan akses yang sangat luas kepada pengguna untuk menggunakan library dan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang semakin baik [Fauzan et al., 2017].

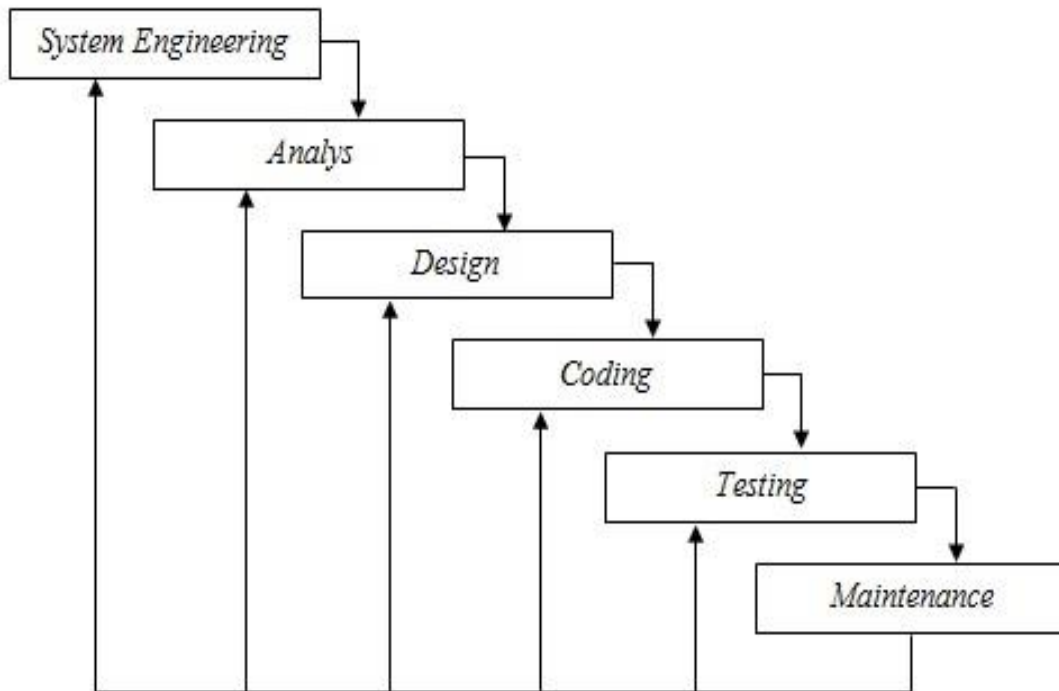
Eclipse adalah IDE untuk pengembangan Java/Android yang gratis dan paling populer dikarenakan memiliki Android plug-in yang tersedia untuk memfasilitasi pengembangan Android. Versi eclipse sangat banyak seperti Eclipse Helios, Eclipse Galileo dan Eclipse Ganymede, kebanyakan pengembang menggunakan eclipse untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Android [Sukamto and Shalahuddin, 2013].

Agar programmer bisa membuat sebuah program komputer, diperlukan beberapa *tools*, seperti 1) Compiler fungsinya untuk menerjemahkan kode menjadi instruksi yang dipahami oleh komputer. 2) Mesin virtual akan memproses instruksi yang dipahami oleh komputer. 3) API (*Application Programing Interface*) berisi kode-kode yang sudah dituliskan dan bisa dipanggil untuk melakukan tugas tertentu. Agar aplikasi yang dibuat dapat ditemukan dan diinstal oleh pengguna Android, maka aplikasi harus diunggah ke *Google Play* [Sanjaya et al., 2016]. Piranti

bergerak seperti *Smartphone* dengan sistem operasi Android menawarkan berbagai fitur layanan aplikasi yang sangat banyak di *Google play store* [Retnoningsih, 2016].

2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan dalam penelitian dilakukan dengan cara 1) Observasi mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran Iqro yang beralamat di Kampung Pengarengan Jl.Perintis 2, Desa Bahagia, Kec. Babelan, Kab. Bekasi, hasil observasi sebagai data primer yang dibutuhkan untuk penelitian. 2) Wawancara dilakukan kepada pihak terkait yang diwawancara adalah Kepala Sekolah Raudhatul Athfal Diaulhaq yaitu Ibu. Apri Candrawati. 3) Studi pustaka dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui buku iqro, buku android serta jurnal yang relevan.



