

Aplikasi Pembelajaran Menghafal Surat-Surat Pilihan Al-Qur'an Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Muchamad Iqbal², Chika Andriyani Gumay Santi³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²miqbal@stmikglobal.ac.id, ³chika.gumay@gmail.com

Abstrak— Pada saat ini *mobile phone* sudah berkembang dengan pesat sehingga muncul *smart phone*. Pemanfaatan kemampuan *smart phone* dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya, diantara pemanfaatan kegunaan *smart phone* untuk media pembelajaran edukatif dalam ilmu agama. Kemunculan Al-Qur'an dalam bentuk digital pun mulai marak. Al-Qur'an digital memudahkan pengguna dalam membaca Al-Qur'an. Namun sangat sedikit yang menyediakan fitur tajwid yang merupakan hal vital dalam mempelajari Al-Qur'an. Hasil dari penelitian ini adalah suatu program aplikasi pembelajaran ilmu Al-Qur'an yang sangat berguna untuk membantu pengguna (baik siswa maupun orang awam) dalam menghafal dan memahami tajwid Al-Qur'an khususnya surat-surat pilihan didalamnya. Pengujian aplikasi tersebut ditinjau berdasarkan beberapa hal yaitu dari tampilan aplikasi, isi materi aplikasi, dan manfaat aplikasi terhadap pengguna. Berdasarkan hasil pengujian program aplikasi yang dibuat dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah memenuhi tujuan pembuatan aplikasi dan sesuai dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci : Android, *mobile phone*, tajwid, Al-Qur'an.

I. PENDAHULUAN

Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Pasal tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran ini diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik dengan sengaja untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode yang diterapkan sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan efektif dan efisien dengan hasil yang optimal.

Pendidikan pertama yang diterima oleh setiap anak sangat mempengaruhi bagaimana keagamaan seorang anak, untuk itu maka orang tua dan pendidik pertama yang bertanggung jawab atas perkembangan rasa religiusitas seorang anak. Salah satu pendidikan agama adalah pendidikan Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah sumber utama agama Islam dan pedoman hidup bagi setiap muslim. Al-Qur'an bukan hanya memuat petunjuk tentang hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga mengatur manusia dengan sesamanya (*hablum min Allah wa hablum min an-nas*), serta manusia dengan alam sekitarnya.

Kesibukan orangtua pada saat ini membuat beberapa anak kurang fasih dalam membaca Al-Qur'an, hal ini dikarenakan Al-Quran dalam bentuk kitab tidak memungkinkan untuk dibawa kemana-mana dikarenakan tempat yang didatangi oleh seseorang tidak menentu atau bahkan tempat-tempat kotor dan

juga kurangnya orang untuk bertanya membuat seseorang tidak bisa mempelajari Al-Qur'an yang menjadi keharusan bagi seorang muslim terlalaikan, terabaikan bahkan terlupakan. Selain itu tidak sedikit pula orangtua yang kurang fasih atau bahkan tidak bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu anak-anak atau bahkan orangtua dalam mempelajari Al-Qur'an khususnya surat pendek.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, seperti contoh sistem yang bersifat abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat deterministik, dan sistem yang bersifat terbuka dan tertutup^[1].

B. Pengertian Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Media juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif menggunakan media dapat menunjang keaktifan dan motivasi siswa di dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan saran penyampaian pesan atau media^[2].

C. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah Upaya secara sistematis yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan tujuan agar yang menerima pembelajaran dapat memahami materi yang disampaikan. ^[3]

D. Pengertian Desain Grafis

Design Grafis berasal dari dua kata, yaitu 'Desain' yang berarti merancang, dan 'Grafis' yang berarti gambar. Desain grafis adalah merancang komunikasi dengan gambar. ^[4] Desain grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Berikut elemen-elemen desain grafis:

- a. Garis;
- b. Bentuk;

- c. Ruang;
- d. Tekstur;
- e. Warna

E. Pengertian Al-Qur'an

Secara bahasa kata Al-Qur'an merupakan mashdar yang maknanya sinonim dengan kata Qiraah (bacaan). Lafal Al-Qur'an itu berupa *isim sifat*, ikut *wazan fu'lan* yang diambil dari kata: *Al-Qar'u* yang berarti kumpul pula. Sebab, semua ayat, surah, hukum-hukum, dan kisah-kisah Al-Qur'an itu berkumpul menjadi satu. Al-Qur'an mengumpulkan intisari semua kitab-kitab suci dan seluruh ilmu pengetahuan^[5]. Sesuai dengan firman Allah swt dalam Q.S An-Nahl ayat 16 yang artinya: “Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”

F. Pengertian Android

Android adalah suatu system yang saat ini paling banyak digunakan diseluruh dunia^[6].

G. Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan prosuk unggulan adobe sistem. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang di dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file Extension Swf dan dapat diputar ke penjelajah web yang telah di pasangi Adobe Flash Player. Falsh menggunakan bahasa pemograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash5^[7].

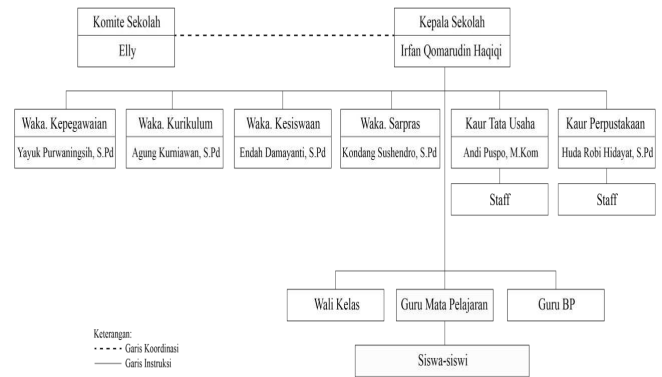
III. SISTEM YANG BERJALAN

A. Gambaran Umum Objek Yang Diteliti

SDIT Cordova 2 berdiri pada tahun 2013 dengan luas tanah 1000 m². Tahun pertama beroperasi, Cordova 2 hanya memiliki satu kelas dengan jumlah murid dua puluh dua siswa. Hingga ditahun kedua dan seterusnya jumlah murid bertambah disusul jumlah kelas, dan fasilitas penunjang. Cordova 2 pun akhirnya membuka sekolah untuk jenjang Menengah Pertama di gedung yang sama pada tahun kedua. Sekolah dasar berbasis islam ini memiliki pengajar profesional dan sudah bekerja sama dengan Cambridge sebagai *native speaker* dalam pengajaran bahasa inggris.

B. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi SDIT Cordova 2 Tahun 2015/2016



Sumber : Data Sekunder (2016)

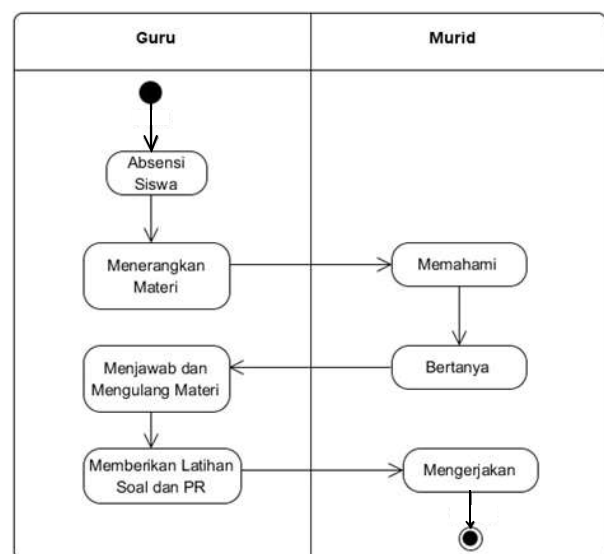
Gambar 1. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pangkalan 1

C. Tata laksana Sistem

a. Activity diagram Sistem Berjalan

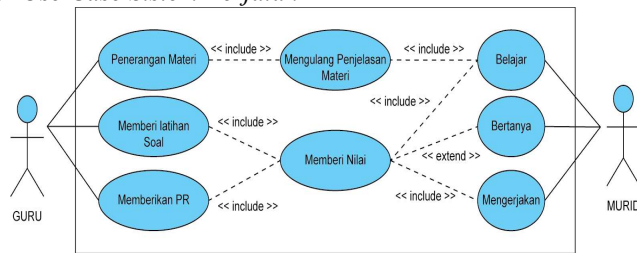
Menggambarkan sebagai alur aktivitas dalam sistem yang dirancang bagaimana masing-masing alur berawal yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar *state* sebelumnya (*internal processing*).

Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behavior internal* sebuah sistem dan interaksi antara subsistem secara eksak. Tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sangat bermanfaat apabila kita membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. *Activity diagram* dibuat berdasarkan sebuah beberapa *use case* pada *use case diagram*



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Mengajar

b. Use Case Sistem Berjalan



Gambar 3. Use Case Sistem Mengajar di Sekolah

c. Masalah Yang Dihadapi

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam sebagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Buku disusun dengan harapan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dengan pengembangan bahan ajar seperti kepala sekolah, guru, pengawas sekolah maupun Pembina pendidikan lainnya. Penulis mengangkat salah satu pendekatan pembelajaran selain buku yaitu aplikasi media pembelajaran rumus bilangan matematika berbasis multimedia.

Adapun masalah yang dihadapi pada sistem berjalan saat ini antara lain adalah:

1. Siswa/i cepat merasa bosan dengan proses belajar mengajar yang diterapkan.
2. Cepat mengeluh untuk membaca buku panduan atau buku paket sebagai tambahan bahan ajar.
3. Kurangnya minat belajar karena dalam proses belajar mengajar yang kurang menarik bagi siswa.
4. Jam belajar yang terlalu panjang.

d. Alternatif Pemecahan Masalah

Melalui aplikasi pembelajaran menghafal surat-surat pilihan Al-Qur'an ini dapat membantu siswa/i SDIT Cordova 2 dalam menghafal Al-Qur'an dengan cepat dan menyenangkan.

1. Mengubah suasana belajar mengajar dengan suasana belajar yang menarik dan efektif agar dapat membangun semangat peserta didik dalam belajar.
2. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses bantu pembelajaran di dalam maupun di luar sekolah dengan menggunakan *gadget* berbasis Android.
3. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

IV. SISTEM YANG DIUSULKAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan terhadap sistem dan metode pembelajaran yang berjalan pada SDIT Cordova 2, maka diusulkan membangun aplikasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses menghafal Al-Qur'an. Dalam usulan pemecahan masalah yang akan diterapkan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif dengan menggunakan media teknologi informasi berbasis

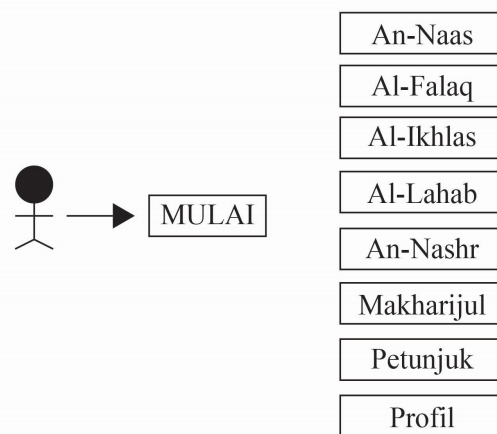
android yang dapat digunakan dalam proses pendukung kegiatan menghafal.

Aplikasi pembelajaran yang dibuat akan menampilkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi perangkat android. Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Perancangan aplikasi ini juga dimaksudkan agar penggunaan teknologi informasi dapat dikenalkan pada peserta didik sejak dini, dan penggunaan aplikasi pun tidak lepas dari bimbingan guru dan orang tua.

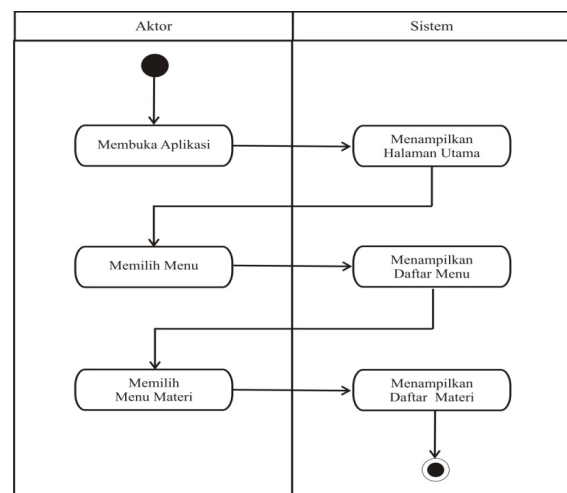
B. Diagram Rancang Sistem

Dalam perancangan media pembelajaran itu, penulis menggunakan notasi *Unified Modelling Language* (UML) sebagai media penjabaran sistem agar lebih jelas dan mudah. Adapun dengan langkah-langkah berikut:

- a. Mendefinisikan *Use Case diagram*
- b. Mendefinisikan *Activity diagram*
- c. Mendefinisikan *Sequence diagram*



