

## **RANCANGAN MEDIA BELAJAR IQRA SESUAI MAKHARIZUL HURUF YANG BENAR BERBASIS ANDROID**

**Muhammad Amin<sup>1\*</sup>, Agung Purnomo Sidik<sup>2</sup>, Bilka Kembaren<sup>3</sup>**  
 Universitas Pembangunan Panca Budi <sup>1,2,3</sup>  
*mhdamin@dosen.pancabudi.ac.id<sup>1\*</sup>, agung@dosen.pancabudi.ac.id<sup>2</sup>*

### **Abstrak (Abstract)**

Iqra is a simple guide consisting of volumes 1 to 6 to make it easier to learn to read the Quran quickly and practically. Iqra is a step-by-step guide in recognizing the letters of the Koran from recognizing letters to a series of simple to complex letters. Religious education must be applied from kindergarten to adulthood. One of the subjects regarding religious education is an understanding of the guidelines of life, namely the holy book. In Islam, the guideline for life is the Qur'an. The letters used in the Qur'an are Arabic letters, so that as Indonesians it will be difficult to learn them, unless they are taught since elementary school to learn Iqra. In fact, Indonesian children who are predominantly Muslim, many of whom are hijaiyah illiterate, do not understand how to read the letters of the Qur'an. Supriyono (2012) in his journal entitled "Design of Hadith Learning Applications for Android-Based Mobile Devices" Technological developments, especially on Smartphones, are very rapid, especially with the emergence of Android-based smartphones which have resulted in a decline in early childhood interest in Iqra as a learning medium. Android is the technology used in making Iqra learning media that is effective and stimulates early childhood learning motivation which contains hijaiyah letters and sounds. The development of the Qur'an reader community makes checking the Qur'an through smartphones even more necessary and this system can recognize the user's reading of the Qur'an and check its correctness based on the applicable tajwid rules. Nugroho (2015) in his journal entitled "Educational Game Recognition of Body Members and Number Recognition for Special Needs (ABK) Kinect-Based Mental retardation" revealed that many learning methods have been used and all of them refer to one of the principles that is easy to remember and accept by children. mentally retarded child. One of the methods used in the process of mentally retarded children using game media, this media can increase and attract interest in the learning process. The learning model used in schools is good for helping and supporting the development of the mindset of mentally retarded children. The use of e-learning can be used as an alternative in the learning process. Hendra (2013) in his journal entitled "Design of Android-Based Iqra Learning Applications" revealed that learning applications are media that can be used to convey material content involving mobile devices such as Android-based mobile phones. Iqra is one of the methods used to learn to read the Koran. Iqra android is an application created as a basis for reading the Koran which is interactive and communicative.

**Keywords :** *Iqra', Learning Media, Education, Designer*

### **1. Pendahuluan**

Iqra adalah panduan sederhana yang terdiri dari jilid 1 sampai jilid 6 untuk mempermudah belajar membaca Al-Quran dengan cepat dan praktis. Iqra merupakan panduan langkah demi langkah dalam mengenal huruf Al-Quran dari mengenal huruf sampai rangkaian huruf yang sederhana sampai yang kompleks. Pendidikan agama harus diterapkan dari taman kanak – kanak hingga dewasa. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam Islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an. Huruf yang digunakan dalam Al Qur'an adalah huruf Arab, sehingga sebagai orang Indonesia akan menemui kesulitan untuk mempelajarinya, kecuali apabila diajarkan sejak duduk di sekolah dasar untuk mempelajari iqra. Pada kenyataannya, anak-anak Indonesia yang mayoritas beragama Islam, banyak dari mereka yang buta huruf hijaiyah, tidak mengerti bagaimana membaca huruf Al Qur'an. Supriyono (2012) dalam jurnalnya yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android" Perkembangan teknologi khususnya pada Smartphone adalah sangat pesat, apalagi dengan munculnya smartphone yang berbasis android yang mengakibatkan menurunnya ketertarikan anak usia dini terhadap iqra sebagai media belajar. Android menjadi teknologi yang dipakai dalam pembuatan

media pembelajaran Iqra yang efektif dan membangkitkan motivasi belajar anak usia dini yang berisi huruf hijaiyah dan suara. Perkembangan komunitas pembaca Al Qur'an membuat pemeriksaan Al Qur'an melalui smartphone semakin diperlukan dan sistem ini dapat mengenali ucapan bacaan Al Qur'an pengguna dan memeriksa kebenarannya berdasarkan aturan tajwid yang berlaku. Nugroho (2015) dalam jurnalnya yang berjudul "Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Kebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect" mengungkapkan bahwa banyak metode belajar yang telah digunakan dan semuanya mengacu pada salah satu prinsip yaitu mudah diingat dan diterima oleh anak-anak tunagrahita. Salah satu metode yang digunakan dalam proses anak-anak tunagrahita menggunakan media game, media ini dapat meningkatkan dan menarik minat proses belajar. Model pembelajaran yang dipakai disekolah sudah bagus untuk membantu dan menunjang 3 perkembangan pola pikir anak-anak tunagrahita. Penggunaan e-learning dapat dipakai sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Hendra (2013) dalam jurnalnya yang berjudul "Rancang Bangunan Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android" mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel berbasis android. Iqra adalah salah satu metode yang digunakan untuk belajar membaca Alquran. Iqra android adalah aplikasi yang dibuat sebagai dasar membaca Alquran yang interaktif dan komunikatif. Li Ma (2015) dalam jurnal internasionalnya berjudul "Research and Development of Mobile Application for Android Platform" mengungkapkan bahwa Android sebagai pengembangan dari hardware mobile semakin baik, indeks kinerja jauh lebih tinggi dari persyaratan yang sebenarnya dari konfigurasi software. fitur telepon lebih tergantung pada perangkat lunak Sebagai sistem operasi Android semakin populer, aplikasi berbasis Android SDK menarik lebih banyak perhatian. Tapi sekarang, beberapa antarmuka aplikasi Android terlalu rumit, pop-up iklan adalah terlalu banyak dan fungsi ini terlalu tunggal, ini menyebabkan beberapa ketidaknyamanan kepada pengguna. Artikel ini menyajikan aplikasi dengan menghilangkan redundansi. Tiga jenis aplikasi yang dikembangkan berbasis Java dan SDK Android Weibo klien, pemutar video dan audio player. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan mengembangkan Perancangan Media Pembelajaran Iqro Bagi Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Sehingga memudahkan guru atau orang tua untuk mendidik anak-anak untuk belajar dan membaca Al Qur'an dan menjadi metode pembelajaran yang efektif. Perancangan media pembelajaran ini memiliki konten dan fitur yang hampir sama yang ada di playstore, keunggulannya media pembelajaran initerdapat suara setiap huruf hijaiyah iqro 1 sampai iqro 6 setiap di tekan dan ada latihan soal untuk menguji anak sekolahh dasar. Media pembelajaran ini menggunakan editor android studio yang dikembangkan menggunakan bahasa pemograman XML (Extensisible Markup Langue) dan java. Pengembangan media pembelajaran ini di android studio dengan konten dan fitur berbasis Gradle dan dapat mem-buildmultiple apk.

Pada penelitian bertujuan untuk menciptakan aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dapat membantu anak-anak desa pada Desa Klambir V Kabupaten Deli Serdang untuk lebih giat mempelajari iqra' dengan baik dan benar sesuai dengan makhorizul hurufnya.

## 2. Tinjauan pustaka dan pengembangan hipotesis

### Penjelasan Sistem

Menurut (Turban,2015) Sistem adalah kumpulan objek seperti orang, sumber daya, konsep, dan prosedur yang dimaksudkan untuk melakukan suatu fungsi yang dapat diidentifikasi atau untuk melayani suatu tujuan. Sebagai contoh, sebuah universitas adalah suatu sistem mahasiswa, fakultas, staf, administrasi, gedung, perlengkapan, ide-ide, dan aturan dengan tujuan mendidik mahasiswa, menghasilkan riset, dan memberikan layanan kepada komunitas (sistem lain).

Secara etimologi, sistem berasal dari bahasa Yunani *Sustema* atau bahasa latin *Systema*. Sedangkan secara istilah terminologi, sistem adalah sesuatu yang terbentuk dari gabungan banyak komponen yang saling bekerja sama menjadi satu kesatuan untuk tujuan tertentu. Dengan begitu, setiap sistem akan memiliki beberapa elemen pembentuk Tidak ada sistem yang berdiri hanya dengan satu komponen saja (Fatta, 2017).

Istilah sistem ini umum digunakan dalam berbagai aspek. Sistem terdiri dari bagian yang masing-masing memiliki tugas berbeda yang saling melengkapi. Semua unturnya membentuk 'koneksi' untuk

saling berkerja sama dalam sebuah proses tertentu. Hal ini akan membuat suatu tujuan bisa tercapai seperti yang telah direncanakan. Jika ada satu komponen yang tak bekerja dengan baik, maka akan berefek ke seluruh sistem (Jogiyanto, 2016).

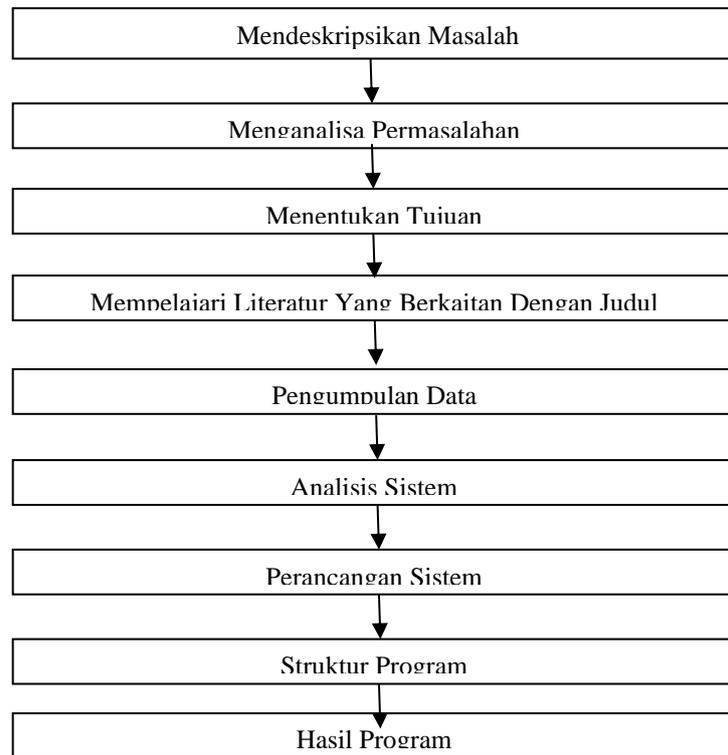
Hal inilah yang membuat kerjasama dan integrasi antar komponennya menjadi sangat penting. Karena kembali lagi, sistem merupakan gabungan dari berbagai elemen yang membentuk suatu proses kerja. Jika misalnya di tengah jalan ada suatu gangguan, maka langsung berakibat ke proses yang lainnya juga (Ladjamudin, 2017).

### **Aplikasi Android Mobile**

Aplikasi Android Mobile berasal dari kata application dan mobile. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan mobile dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Maka aplikasi mobile dapat di artikan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindahpindah dari satu tempat ke tempat yang lain serta mempunyai ukuran yang kecil (Buyens, 2001). Aplikasi mobile ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel, pager, PDA, telepon seluler, smartphone, dan perangkat sejenisnya. Aplikasi mobile terbagi menjadi tiga kategori yaitu mobile native application, mobile web application, dan mobile hybrid application. Perbedaan kategori tersebut berdasarkan bahasa pemrograman yang digunakan dan layanan yang dapat didukung oleh aplikasi mobile dimana masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Teknologi yang digunakan pada aplikasi mobile web yaitu HTML, CSS, dan Javascript yang di-render di dalam browser (Babu & Bhat, 2013) Pada penelitian ini, aplikasi mobile yang dimaksudkan adalah aplikasi yang berbasis pada android menggunakan software unity dan menggunakan teknologi augmented reality yang terfokus pada pembelajaran makhorijul huruf. 9 2. Media Pembelajaran Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media juga merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan (Bovee, 1997).

### **3. Metode penelitian**

Metode Penelitian ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui parameter apa saja yang dapat memperbaiki model belajar iqra' yang selama ini dilaksanakan dan apakah sudah sesuai makhorizul huruf yang baik dan benar atau belum. Percobaan akan dilakukan dengan mengembangkan aplikasi yang dapat diinstall di system operasi android atau smartphone android agar menumbuhkan minat belajar iqra' anak anak Desa Klambir V Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Dengan mempelajari makhorizul huruf yang baik dan benar, maka akan memudahkan untuk mempelajari dan membaca alqur'an dengan tartil dan fasih. Sumber data penelitian yaitu sumber subjek dari tempat mana data bisa didapatkan. Jika peneliti memakai kuisisioner atau wawancara didalam pengumpulan datanya, maka sumber data itu dari responden, yakni orang yang menjawab pertanyaan peneliti, yaitu tertulis ataupun lisan. Sumber data berbentuk responden ini digunakan didalam penelitian. Dalam penelitian ini akan digunakan data kuantitatif yaitu data yang terukur. Sumber data penelitian yaitu sumber subjek dari tempat mana data bisa didapatkan. Jika peneliti memakai kuisisioner atau wawancara didalam pengumpulan datanya, maka sumber data itu dari responden, yakni orang yang menjawab pertanyaan peneliti, yaitu tertulis ataupun lisan. Sumber data berbentuk responden ini digunakan didalam penelitian. Dalam penelitian ini akan digunakan data kuantitatif yaitu data yang terukur. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh menggunakan berbagai jenis pengumpulan data seperti, wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi seperti rekaman video/audio dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting dan dipelajari, menganalisa menggunakan macam-macam metode analisis data, serta membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Secara sederhana, analisis data juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengubah hasil data dari penelitian menjadi informasi baru yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan. Gambar 3.1 di bawah ini merupakan kerangka kerja (frame work) yang digunakan dalam penelitian ini.



**Gambar1 Kerangka Kerja Penelitian**

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 3.1, maka masing-masing langkahnya dapat diuraikan seperti dibawah ini :

1. Mendeskripsikan Permasalahan

Mendeskripsikan permasalahan secara jelas untuk menentukan model belajar iqra' sesuai makhorizul huruf yang baik dan benar dengan memanfaatkan teknologi berbasis android.

2. Analisis Permasalahan

Langkah analisis masalah adalah langkah untuk memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup atau batasannya. Dengan menganalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah tersebut dapat dipahami dengan baik.

3. Menentukan Tujuan

Berdasarkan pemahaman dari permasalahan dari permasalahan, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Pada tujuan ini ditentukan target yang akan dicapai, terutama yang dapat mengatasi masalah-masalah yang ada.

4. Mempelajari Literatur Yang Berkaitan Dengan Judul

Untuk mencapai tujuan, maka dipelajari beberapa literatur yang diperkirakan dapat digunakan. Kemudian literatur yang dipelajari tersebut diseleksi mana yang akan digunakan dalam penelitian ini. Sumber literatur didapatkan dari perpustakaan Universitas Pembangunan Pancabudi, buku-buku yang mengupas tentang sistem keamanan jaringan komputer, dan jurnal-jurnal dari internet.

5. Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan adalah data yang akan dijadikan bahan untuk penelitian yaitu pengendalian routing jaringan.

6. Analisis Sistem

Analisa sistem cukup penting dilakukan, karena disini penulis harus mengetahui kelemahan sistem, hambatan, kendala dan kesempatan yang tidak mampu diraih oleh sistem yang ada sekarang guna dicarikan alternatif pemecahan masalahnya.

7. Perancangan Sistem

User akan menggunakan android sebagai bahan untuk mempelajari iqra' sesuai makhorizul huruf yang baik dan benar

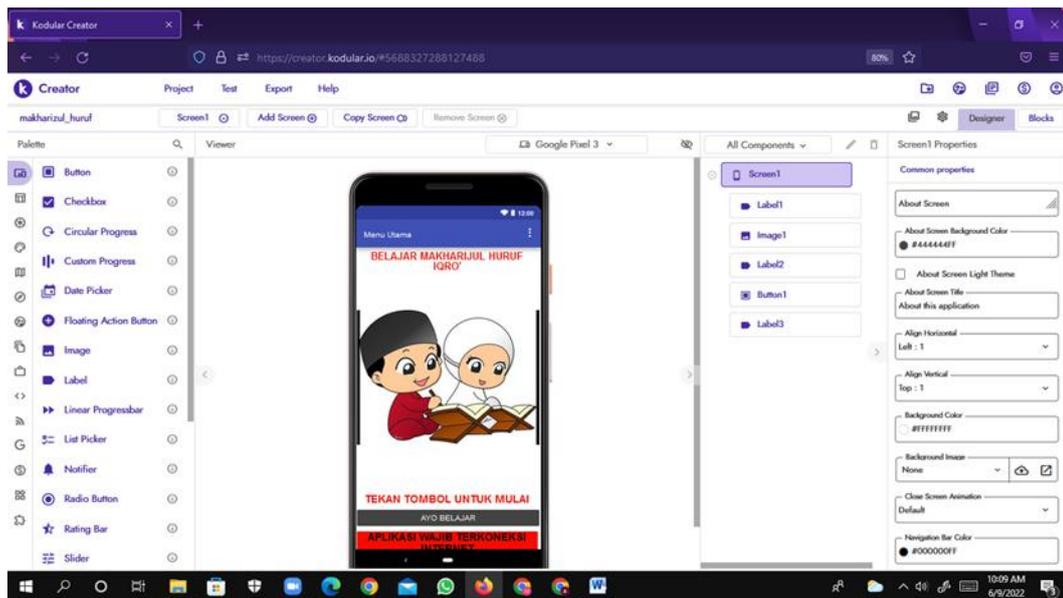
#### 8. Struktur Program

Desain Struktur Program merupakan suatu desain yang menggambarkan hubungan antara suatu modul program dengan program yang lain

#### 9. Hasil Program

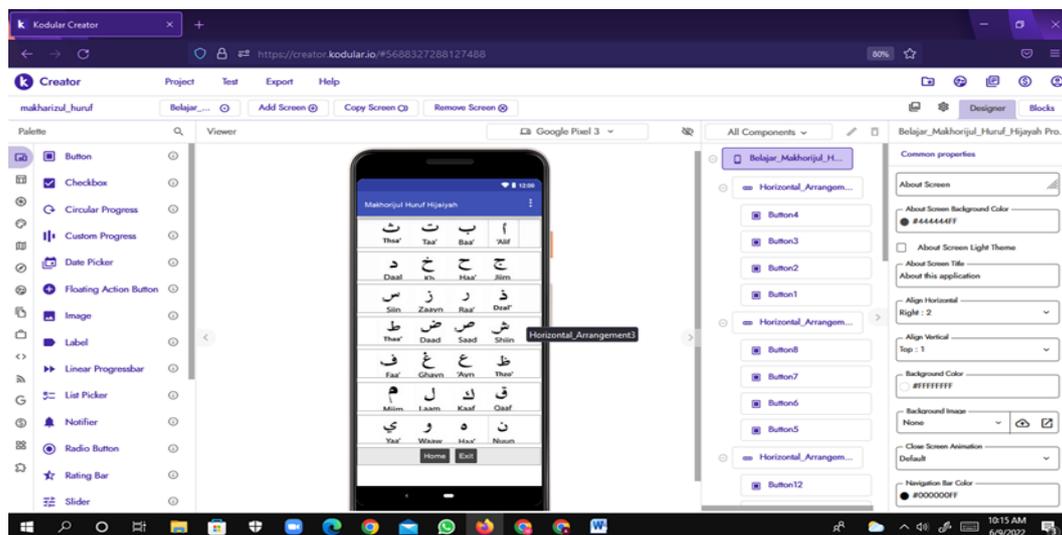
Pada tahapan ini akan dihasilkan aplikasi model pembelajaran yang baik dan benar untuk mempelajari iqra'.