Sumber: Pressman (2010)

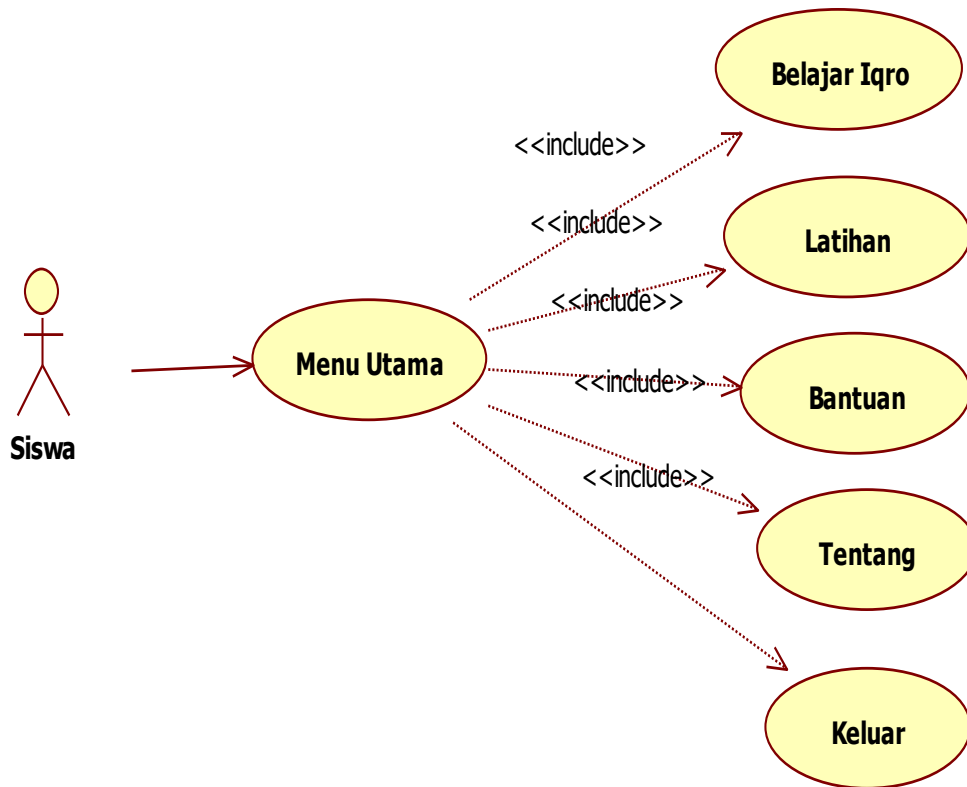
Gambar 1. Metode *Waterfall*

Model pengembangan menggunakan metode *waterfall* merupakan pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan [Pressman, 2010] seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran Iqro yang berjalan pada RA Diaulhaq adalah tim pengembang kurikulum membuat kurikulum tingkat satuan pendidikan (KSTP), komite sekolah mengajukan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) ke kementerian Agama Kabupaten/Kota untuk disahkan, ketua komite mensosialisasikan kurikulum, pada bagian ini tugas kepala sekolah adalah untuk memimpin serta mengawasi pelaksanaan kegiatan yang berlangsung, dan para guru menerapkan kegiatan belajar dan mengajar kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang telah disahkan dan diberlakukan.

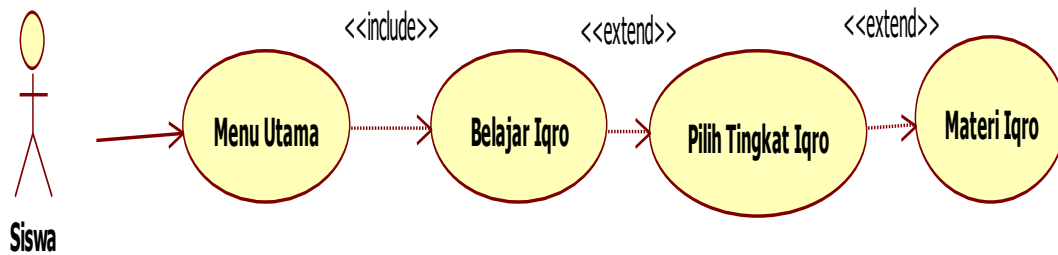
Berdasarkan pada proses pembelajaran Iqro yang berjalan saat ini di RA Diaulhaq, maka penelitian ini mendesain sistem yang dibuat untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam sistem pembelajaran dengan merancang sebuah aplikasi pembelajaran iqro berbasis android, sesuai dengan kebutuhan sistem yaitu seperti *use case diagram* secara umum untuk menu utama dari sistem seperti pada gambar 2.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 2. Use Case Diagram Menu Utama

