

APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS SMARTPHONE ANDROID PADA TAMAN KANAK-KANAK AL-MUNAWARAH

Yudi Setiawan

Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari
Banjarmasin, Indonesia
E-mail: yudioxsetiawan@gmail.com / 081253864541

ABSTRAK

TK Al-Munawarah merupakan salah satu tempat pendidikan anak usia dini yang berada di Banjarmasin. Sistem pembelajaran TK Al-Munawarah masih sederhana, yaitu menggunakan papan tulis dan buku sehingga membuat anak-anak cenderung bosan, khususnya dengan pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah. Pengenalan huruf hijaiyah tidaklah cukup hanya dengan belajar di sekolah. Diperlukan adanya aplikasi yang dapat membantu anak belajar huruf hijaiyah dimana saja dan kapan saja. Aplikasi berbasis *smartphone* android merupakan solusi yang tepat untuk anak-anak TK Al-Munawarah belajar tentang pengenalan huruf hijaiyah. Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah di *smartphone*, anak-anak dapat belajar sambil bermain karena aplikasi tersebut ditunjang dengan adanya gambar, animasi, dan suara. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan Android Studio sebagai tools perancangan aplikasi, Photoshop CS 3 untuk membuat desain gambar, CorelDraw 2018 sebagai pembuat objek, dan Cool Edit Pro 2.1 sebagai pembuat suara. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru TK Al-Munawarah dan orang tua murid dalam memberikan pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah kepada anak yang berbasiskan android sehingga dapat memudahkan akses belajar anak dimana dan kapan saja secara interaktif.

Kata Kunci: Android, Huruf Hijaiyah, Pengenalan, Smartphone, TK

ABSTRACT

Al-Munawarah kindergarten is one of the early childhood education located in Banjarmasin. Al-Munawarah kindergarten has ordinary learning system, which is by using blackboards and books so that children tend to easily get bored, especially in learning hijaiyah letter introduction. The introduction of hijaiyah letters is not enough just to be learned at school. An application is needed to help the children learn hijaiyah letters anywhere and anytime. Applications based on android smartphones are the right solution for Al-Munawarah kindergarten children to learn the introduction of hijaiyah letter. With the hijaiyah letter introduction application on smartphones, children are able to learn as well as play because the application is supported by the presence of images, animation, and sound. This application was developed using Android Studio as an application design tool, Photoshop CS 3 to create an image design, CorelDraw 2018 as an object maker, and Cool Edit Pro 2.1 as a sound maker. The existence of this application is expected to help Al-Munawarah kindergarten teachers and parents in providing hijaiyah letter introduction learning for children based on android so that it can facilitate the children learning access anytime and anywhere interactively.

Keywords: Android, Hijaiyah letter, Introduction, Smartphone, Kindergarten

PENDAHULUAN

Dalam memberikan pola asuh TK Al-Munawarah membutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa audio visual agar anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor pendukung pembelajaran interaktif adalah dengan adanya media belajar yang menggunakan teknologi *mobile-learning (M-learning)*. Proses pengenalan huruf hijaiyah biasanya dilakukan secara manual dengan menggunakan buku Iqra yang didalamnya terdapat huruf hijaiyah. Pengenalan tersebut dilakukan dengan cara membaca huruf dan melafalkannya sehingga dalam proses pengenalannya masih belum terlalu menarik dan interaktif, khususnya bagi anak-anak yang baru mulai belajar mengaji dan mengenal huruf hijaiyah. Disamping *Smartphone* sebagai alat komunikasi, saat ini banyak orang tua yang khawatir terhadap kebiasaan serta kecanduan anak-anak mereka pada *mobile smartphone* yang dianggap lebih banyak membawa dampak buruk dibanding dampak baik dikarenakan anak-anak hanya menggunakan *mobile smartphone* untuk sarana bermain *game*. Saat ini *mobile smartphone* pemanfaatannya belum maksimal digunakan, karena para pengguna *mobile smartphone* hanya digunakan untuk jejaring sosial, berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pembuatan aplikasi untuk memanfaatkan peralatan android supaya berdaya guna optimal pada pembelajaran anak-anak TK Al-Munawarah.

METODE

Untuk mencapai tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka metodologi penelitian yang dilakukan dalam penulisan ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memperhatikan secara langsung kegiatan

belajar mengajar TK Al-Munawarah khususnya dalam pelajaran agama islam tentang pengenalan huruf hijaiyah.