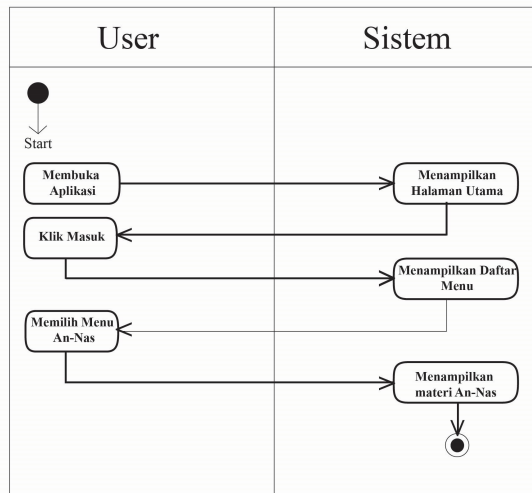
Gambar 4. Use Case yang Diusulkan



Gambar 5. Activity Diagram Materi

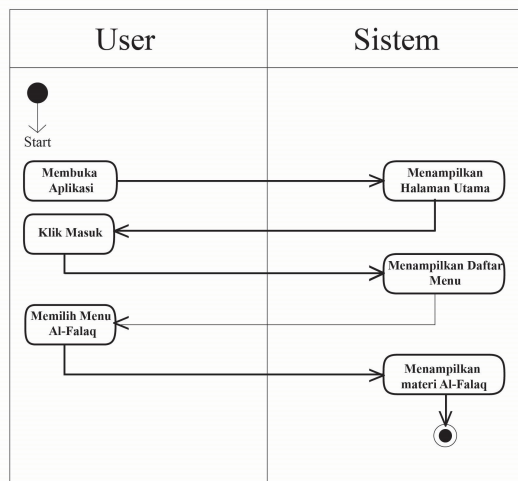
Tampilan *Activity Diagram* Materi merupakan tampilan pada menu materi surat-surat pilihan saat program dijalankan. Pada tampilan *Activity Diagram* ini dijelaskan tata cara penggunaan pada menu materi surat-surat pilihan diantara lain: mulai dari membuka aplikasi, menampilkan halaman utama

(Intro), klik tombol mulai, menampilkan daftar menu (Home), kemudian pilih menu materi, setelah itu akan ditampilkan materi pada saat program dijalankan seperti yang tertera pada gambar 6.



Gambar 6. Activity Diagram An-Naas

Pada tampilan *Activity Diagram* ini dijelaskan tata cara penggunaan pada menu materi surat An-Naas. diantaranya yaitu mulai dari membuka aplikasi, menampilkan halaman utama (Intro), klik tombol mulai, menampilkan daftar menu (Home), kemudian pilih menu surat An-Naas, dan akan ditampilkan materi surat An-Naas.



Gambar 7. Activity Diagram Keluar

Pada tampilan *Activity Diagram* ini dijelaskan tata cara penggunaan pada menu materi surat An-Naas. diantaranya yaitu mulai dari membuka aplikasi, menampilkan halaman utama (Intro), klik tombol mulai, menampilkan daftar menu (Home), kemudian pilih menu surat Al-Falaq, dan akan ditampilkan materi surat Al-Falaq.

C. Rancangan Tampilan

a. Tampilan Halaman Intro



Gambar 9. Tampilan Halaman Intro

Tampilan *intro* atau halaman pembuka merupakan tampilan pertama kali saat program dijalankan. Pada halaman ini ditampilkan halaman utama yang menampilkan logo aplikasi, judul aplikasi, serta terdapat pula tombol masuk sebagai penghubung halaman menu.

b. Tampilan Halaman Menu



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu

Pada gambar 10 ini merupakan tampilan menu materi dari aplikasi ini. Di dalam halaman ini terdapat tulisan dan gambar jenis materi yang bisa dipilih oleh *user* sesuai dengan isi materi. Keterangan:

1. Button nama surat: jika dipilih akan masuk ke halaman materi surat yang dipilih.
2. Button Makharjul Huruf: jika dipilih akan masuk ke halaman materi makharjul huruf
3. Button Petunjuk: jika dipilih akan masuk ke halaman materi petunjuk penggunaan aplikasi.

4. Button Profil: jika dipilih akan masuk ke halaman profil.
5. *Button Exit*: jika dipilih akan keluar dari aplikasi.

c. Tampilan Halaman Menu An-Naas



Gambar 11. Tampilan Halaman Penjumlahan

Pada gambar 11 ini merupakan tampilan menu materi penjumlahan dari aplikasi ini. Di dalam halaman ini terdapat tulisan materi dan gambar dan juga button lanjut, button kembali, button home yang bisa dipilih oleh user sesuai fungsinya.