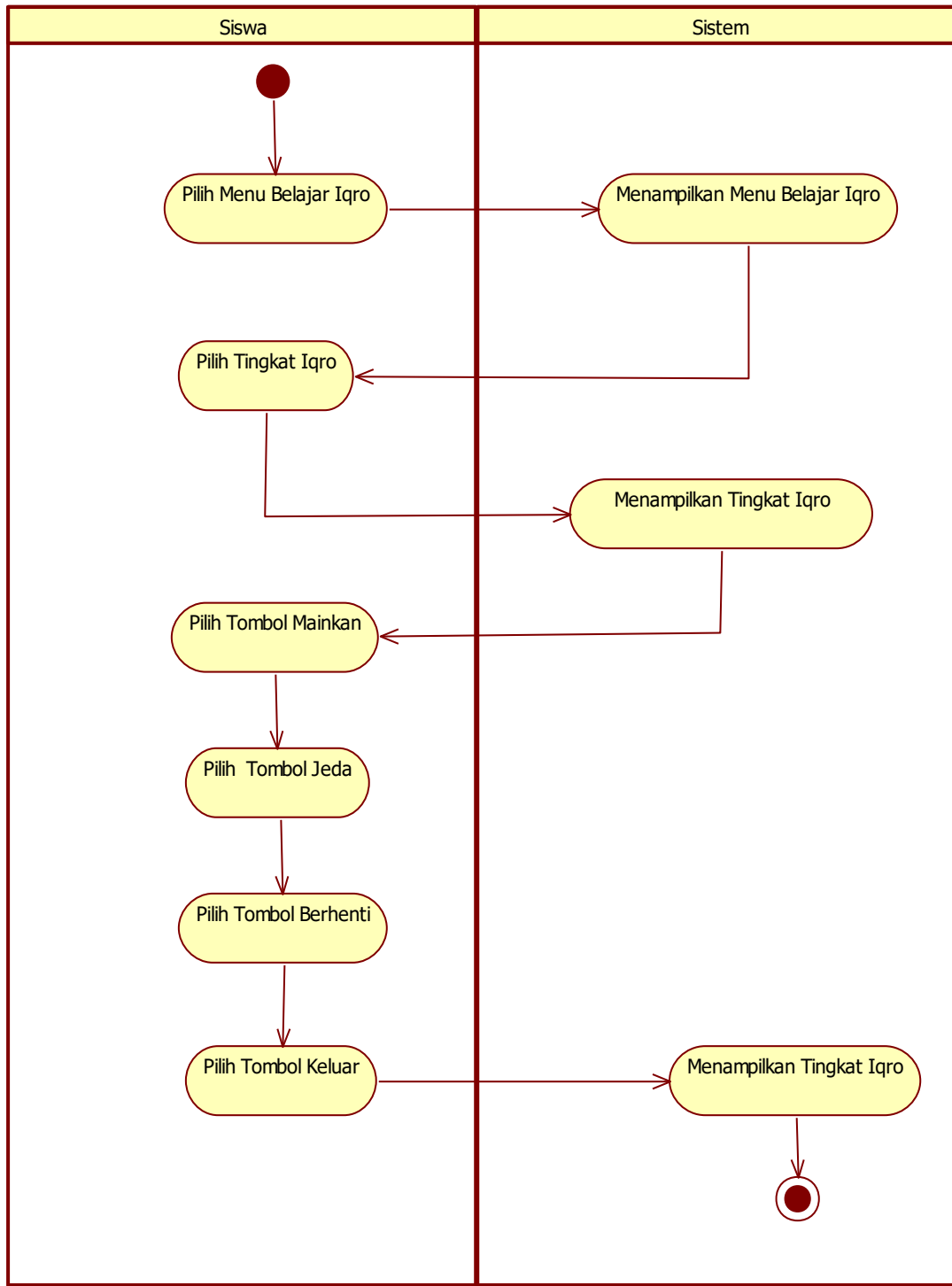
Kebutuhan sistem *use case diagram* proses pembelajaran iqro seperti pada gambar 3.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 3. Use Case Diagram Belajar Iqro