### 4. Hasil



Gambar 2 Menu Utama

Pada menu utama program di atas terdapat tampilan gambaran dan beberapa panduan dan tombol button untuk memulai aplikasi yang telah dibuat. Aplikasi ini dikembangkan dengan aplikasi website yaitu kodular.io merupakan aplikasi web open source yang bias dimanfaatkan dengan gratis dan dapat belajar tentang pemograman android dasar.



Gambar 3 Tampilan Huruf Hijayyah

Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al Qur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama. Huruf itu lambang bunyi, huruf hijaiyah yaitu, abjad arab yang di mulai dari ا (alif) sampai dengan ي (ya). Huruf-huruf hijaiyah yang terkandung di dalam Al-Qur'an, menurut para ulama' ahli Tajwid jumlahnya ada 28 huruf. Saat membaca Al Quran, tiap muslim wajib melafalkan huruf hijaiyyah dengan benar agar tidak menimbulkan perbedaan arti. Karena itu, umat muslim harus memahami makhorijul huruf. Dikutip dari buku Ilmu Tajwid Lengkap karya Samsul Amin, makhorijul huruf secara istilah adalah tempat keluarnya huruf hijaiyyah. Di tempat ini, suara dari suatu lafaz berhenti. Saat lafaz terhenti, suara dari satu huruf bisa dibedakan dengan yang lain. Singkatnya, makhorijul huruf adalah tempat-tempat keluarnya huruf hijaiyyah. Makhorijul huruf bisa dilakukan dengan dua cara. Cara makhorijul huruf pertama adalah mensukunkan kemudian memasukkan huruf yang berharakat sebelumnya. Cara kedua mentasydidkan huruf kemudian memasukkan huruf yang berharakat sebelumnya.

Studi lanjut dari penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu penelitian berikutnya sebagai berikut:

1. Membuat program bacaan iqro dengan menggunakan kodular yang terintegrasi langsung dari internet
2. Program yang dibuat hanya merupakan huruf hijaiyyah yang merupakan inti dari bacaan dari Al-Qur'an.
3. Aplikasi yang dikembangkan harus terkoneksi dengan internet
4. Aplikasi yang dikembang cukup user friendly sehingga mudah digunakan

Pada penelitian ini aplikasi yang dikembangkan hanya menjelaskan cara abaca dari huruf hijaiyyah dari huruf alif sampai yaa, saran penulis untuk penelitian selanjutnya harus dikembangkan aplikasi yang lebih baik seperti setiap huruf hijaiyyah disertakan contoh bacaan dari Al-Qur'an.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung penelitian ini, kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Pembangunan Panca Budi yang telah mendukung penelitian ini dari segi materil dan moral sehingga penelitian ini selesai, kami juga ucapkan terima kasih kepada kepala Desa Klambir Lima Kebon Kabupaten Deli Serdang yang telah meluangkan waktu untuk observasi penelitian yang telah dilakukan.

## 5. Referensi

1. Niknejad, A. (2011). A Quality Evaluation of an Android Smartphone Application. Gothenburg: Department of Applied Information Technology University of Gothenburg..
2. Aso Sudirjo, Arni, R. M., & Wahyu, N. 2015. Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Wakaf dan Makhorijul Huruf Berbasis Android. Journal Sisfotek Global, ISSN: 2088-172, Vol 5, No. 2.
3. Rudianto. 2013. Pembuatan Aplikasi Iqro" dan Juz „Amma Berbasis Android. Naskah Publikasi.
4. Muhammad Sobri. & Leon, A, A. 2013. Aplikasi Belajar Membaca Iqro" Berbasis Mobile. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Prahasta Eddy, 2009, Sistem Informasi Geografis : Konsep-Konsep Dasar Perspektif Geodesi & Geomatika), Informatika Bandung
6. Shu, Hanjie, 2010, City Guide over Android, TDT4520 Specialization Project, Department of Computer and Information Science, IDI, Norwegian University of Science and Technology