Keterangan:

1. Button lanjut: jika dipilih akan masuk ke halaman berikutnya.
2. Button volume: jika dipilih akan memperbesar atau mengecilkan suara
3. Button Home: jika dipilih akan kembali ke menu utama.
4. Button play: jika dipilih akan memutar suara dari ayat tersebut.

d. Tampilan Halaman Al-Falaq



Gambar 12. Tampilan Halaman Penjumlahan

Pada gambar 12 ini merupakan tampilan menu materi penjumlahan dari aplikasi ini. Di dalam halaman ini terdapat

tulisan materi dan gambar dan juga button lanjut, button kembali, button home yang bisa dipilih oleh user sesuai fungsinya.

Keterangan:

1. Button lanjut: jika dipilih akan masuk ke halaman berikutnya.
2. Button volume: jika dipilih akan memperbesar atau mengecilkan suara
3. Button Home: jika dipilih akan kembali ke menu utama.
4. Button play: jika dipilih akan memutar suara dari ayat tersebut.

e. Tampilan Halaman Makharijul Huruf



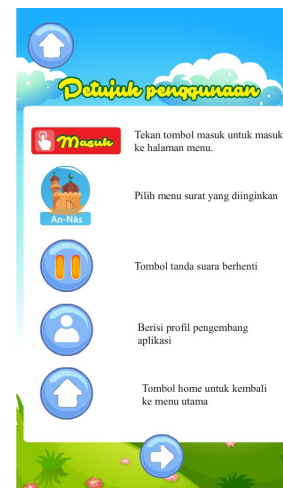
Gambar 13. Tampilan Halaman Makharijul Huruf

Pada gambar 13 ini merupakan tampilan menu materi makharijul huruf. Di dalam halaman ini terdapat tulisan materi dan gambar dan juga button lanjut, button kembali, button home yang bisa dipilih oleh user sesuai fungsinya.

Keterangan:

1. Button lanjut: jika dipilih akan masuk ke halaman berikutnya.
2. Button home: jika dipilih akan kembali ke menu utama.

f. Tampilan Halaman Petunjuk



Gambar 14. Tampilan Halaman Petunjuk

Pada gambar 14 ini merupakan tampilan menu petunjuk penggunaan aplikasi ini. Di dalam halaman ini gambar tombol beserta penjelasan dari fungsi tombol tersebut.

Keterangan:

1. Tombol lanjut: jika dipilih akan masuk ke halaman berikutnya.
2. Animasi home: jika dipilih akan kembali ke menu utama.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tampilan aplikasi media pembelajaran menghafal surat-surat pilihan dalam Al-Quran berbasis Android ini sangat mudah dipahami oleh pengguna dan dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CC* dilengkapi dengan *icons* yang sangat menarik dan sederhana sehingga siswa siswi tidak merasa bosan pada proses pembelajaran, serta dapat membantu minat dan motivasi belajar siswa siswi yang semangat menghafal Al-Qur'an sejak dini.
- b. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media pembelajaran menghafal surat-surat pilihan Al-Qur'an berbasis Android. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran menghafal surat-surat pilihan Al-Qur'an berbasis Android dapat membantu meningkatkan motivasi siswa siswi untuk lebih giat menghafal Al-Qur'an.

B. Saran

Berikut adalah saran dalam penelitian ini :

- a. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dapat ditambahkan lebih banyak animasi, dan dapat menggunakan program aplikasi lainnya serta *file* data sebelumnya.
- b. Pihak sekolah khususnya guru sebaiknya melakukan peningkatan kemampuan dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi, serta menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik, efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kadir. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2014.
- [2] A. Azhar. *Media Pembelajaran (Rev.ed)*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2013.
- [3] Z. Aqib. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontektual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya. 2017.
- [4] T. I. Wibowo. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta. Buku Pintar. 2013.
- [5] I. Mattson. *Ulumul Qur'an Zaman Kita: Pengantar untuk Memahami Konteks, Kisah, dan Sejarah Al-Qur'an*. Jakarta: Penerbit Zaman. 2013
- [6] Y. Supardi. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2014.
- [7] M. Naseer, dan Gede Hasemadi. *Sistem Multimedia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2013.
- [8] K. Nisa. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Adobe Flash CS6*. Tangerang : STMIK Bina Sarana Global. ISSN : 2088 – 1762 Vol. 5 No. 2. 2017.