2. Wawancara

Data yang didapat dari wawancara dari narasumber digunakan sebagai bahan penelitian tentang pembuatan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah. Dalam penelitian ini, narasumber wawancara yaitu guru TK Al-Munawarah.

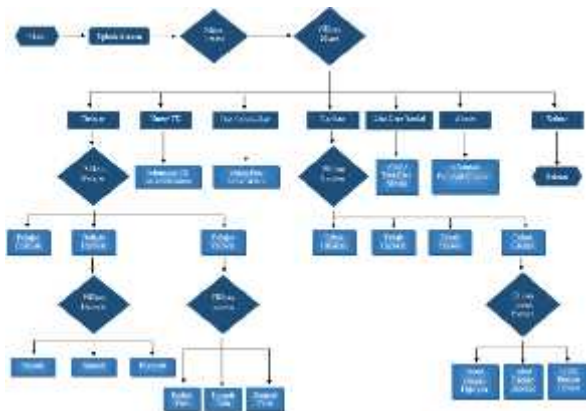
3. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara meneliti langsung dan mengumpulkan data teoritis dari sumber tertulis yang diperoleh dari buku-buku serta berbagai artikel di internet yang ada hubungannya dengan topik penelitian yang akan dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa TK Al-Munawarah memerlukan aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dapat mempermudah guru TK Al-Munawarah dalam mengenalkan huruf hijaiyah secara interaktif, menyenangkan dan efisien. Yang mampu membantu guru dan orang tua anak untuk mengetahui pengetahuan anak tentang huruf hijaiyah, maka dibuatlah salah satu aplikasi yang mempermudah dalam melakukan pengenalan huruf hijaiyah yaitu dengan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah sehingga sangat membantu guru dalam proses mengajar. Dengan menggunakan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah, guru TK Al-Munawarah tidak perlu menggunakan buku dan papan tulis lagi sebagai sarana mengenalkan huruf hijaiyah. Cukup dengan *smartphone* maka semua anak-anak dapat

bermain sambil belajar. Berikut struktur menu dari aplikasi pengenalan huruf hijaiyah :



Gambar Struktur Menu

Ketika mengakses program, maka yang muncul pertama kali yaitu splash screen. Setelah splash screen selesai selanjutnya akan muncul halaman utama. Ada beberapa pilihan dalam menu utama yaitu menu belajar untuk belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah, menu latihan untuk berlatih mengingat huruf-huruf hijaiyah, menu about untuk informasi tentang pembuat aplikasi, huruf TK untuk informasi tentang TK Al-Munawarah, doa sehari-hari untuk belajar membaca doa sehari-hari, tata cara sholat untuk belajar tata cara sholat dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

Splash Screen

Halaman splash screen merupakan antarmuka pertama yang muncul ketika aplikasi dijalankan. Halaman ini merupakan sebuah halaman tunggu untuk masuk ke dalam halaman utama.



Splash Screen

Form Halaman Utama

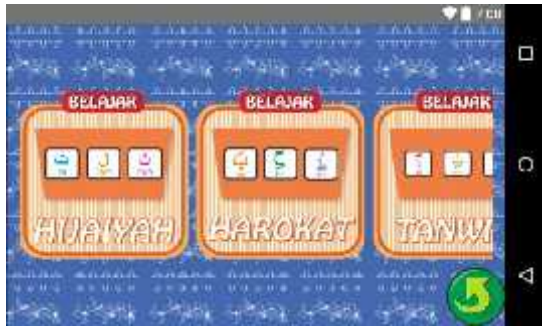
Setelah halaman splash screen selesai, maka program otomatis langsung masuk ke menu utama, didalam menu utama terdapat beberapa menu, ada menu belajar, menu latihan, menu about, dan menu keluar. Pada menu belajar terdapat menu belajar hijaiyah, belajar harokat, belajar tanwin. Pada menu harokat terdapat menu belajar fathah, kasroh, dan dhomah. Pada menu tanwin terdapat menu belajar fathat tain, kasroh tain, dhomah tain. Pada menu latihan terdapat menu latihan tebak hijaiyah, latihan tebak harokat, latihan tebak tanwin, latihan tebak bacaan. Pada menu tebak latihan bacaan terdapat menu tebak latihan bacaan hijaiyah, tebak latihan bacaan harokat, tebak latihan bacaan tanwin.



