

Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran Iqra Berbasis Android

Iqra Learning Media Development Based on Android

Abdul Rasyid Sabirin¹, LM. Fajar Israwan², Dodiman³, Yunivitriningsih Gunawan^{4*}

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No.124 Baubau, Sulawesi Tenggara

¹rasyidsabirin.saw@gmail.com, ²fajarisrawan@unidayan.ac.id, ³dodiman@unidayan.ac.id

^{4*}yunivitriningsihgunawan@gmail.com

Info Artikel :	Received 04 Agt 2023	Revised 07 Agt 2023	Accepted 15 Agt 2023
----------------	----------------------	---------------------	----------------------

Abstrak

Iqro merupakan buku teks bacaan Al-Quran. Buku karya KH. As'ad Humam ini ditujukan bagi anak-anak untuk mencapai kemahiran membaca Al-Quran. Buku Iqro terdiri dari 6 jilid dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Kurangnya minat belajar anak dalam mempelajari Iqro dikarenakan kurangnya media interaktif dalam pembelajaran Iqra utamanya yang berbasis android. Untuk itu dirancanglah sebuah aplikasi yang efektif dan efisien dalam penggunaan sehingga meningkatnya motivasi pengguna dalam mempelajari Iqro. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar membaca Iqro yang baik dan benar dan sebagai media pengenalan teknologi pembelajaran sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dalam pembelajaran Iqro. Metode penelitian yang digunakan adalah pengamatan, wawancara dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini berupa Aplikasi Pembelajaran Bacaan Iqro berbasis Android untuk jilid 1-6 yang mudah digunakan dan dimengerti oleh anak-anak.

Kata kunci: Android, Iqro, Media pembelajaran.

Abstract

Iqro is a textbook for reading the Quran. Books by KH. As'ad Humam is intended for children to attain proficiency in reading the Koran. The Book of Iqro consists of 6 volumes with varying degrees of difficulty. The child's lack of learning interest in learning Iqro is due to the lack of interactive media in Iqra learning, which is mainly android based. For this reason, an application was designed that is effective and efficient in use so as to increase the motivation of users in studying Iqro. This study aims to facilitate the process of learning to read Iqro well and correctly and as a medium of introduction to learning technology so as to generate interest in Iqro learning. The research methods used are observations, interviews and literature studies. The result of this study is the Iqro Reading Learning App based on Android for volumes 1-6 that is easy to use and understand by children.

Keywords: Android, Iqro, Learning media.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



1. PENDAHULUAN

Aplikasi pembelajaran berbasis *Android* merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran menjadi lebih praktis dan menarik. Pemanfaatan *android* dalam media pembelajaran yang memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya dengan pemanfaatan *visualisasi* baik gambar maupun video. Kemudahan pemanfaatan *android* tidak serta merta menjadikan semua pelajaran memiliki aplikasi berbasis *android*. Salah satunya yaitu media pembelajaran Iqro. Iqro merupakan buku teks bacaan Al-Quran yang ditujukan bagi anak-anak untuk mencapai kemahiran membaca Al-Quran sehingga dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran Iqro berbasis *android* yang dapat dijadikan sebagai media belajar yang lebih praktis dan menarik.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan menjadi referensi penelitian ini yaitu Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Interaktif berbasis *Mobile*. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pembelajaran Iqra yang terdiri dari membaca, mendengarkan bacaan huruf hijaiyah dengan benar, harokat, tanwin, tajwid dan pengujian pengucapan suara. Aplikasi ini menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak-anak yang belajar Al-Quran [1].

Penelitian selanjutnya dengan judul Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada TKQ/TPQ Al-Hikmah Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang tidak membosankan dan memberikan minat untuk mempelajari huruf hijaiyah menggunakan metode Iqro. Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah yang bisa diakses pengguna dimana saja dan kapan saja [2].

Judul penelitian selanjutnya adalah Aplikasi Pembelajaran Iqra berbasis *Android* Menggunakan *Speech Recognition* dan *Augmented Reality*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan dapat meningkatkan imajinasi peserta didik ke dunia nyata secara langsung. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran Iqra yang terdiri dari Iqra 1 sampai Iqra 3 [3].

Penelitian dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Buku Iqro berbasis *Android*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang efisien untuk motivasi pengguna dalam mempelajari Iqro dengan tampilan menarik. Penelitian ini menghasilkan sarana pembelajaran Iqro yang terdiri dari huruf hijaiyah disertai dengan audio pada aplikasi [4].

Penelitian berikutnya dengan tema yang berjudul Pembangunan Program Aplikasi Pembelajaran Iqro Beserta Latihannya pada Paud As-Salam Berbasis *Android*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran melalui metode aplikasi *Android* Pembelajaran Iqro beserta latihannya. Penelitian ini dapat membantu dan mempermudah dalam mempelajari pengenalan macam-macam huruf hijaiyah [5].

Penelitian selanjutnya yaitu Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab dengan Model Addie : Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan dikemas dengan bentuk *game*, yang dapat merangsang minat anak usia dini untuk belajar yang mudah dipahami oleh anak. Penelitian ini menghasilkan game pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa Arab dengan penerapan konsep gamifikasi yang digunakan sebagai sarana kegiatan belajar yang menyenangkan [6].

Penelitian lainnya dengan judul Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro Untuk Anak Berbasis *Android*. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak dengan cara yang disenangi anak, dimana aplikasi ini akan disertai dengan gambar huruf hijaiyah, dan juga dilengkapi dengan suara. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang memiliki fitur *game* yang digunakan anak untuk bermain sekaligus sebagai evaluasi anak tentang pengetahuannya terhadap huruf hijaiyah yang telah dipelajari [7].

Judul penelitian selanjutnya yaitu Pengembangan Aplikasi Edukasi *Game Little Iqro* berbasis *Android* menggunakan Metode MDLC. Penelitian ini bertujuan untuk memberi jalan

pintas atau kemudahan dalam proses pengawasan perkembangan anak. Penelitian ini dapat membantu pihak guru dalam mengawasi perkembangan dan minat belajar anak [8].

Penelitian yang berjudul Perancangan Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah dan Baca Iqro 1 Berbasis Android untuk Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengetahuan dalam pembelajaran dan pengenalan huruf hijaiyah khususnya usia taman kanak-kanak. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang memudahkan usia taman kanak-kanak dalam mempelajari dan memahami huruf hijaiyah melalui *smartphone* [9].

Penelitian berikutnya berjudul Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis *Android*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu orang tua mengenalkan kepada anak huruf hijaiyah. Selain itu, dapat memudahkan anak memahami dan mempelajari materi huruf hijaiyah. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dapat diakses dimana saja serta memberikan kemudahan. Tampilan aplikasi ini dibuat untuk anak-anak semenarik mungkin [10].

Pengembangan penelitian selanjutnya dengan judul Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran Iqra Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar membaca Iqro yang baik dan benar dan sebagai media pengenalan teknologi pembelajaran sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dalam pembelajaran Iqro.

3. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau keterangan secara akurat dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek yang diteliti di TK RA Firdaus

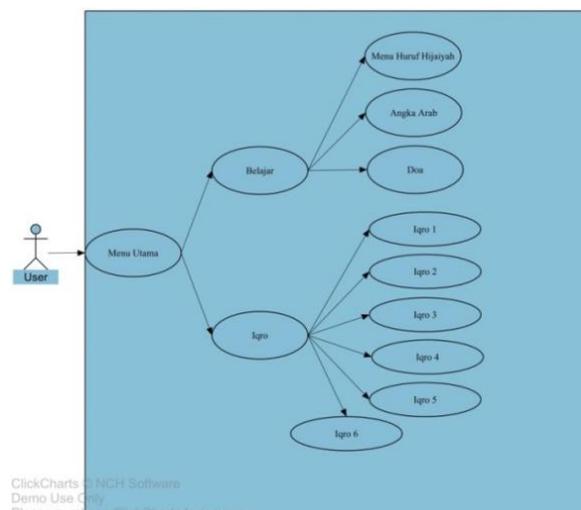
2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada Kepala Sekolah dan Guru di RA Firdaus.

3. Studi Literatur

Mengumpulkan literature yang ada hubungannya dengan masalah yang dikaji, terutama sumber-sumber yang berkaitan dengan materi pembahasan penulisan ini, baik itu mempunyai basis kepustakaan maupun basis internet.

2.2 Usecase Diagram



Gambar 1. Usecase Diagram

Pada tampilan Menu Utama terdapat dua pilihan menu yaitu menu belajar dan menu Iqro, dan ketika pengguna memilih Menu Belajar maka akan tampil beberapa menu pilihan yaitu Menu Huruf Hijaiyah, Angka Arab dan Doa. Kemudian ada pilihan Menu Huruf Hijaiyah yang berisi tampilan semua huruf hijaiyah dalam satu Form. Setelah itu terdapat Menu Angka Arab yang berisi tampilan angka arab 1 sampai 10 dalam satu Form, pada saat pengguna nantinya menyentuh angka, maka akan keluar suara yang akan menyebutkan angka tersebut dan Menu Doa yang berisikan 8 doa harian yaitu doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa masuk masjid, doa keluar masjid, doa masuk WC, doa keluar WC, doa selamat dunia akhirat dan doa untuk kedua orang tua. Disetiap doa user yang akan nantinya akan disentuh maka akan keluar suara. Ketika pengguna memilih Menu Iqro, akan tampil beberapa menu yaitu Iqro 1, Iqro 2, Iqro 3, Iqro 4, Iqro 5 dan Iqro 6.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Halaman Utama

Pada menu utama terdapat dua *button* yang dapat diakses *user* yaitu Menu Belajar yang berfungsi untuk menampilkan halaman huruf hijaiyah, angka Arab serta doa dan Menu Iqro yang berfungsi untuk menampilkan Iqro 1 sampai Iqro 6.



Gambar 3.1 Halaman Utama

3.2 Halaman Menu Belajar

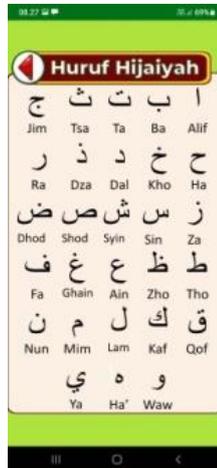
Pada halaman menu belajar terdapat tiga *button* yang dapat diakses oleh *user* yang berfungsi untuk menampilkan menu huruf hijaiyah, angka Arab dan doa.



Gambar 3.2 Halaman Menu Belajar

3.3 Halaman Huruf Hijaiyah

Pada halaman menu huruf hijaiyah terdapat 28 *speed button* yang dapat diakses oleh *user* yang berfungsi untuk menampilkan semua huruf hijaiyah yaitu Alif sampai Ya dan apabila huruf tersebut disentuh maka akan mengeluarkan suara berdasarkan jenis huruf tersebut.



Gambar 3.3 Halaman Huruf Hijaiyah

3.4 Halaman Angka Arab

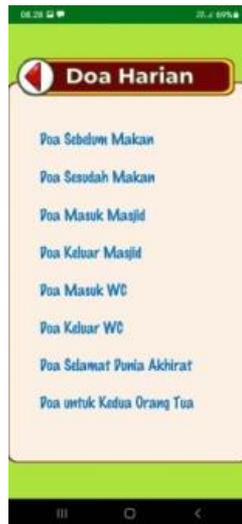
Pada halaman angka Arab terdapat 10 *speed button* yang menampilkan angka 1-10. Apabila angka disentuh maka akan keluar suara yang menyebutkan angka tersebut.



Gambar 3.4 Halaman Angka Arab

3.5 Halaman Doa

Pada halaman doa terdapat 8 *button* yang menampilkan doa sebelum makan, doa sesudah makan, doa masuk masjid, doa keluar masjid, doa masuk WC, doa keluar WC, doa selamat dunia akhirat dan doa kedua orang tua.



Gambar 3.5 Halaman Doa

3.6 Halaman Iqro

Pada halaman Iqro terdapat 6 *button* yang menampilkan Iqro 1 sampai Iqro 6.



Gambar 3.6 Halaman Iqro

3.7 Halaman Iqro 1



Gambar 3.7 Halaman Iqro 1

3.8 Halaman Iqro 2

Form ini merupakan tampilan halaman Iqro 2.



Gambar 3.8 Halaman Iqro 2

3.9 Halaman Iqro 3

Form ini merupakan tampilan halaman Iqro 3.



Gambar 3.9 Halaman Iqro 3

3.10 Halaman Iqro 4

Form ini merupakan tampilan halaman Iqro 4.



Gambar 3.10 Halaman Iqro 4

3.11 Halaman Iqro 5



Gambar 3.11 Halaman Iqro 5

3.12 Halaman Iqro 6

Pada *form* ini menampilkan halaman Iqro 6.



Gambar 3.12 Halaman Iqro 6

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Aplikasi Pembelajaran Bacaan Iqro Berbasis Android yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat menampilkan huruf Hijaiyah serta metode pembelajaran mulai dari Iqro 1 sampai dengan Iqro 6 dengan cara membacanya. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara pelafalan yang berguna sebagai contoh dalam membacakan huruf hijaiyah. Dengan adanya contoh suara cara membaca akan mempermudah dalam belajar dan memahami huruf hijaiyah dengan baik dan benar.

5. SARAN

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah aplikasi yang akan dikembangkan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan menu permainan seperti menebak huruf hijaiyah dan menambahkan menu latihan huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Septary dan A. Hadi, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra' Interaktif Berbasis Mobile," *Voteteknika*, vol. 7, no. 3, hlm. 1, Jul 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i3.105079.
- [2] F. Gitawan, D. Harsono, dan A. Sudrajat, "Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Tkq/TPq Al-Hikmah Berbasis Android," *JUPITER*, vol. 5, no. 2, Okt 2019.
- [3] A. A. Anggraini dan M. R. A. Saf, "Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition Dan Augmented Reality," *JF*, vol. 10, no. 2, hlm. 84–89, Agu 2020, doi: 10.37859/jf.v10i2.2051.
- [4] F. Tawakal dan D. Wahyuni, "Rancang Bangun Aplikasi Buku Iqro' Berbasis Android," *Jurnal Informatika*, vol. 12, no. 2, 2020.
- [5] Y. S. Guntoro dan M. Nawawi, "Pembangunan Program Aplikasi Pembelajaran Iqro Beserta Latihannya Pada Paud As-Salam Berbasis Android," *Jurnal Informatics*, vol. 8, no. 2, hlm. 12-29, Apr 2021, doi: 10.57103/informatics.v8i2.58.
- [6] H. T. Majid dan S. N. Huda, "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta," *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, Jun 2020.

- [7] A. R. Pangestu dan A. Purwanto, “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro untuk Anak Berbasis Android,” *EJECTS*, vol. 1, no. 1, hlm. 16-21, Sept 2021.
- [8] R. Mulia Revandy dan Y. Akbar, “Pengembangan Aplikasi Edukasi Game Little Iqra Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC,” *JICOM*, vol. 3, no. 1, hlm. 11–16, Apr 2022, doi: 10.33059/j-icom.v3i1.4140.
- [9] F. E. Irianto, R. Prasetya, dan S. Marti’ah, “Perancangan Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Dan Baca Iqra 1 Berbasis Android Untuk Taman Kanak-kanak,” *JRKT*, vol. 2, no. 01, Mar 2022, doi: 10.30998/jrkt.v2i01.6483.
- [10] Widya Khafa Nofaa, Dewi Anggraini Puspa Hapsari, dan Dinda Salsabila Putri, “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android,” *JUIT*, vol. 2, no. 1, hlm. 11–19, Jan 2023, doi: 10.56127/juit.v2i1.473.