

## PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI

Rahmat

Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam kebangsaan Indonesia

[rahmat.mtk88@gmail.com](mailto:rahmat.mtk88@gmail.com)

### ABSTRAK

*Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam mengatasi hal tersebut, dibutuhkan sebuah sistem aplikasi yang dapat memberikan pendidikan khususnya Huruf Hijaiyah. Pada sistem aplikasi ini terdapat pembagian huruf hijaiyah, yaitu makharijul huruf hijaiyah, hijaiyah, hijaiyah berharakat, hijaiyah bertanwin. Dengan adanya sistem aplikasi ini untuk belajar mengenal huruf hijaiyah atau mengaji tidak harus didampingi oleh seorang ustadz dan ustadzah atau guru mengaji. Dimana aplikasi berbasis android yang salahsaur dari karakteristiknya yaitu pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah.*

**Kata Kunci:** Aplikasi Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, Android

### PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membuat aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi muslim terlalaikan. Salah satunya mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar atau sering disebut mengaji, terabaikan bahkan terlupakan. Padahal mengaji atau mengenal huruf hijaiyah itu penting bagi umat muslim khususnya pada usia dini. Salah satu ilmu yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang anak muslim sejak usia dini adalah membaca Al-Quran dengan baik dan benar. Salah satu ilmu yang harus dipelajari dalam mengenal huruf hijaiyah ialah tajwid.

Untuk belajar mengenal huruf hijaiyah atau mengaji harus didampingi oleh seorang ustadz dan ustadzah atau guru mengaji. Dengan menggunakan metode pembelajaran deskriptif yaitu pengajar memberikan penjelasan materi pembelajaran dan memberikan catatan-catatan untuk dihapal para murid lalu diujikan. Metode seperti ini sering sekali dilakukan oleh seorang guru kepada murid. Sedangkan setiap murid berbeda beda dalam menyerap pembelajaran yang diberikan pengajar.

Berdasarkan paparan diatas untuk membantu para guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang dirancang melalui perangkat *smartphone*. *Smartphone* yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya yang dulu hanya bisa menerima panggilan telepon dan SMS (*short message service*). Hal ini tampak saat diaplikasikannya sistem aplikasi ini di TKN Pembina Dewantara Penggunaan *smartphone* pada pembelajaran ini memberikan para murid pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media *smartphone* dalam belajar mengenal huruf hijaiyah bisa menjadikan pembelajaran menjadi lebih efisien waktu dan dapat belajar

dirumah bersama keluarga tanpa harus datang ke tempat mengaji serta belajar mengenal huruf hijaiyah tidak memandang kalangan maupun agama.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis mengajukan judul skripsi "Perancangan Sistem Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini".

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem, mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

Arikunto (2019) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan *user interface*, data dan aktivitas proses. Elemen-elemen pengetahuan yang berhubungan dengan proses desain:

1. Sumber daya organisasi: bertumpu pada 5 unsur organisasi, yaitu: man, machines, material, money dan methods.
2. Informasi kebutuhan dari pemakai: informasi yang diperoleh dari pemakai selama fase analisis sistem.
3. Kebutuhan sistem: hasil dari analisis sistem.
4. Metode pemrosesan data, apakah: manual, elektromechanical, punched card, atau computer base.
5. Operasi data. Ada beberapa operasi dasar data, a.l: capture, classify, arrange, summarize, calculate, store, retrieve, reproduce dan disseminate.
6. Alat bantu desain, seperti: dfd, dcd, dd, decision table dll.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Implementasi Sistem**

Implementasi sistem merupakan tahap-tahap atau proses yang dilakukan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, selanjutnya diinstal, kemudian diuji dan mulai digunakan untuk menggantikan sistem yang lama atau sistem yang diperbaiki.

### **Tujuan Implementasi Sistem**

Sistem setelah dianalisa dan dirancang, maka sistem tersebut siap diterapkan atau diimplementasikan. Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem informasi telah digunakan oleh pengguna. Sebelum benar-benar bisa digunakan dengan baik oleh pengguna, sistem harus melalui tahap pengujian terlebih dahulu untuk menjamin tidak ada kendala fatal yang muncul pada saat pengguna memanfaatkan sistemnya. Jika sistem perangkat lunak telah selesai melewati tahap pengujian sistem maka sistem perangkat lunak tersebut telah siap untuk digunakan. Tujuan Implementasi Sistem diantaranya sebagai berikut:

1. Menguji dan mendokumentasikan prosedur dan program yang diperlukan.
2. Menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui.

## **PENUTUP**

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini menggunakan *MIT APP Inventor* telah dibuat sesuai dengan perancangan yang telah disusun.
2. Pembuatan Aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan *MIT APP Inventor* ini sangat membantu para orang tua mengajak anak belajar huruf hijaiyah, karena pada zaman sekarang ini anak kecil sudah tidak asing lagi dengan yang namanya *Gadget* atau *Smartphone* dengan begitu orang tua bisa mengarahkan anak-anaknya untuk memilih permainan yang lebih bermanfaat contohnya aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia dini yang telah penulis buat.

## **Saran**

Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android ini masih memiliki beberapa kekurangan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat mendukung pengembangan aplikasi lebih lanjut:

1. Dalam pembuatan aplikasi alangkah baiknya jika dilengkapi aplikasi multimedia seperti video agar aplikasi mobile menjadi lebih menarik.
2. Besar harapan agar sistem dapat dibangun lebih baik lagi mengingat masih banyak kekurangan pada sistem.
3. Audio dalam aplikasi ini penulis belum sempurna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aritonang, Eva Maulina. 2017. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*., Penerbit Elex Media Komputindo: Jakarta
- Dorothy S. 2016. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minesota: Indiana University.
- Hadisubrata. 2016. *Mencerdaskan Intelegensi Anak Balita*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Human, Asad. 2020. *Buku Iqro Cara Cepat Membaca Al-quran*. Penerbit: Balai Litbang LPTQ Nasional. Yogyakarta
- Mulyadi. 2019. *Membuat Aplikasi untuk Android*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Mulyatiningsih, Endang. 2018. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nugroho, Adi. 2015. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Bandung: Informatika.
- Pranomo, Galih. 2020. *Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: ANDI.

Safaat, Nazruddin. 2021. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.

Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.