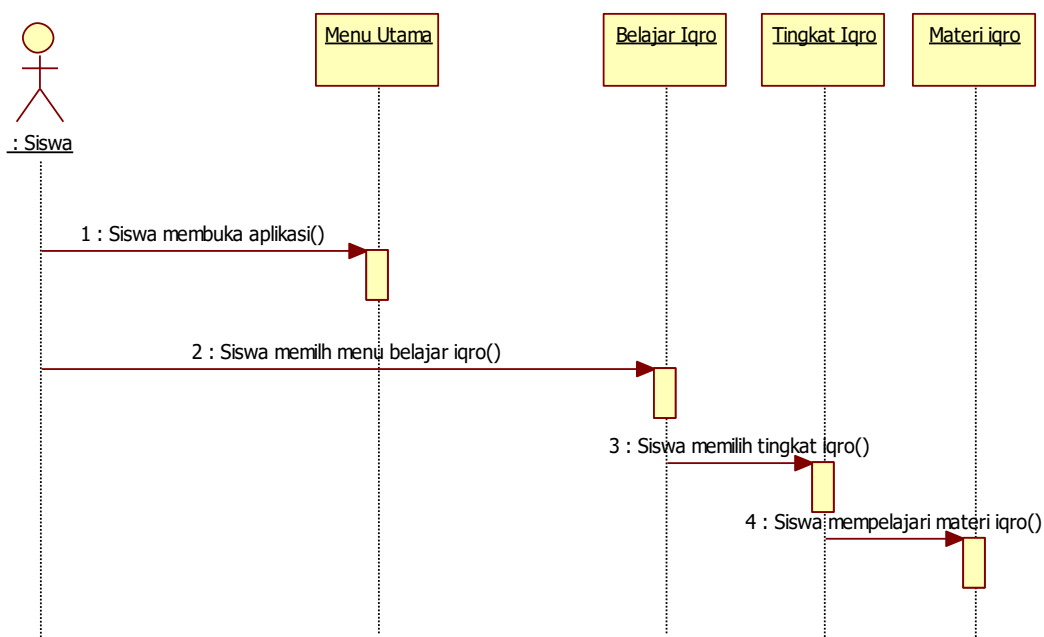
Kegiatan pembelajaran iqro melalui aplikasi pengguna (siswa) dapat mengakses menu belajar iqro sebagaimana dijelaskan pada *activity diagram* gambar 4 berikut:



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Activity Diagram Belajar Iqro

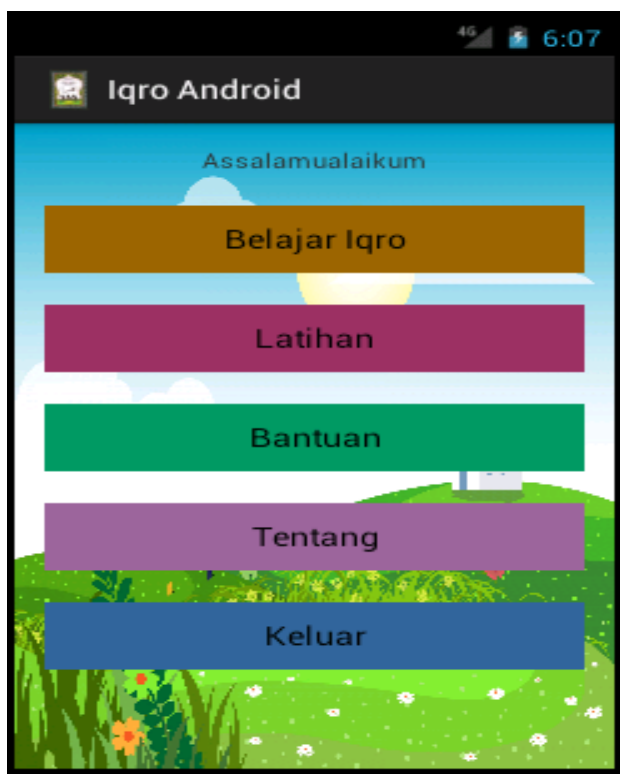
Adapun pengaksesan menu pada aplikasi seperti tersaji pada *sequence diagram* gambar 5.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Sequence Diagram Belajar Iqro

Secara umum *user interface* aplikasi pembelajaran iqro berbasis android meliputi proses input dan output. Halaman menu utama tampil ketika siswa mulai menjalankan program, tampilan halaman utama aplikasi seperti gambar 6.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 6. Halaman Menu Utama

Halaman belajar iqro tampil ketika siswa mengakses menu belajar iqro, tampilan halaman belajar iqro pada aplikasi seperti gambar 7.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 7. Halaman Menu Belajar Iqro

Ketika siswa mulai menu belajar iqro, tampilan berikut dari sub menu belajar iqro pada aplikasi seperti gambar 8.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

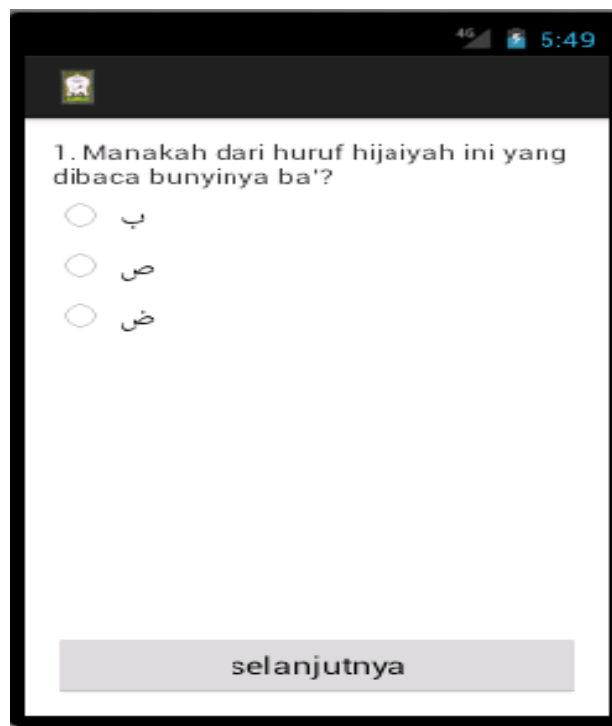
Gambar 8. Halaman Sub Menu Belajar Iqro

Untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa dari hasil pembelajaran iqro, maka pada aplikasi dilengkapi dengan latihan. Siswa dapat mengakses menu latihan dengan terlebih dahulu memilih tingkatan iqro dengan tampilan seperti pada gambar 9, kemudian siswa akan disajikan tampilan latihan soal seperti pada tampilan gambar 10.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 9. Halaman Latihan Soal



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 10. Halaman Sub Menu Latihan Soal

Untuk membantu siswa dalam menggunakan aplikasi, disertakan juga menu bantuan, dengan tampilan seperti pada gambar 11.



Sumber : Hasil Penelitian (2018)

Gambar 11. Halaman Bantuan

4. Kesimpulan

Dengan aplikasi dapat dimanfaatkan oleh RA Diaulhaq Bekasi untuk meningkatkan daya belajar siswa serta daya ingat pelajaran yang telah diajarkan, kelebihan metode pembelajaran dengan aplikasi android ini diantaranya meningkatkan minat belajar murid sekaligus memberikan pengenalan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android, siswa dapat melanjutkan proses belajar iqro dimana saja menggunakan aplikasi iqro berbasis android, dan memudahkan siswa dalam belajar iqro.

Daftar Pustaka

- Artawan IM, Sudarma M, Suyadnya IMA. 2017. Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Android. 4: 8–15.
- Asropudin P. 2013. Kamus Teknologi Informasi. Bandung: Titian Ilmu.
- Fauzan A, Arwani I, Fanani L. 2017. Pembangunan Aplikasi Iqro' Berbasis Android Menggunakan Google Speech. J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. 2.
- Mustakini HJ. 2004. Teori dan Aplikasi Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman R. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: ANDI. 667 p.
- Retnoningsih E. 2016. Aplikasi Informasi Telepon Darurat Menggunakan Android Berbasis Location Based Service (LBS). 1–9.
- Safaat N. 2015. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Sanjaya R, Christanti AR, Prayoga MS. 2016. Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android. Jakarta: PT Elex Media Komputido.

- Sukamto R., Shalahuddin M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sukmadinata NS. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Widodo PP, Herlawati. 2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika Bandung.