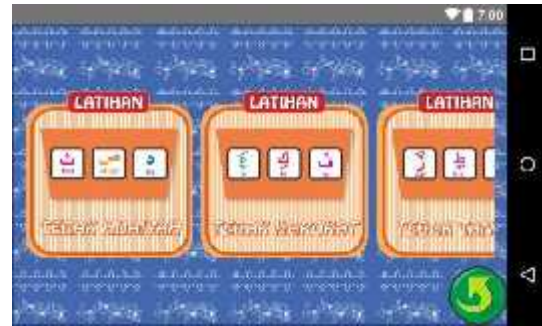
Halaman Utama

Form Menu Belajar

Pada form menu belajar terdapat beberapa menu belajar huruf hijaiyah yang di kelompokkan. ada menu hijaiyah, menu belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah tanpa harokat. Menu harokat, dalam menu harokat terdapat menu belajar huruf fathah, kasroh, dan dhomah. Dan pada menu tanwin terdapat menu belajar mengenal huruf-huruf tanwin, yaitu fathah tain, kasroh tain, dan dhomah tain.



Menu Belajar



Menu Latihan

Form Menu Hijaiyah

Pada form menu hijaiyah terdapat beberapa tampilan gambar kecil huruf-huruf hijaiyah untuk belajar. Apabila gambar kecil disentuh maka pada gambar besar akan berubah sesuai dengan gambar kecil yang disentuh. Saat perubahan gambar besar, animasi perubahan akan keluar sekaligus dengan cara membaca huruf tersebut.



Menu Hijaiyah

Form Menu Latihan

Pada form menu latihan terdapat beberapa menu latihan huruf hijaiyah yang di kelompokkan. Ada latihan tebak hijaiyah, menu latihan menebak huruf-huruf hijaiyah tanpa harokat. Menu tebak harokat, menu latihan menebak huruf-huruf harokat seperti fathah, kasroh, dan dhomah. Menu tebak tanwin, menu latihan menebak huruf-huruf tanwin seperti fathah tain, kasroh tain, dan dhomah tain. Dan menu tebak bacaan, menu menebak bacaan huruf-huruf hijaiyah.

Form Menu Tebak Harokat

Form menu tebak harokat adalah menu untuk latihan mengingat huruf-huruf hijaiyah berharokat fathah, kasroh, dan dhomah. Pada menu tebak harokat pengguna akan ditampilkan gambar kecil dan gambar besar beserta skor nilai diatas gambar besar. Pengguna akan disuruh memilih pada gambar kecil yang sama dengan gambar besar. Apabila gambar yang dipilih sama maka skor akan bertambah 10 dan suara yang menyatakan pengguna benar akan keluar, setelah itu soal diacak kembali. Apabila salah maka skor akan berkurang 5 dan suara yang menyatakan pengguna salah akan keluar, jika salah soal tidak diacak.



Menu Tebak Harokat

Form Menu Tebak Bacaan Hijaiyah

Form menu tebak bacaan hijaiyah adalah menu untuk latihan mengingat bacaan huruf-huruf hijaiyah. Pada menu tebak bacaan hijaiyah pengguna akan ditampilkan gambar kecil dan gambar besar beserta skor nilai diatas gambar besar. Pengguna akan disuruh memilih pada gambar kecil yang sesuai

hurufnya dengan bacaan pada gambar besar. Apabila gambar yang dipilih sesuai maka skor akan bertambah 10 dan suara yang menyatakan pengguna benar akan keluar, setelah itu soal diacak kembali. Apabila salah maka skor akan berkurang 5 dan suara yang menyatakan pengguna salah akan keluar, jika salah soal tidak diacak.



Menu Tebak Bacaan Hijaiyah

Form About

Form about menampilkan informasi seputar pembuat aplikasi. Data yang ditampilkan dari nama pembuat, Nomor Pokok Mahasiswa (NPM) mahasiswa, dan jurusan dari pembuat aplikasi.



Form About

Form Keluar

Tombol keluar berada di halaman utama, apabila pengguna ingin keluar dari aplikasi, tinggal sentuh gambar tombol keluar pada aplikasi. Saat di sentuh button keluar maka akan muncul pilihan apa pengguna yakin ingin keluar atau tidak. Dan saat pilihan keluar maka suara dari button keluar akan keluar.



Form Keluar

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah pada TK Al-Munawarah ini dapat membantu guru TK dalam memberikan pelajaran kepada anak-anak tentang huruf hijaiyah lebih menarik karena adanya visual dan audio.
2. Dapat mempermudah guru TK dalam memberikan pelajaran, tidak tergantung dengan banyaknya peralatan mengajar. Karena cukup dengan smartphone sudah bisa belajar dimana saja dan kapan saja.

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya form login untuk guru agar dapat menambah pelajaran-pelajaran baru sesuai dengan kompetensi yang ada ke dalam aplikasi.
2. Adanya konten untuk mengetahui sampai mana anak sudah belajar dan berlatih pada aplikasi agar orang tua dan guru TK dapat mengawasi pembelajaran anak.

REFERENSI

- Annuwar, A. K. (2015). *Desain Perilaku NPC Menggunakan Metode Algoritma Genetika Pada Game Pengenalan Huruf Hijaiyah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ariana, I. A., Wirawan, I. A., & Putrama, I. M. (2018). *Pengembangan Web Semantik Silsilah Keluarga Kawitan*

- Sri Kresna Kepakisan Dengan Metode Pencarian Breadth First Search.* Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aribowo, E. K. (2016). *Aspek-Aspek Linguistis Penanda Identitas Religi : Selayang Pandang Masyarakat Tutur Jawa Muslim.* Universitas Widya Dharma Klaten.
- Aryantika, M. E., Darmawiguna, I. G., & Putrama, I. M. (2015). *Pengembangan Kamus Kolok Visual Berbasis Android Sebagai Media Edukatif Mempelajari Bahasa Penyandang Tuna Rungu di Desa Bengkala.* Universitas Pendidikan Ganesha, 4(4), -.
- Caesar, A. M. (2018). *Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Aceh Berbasis Android.* Universitas Sumatera Utara.
- Dinnia, A. F. (2013). *Teknologi Pengecatan Permahyd Water Base Sebagai Teknologi Ramah Lingkungan Pengganti Teknologi Pengecatan Solvent Base.*
- Efendi, R., Purwandari, E. P., & Aziz, M. A. (2015). *Jurnal Pseudocode, Volume II Nomor 2. Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada platform Android,* 124-134.
- Hendarti, H. (2015). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Registrasi Dan Keanggotaan Klub.*
- Iqromah, F. (2017). *Identifikasi Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Hijaiyah Di Tk Se-Kecamatan Samigaluh Kulon Progo.* Universitas Negeri Yogyakarta, -.
- Irwan, S. (2015). *Dinamika dan Perubahan Sosial Pada Komunitas Lokal.* Yogyakarta: Deepublish dan STKIP PGRI Sumbar Press.
- Karman, J., & Martadinata, A. T. (2018). *Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis Android Pada Kota Lubuklinggau.* STMIK Musirawas Lubuklinggau.
- Lenkong, H. N., Sinsuw, A. A., & Lumenta, A. S. (2015). *Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps.* E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, 18-25.
- Luthfi, K. M. (2016, Januari-Juni 1). *Islam Nusantara : Relasi Islam dan Budaya Lokal.* Institut Pesantren Mathali'ul Falah, hal. 1-12.
- Pahlevi, R., Imron, A., & Kusumaningrum, D. E. (2016). *Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran.* Universitas Negeri Malang, 88-94.
- Permata, B. A. (2015, Juli). *Teori Generatif-Transformatif Noam Chomsky Dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* Empirisma, 24, 179-187.
- Prasetyo, S. H., & Suseno, D. Y. (2015). *Pengaruh Perceived Value Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Android Dengan Word Of Mouth Positif Sebagai Variabel Moderasi.* Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 159-166.
- Rafi'e. (2015). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Pengenalan Bangunan Berbasis Android.* Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary.
- Rahma, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (studi kasus MAN 1 Rengat Barat).* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, 1-12.

- Ramadhan, F., Tambunan, T., & Aditya, B. R. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tahsin (Maqdis) Berbasis Android*. Universitas Telkom, 97-107.
- Rodin, D. (2016, Februari). *Islam Dan Radikalisme : Telaah Atas Ayat-Ayat "Kekerasan" Dalam Al-Qur'an*. Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo, 1(1), 29-60.
- Rohmatika, C. A. (2017). *Aplikasi Keamanan Gambar Dengan Kriptografi Menggunakan Algoritma AES (Advanced Encryption Standard)*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Sari, I. N. (2017). *Aplikasi Pada Tebaga Kerja Honorer Penggajian Dan Insentif Kementerian Pekerjaan Umum Dijen Sumber Daya Air Balai Wilayah Sungai Kalimantan II Provinsi Kalimantan Selatan*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary.