

MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK USIA DINI

Dian Megah Sari, S.Kom., M.Kom dan Nurdina Rasjid, S.Pd., M.Pd
Prodi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sulawesi Barat
@unsulbar.ac.id

ABSTRAK

Bentuk pembinaan bagi anak usia dini adalah pemberian rangsangan pendidikan agar anak tersebut memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu pendidikan dasar dan menjadi kurikulum dasar yang diajarkan orang tua kepada anaknya adalah pendidikan agama yang berupa pengenalan huruf hijaiyah.

Lebih seringnya anak-anak berinteraksi menggunakan handphone dibanding dengan buku menyebabkan para orang tua yang mengajarkan anaknya membaca dan menulis dengan berpedoman pada buku dan poster-poster menjadi kurang menarik minat anak-anak tersebut untuk belajar karena merasa terlalu monoton. Dari permasalahan itulah sehingga penelitian kali ini penulis ingin membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan media smartphone.

Media pembelajaran akan dilengkapi dengan suara pengucapan lafal huruf hijaiyah, serta memberikan evaluasi kepada anak-anak untuk dapat belajar menghafal dan menebak huruf hijaiyah secara benar dan tepat. Media pembelajaran yang dibangun diharapkan dapat menarik minat belajar anak-anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah dan membantu orang tua memperkenalkan tulisan arab kepada anak mereka.

Kata kunci: Huruf Hijaiyah, Media Pembelajaran, Smartphone android

ABSTRACT

The form of coaching for early childhood is the provision of educational stimuli so that the child has readiness to enter the next level of education. One of the basic education and the basic curriculum taught by parents to their children is religious education in the form of hijaiyah letter recognition.

More often children interact using cellphones compared to books causes parents who teach their children to read and write by referring to books and posters to be less attractive to these children to learn because they feel too monotonous. From this problem, this time the author wants to build an Android-based learning application using smartphone media. Learning media will be equipped with the sound of pronunciation of hijaiyah letters, as well as providing evaluation to children to be able to learn to memorize and guess hijaiyah letters correctly and correctly. Learning media that is built is expected to be able to attract the interest of early childhood learning in recognizing hijaiyah letters and helping parents introduce Arabic writing to their children.

Keywords: Android smartphones, Hijaiyah letters, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam membantu kesiapan anak untuk menghadapi pendidikan di jenjang selanjutnya. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) anak-anak telah dihadapkan oleh berbagai macam bentuk teknologi yang ada dilingkungan sekitar, seperti Handphone, Tv dan Komputer. Pentingnya pendidikan pada anak usia dini menuntut pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatian pada anak. Karena anak merupakan dambaan bagi setiap orang tua dan generasi penerus bangsa, namun salah satu permasalahan yang muncul adalah tidak setiap orang tua atau pendidik memahami cara yang tepat dalam mendidik anak usia dini. dalam hal bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran salah satu cara dalam memberikan pendidikan awal kepada anak agar menjadi lebih interaktif.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, salah satu diantaranya adalah memperkenalkan pendidikan agama kepada anak-anak. Biasanya hal pertama yang diajarkan adalah dengan memperkenalkan huruf hijaiyah agar kelak mereka dapat membaca Al Qur'an.

Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak saat ini lebih sering mencari Informasi menggunakan handphone dibandingkan dengan belajar menggunakan media buku. Sehingga para orang tua yang mengajarkan anaknya membaca dan menulis dengan berpedoman pada buku dan poster-poster menjadi kurang menarik minat anak-anak tersebut untuk belajar karena merasa terlalu monoton.

Dari permasalahan itulah sehingga penelitian kali ini penulis ingin membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan media smartphone. Media Pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm.1997).

Media pembelajaran ini akan dibangun dalam beberapa jenis pembelajaran seperti belajar huruf hijaiyah yang dilengkapi dengan suara pengucapan lafal huruf hijaiyah, juga adanya menu evaluasi untuk membantu anak-anak belajar menghafal dan menebak huruf hijaiyah secara benar dan tepat. Media pembelajaran yang dibangun ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak usia dini agar lebih komunikatif dan interaktif dalam belajar mengenal huruf hijaiyah, sehingga memudahkan orang tua memperkenalkan tulisan arab kepada anak mereka.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran ini dibangun melalui beberapa tahap yaitu :1) tahap Perencanaan berupa pengumpulan data, 2) Tahap Perancangan dan 3) tahap Implementasi

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan adalah berupa metode pengumpulan data diantaranya

a. Metode Wawancara

Wawancara sebagai bentuk komunikasi secara verbal untuk memperoleh informasi, dengan cara bertatap muka langsung dengan orang yang akan di wawancara

b. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan Pengamatan langsung ke objek penelitian dan mencatat secara sistematis terhadap permasalahan-permasalahan, dan hambatan-hambatan yang tampak pada objek penelitian

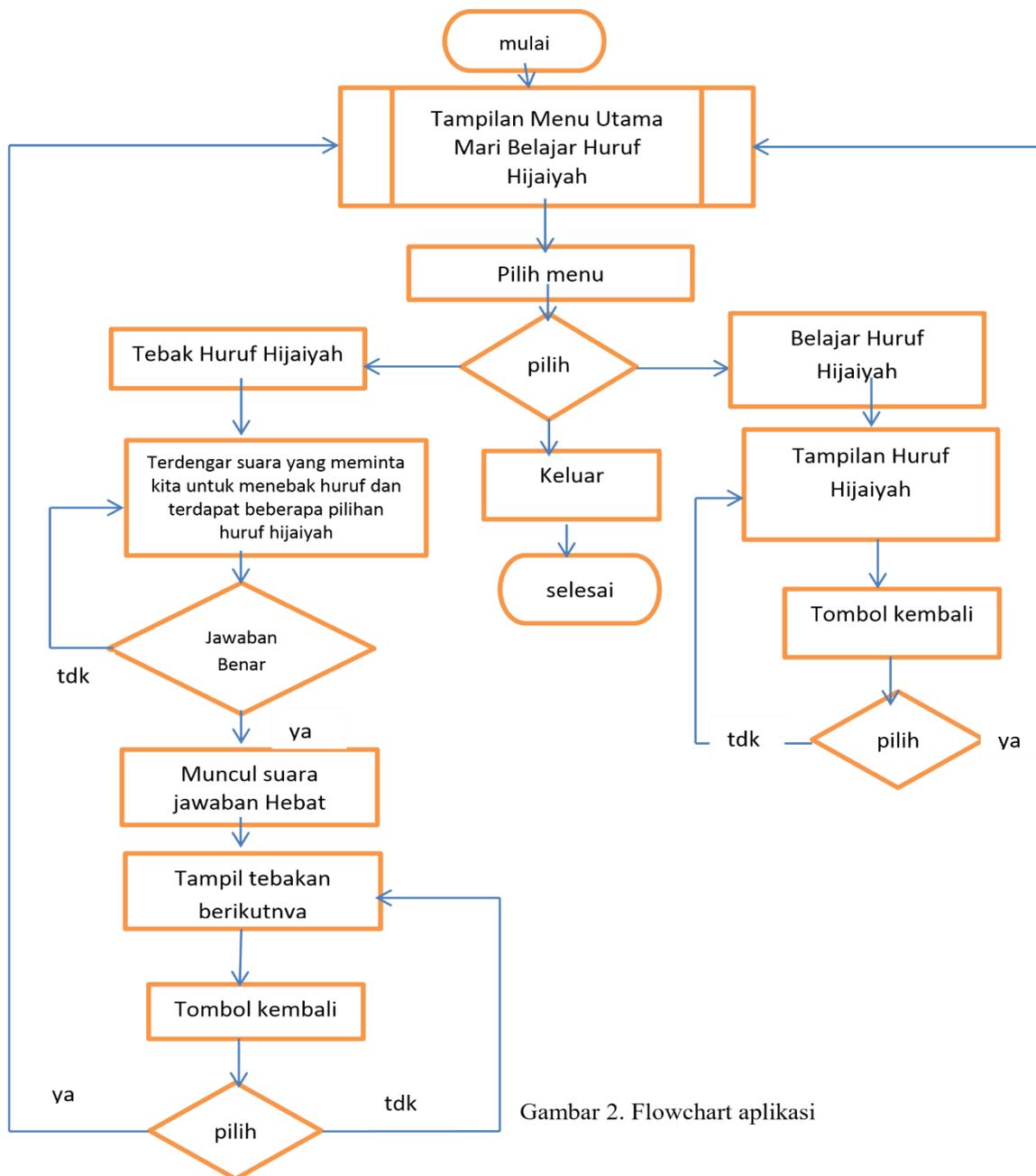
c. Kepustakaan

Kepustakaan adalah mencari data atau kebutuhan dari berbagai sumber seperti buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan penelitian untuk menunjang penelitian

2) Tahap Perancangan

2.1.1 Flowchart Aplikasi

Flowchart ini akan menggambarkan alur desain aplikasi, dari segi tampilan dan cara menjalankan fungsi-fungsi yang ada dalam media pembelajaran ini



Gambar 2. Flowchart aplikasi

2.1.2 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas menggambarkan ilustrasi kegiatan yang dilakukan dalam media pembelajaran ini dalam hal ini menggunakan use case diagram, dimana memperlihatkan secara umum aktivitas yang dapat dilakukan oleh user dengan memilih beberapa tombol untuk memulai proses pembelajaran



Gambar 2.1 Use case diagram user

3) Tahap implementasi

Tahap ini digunakan untuk menjembatani antara user dan system, dimana user dapat berinteraksi langsung dengan system melalui smartphone android yaitu pengenalan huruf hijaiyah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembangunan media pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan smartphone melalui interface android. Tampilan – tampilannya pun di desain dengan sederhana dan mudah dipahami. Tampilan halaman utama adalah pertama kali muncul pada saat user membuka media pembelajaran ini, selanjutnya user dapat memilih beberapa menu yang menjadi pilihan pembelajaran, menu tersebut diantaranya adalah “Menu belajar huruf hijaiyah” untuk memudahkan anak mengenal huruf-huruf hijaiyah disertai dengan suara sehingga anak dapat memahami cara melafalkan huruf-huruf hijaiyah, menu selanjutnya adalah

“Tebak Huruf Hijaiyah” dimana anak dapat belajar menebak dengan benar dan tepat huruf-huruf hijaiyah yang di sajikan secara acak serta terdapat efek suara jika jawaban anak tersebut benar atau salah. Perancangan media pembelajaran berbasis android ini dibuat dengan menggunakan software android studio versi 1.0.0 dan adobe air sebagai media pendukung.

3.1 Hasil Aplikasi

Berikut ini tampilan halaman menunya :

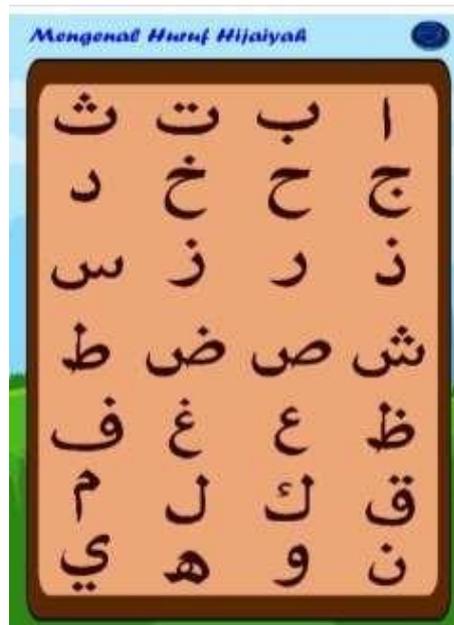
3.1.1 Halaman Menu Utama



Gambar 3.1 Halaman Menu Utama

Pada halaman utama terdapat 3 menu pilihan yaitu 1. Belajar Huruf Hijaiyah, 2. Tebak Huruf Hijaiyah dan 3. Keluar. Dalam setiap menu pada saat di klik akan menampilkan fungsi masing-masing disertai dengan suara pengucapannya.

3.1.2 Halaman Mengenal Huruf Hijaiyah



3.2 Halaman Menu Mengenal Huruf Hijaiyah

Pada Halaman ini memungkinkan user untuk mulai belajar huruf hijaiyah yang disertai dengan suara, pada halaman ini juga terdapat tombol kembalikan, untuk memudahkan user memilih menu yang lain pada menu utama

3.1.3 Halaman Menu Soal Latihan



3.3 Halaman Menu Soal Latihan

Pada halaman menu soal latihan, dimulai dengan terdengarnya suara yang memerintahkan user memilih huruf yang telah dipikirkan oleh aplikasi, ada 4 pilihan huruf hijaiyah, jika user menjawab salah maka tampilan soal latihan tidak akan berpindah ke soal latihan berikutnya, tapi jika user benar maka akan terdengar suara “hebat” yang menandakan user tersebut menjawab dengan benar dan secara otomatis maka soal latihan akan berganti dengan soal latihan yang lain.

3.2 Pengujian Sistem

3.2.1 Pengujian Black Box

Black box testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat menefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program. Berikut data hasil uji dengan black box dari pembangunan aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android untuk anak usia dini. Hasil uji black box dapat dilihat dari pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Halaman Menu Utama

No	Yang diuji	Input	output	kesimpulan
1	Belajar huruf Hijaiyah	Klik Menu Belajar Huruf Hijaiyah	Halaman Menu Belajar Huruf Hijaiyah	Tampil
2	Tebak Huruf Hijaiyah	Klik Menu Tebak Huruf Hijaiyah	Halaman Tebak Huruf Hijaiyah	Tampil

Tabel 2. Menu Belajar Huruf Hijaiyah

No	Yang diuji	Input	output	kesimpulan
1	Klik Huruf Hijaiyah	Klik Huruf Hijaiyah dalam halaman belajar huruf hijaiyah	Muncul suara sesuai dengan huruf yang di klik	Tampil
2	Tombol Kembali	Klik Tombol Kembali	Kembali ke halaman utama	Tampil

Tabel 3. Menu Belajar Huruf Hijaiyah

No	Yang diuji	Input	output	kesimpulan
1	Klik Tebak Huruf Hijaiyah	Klik tombol mulai	Muncul suara “yang manakah balon dengan huruf (d disesuaikan dengan tebakan) Jika benar, akan menampilkan tebakan selanjutnya, jika salah tidak akan berpindah ke tebakan selanjutnya	Tampil
2	Tombol Kembali	Klik Tombol Kembali	Kembali ke halaman utama	Tampil

Metode Black box dilakukan oleh penguji independent, Melakukan pengujian berdasarkan apa yang dilihat, hanya fokus terhadap fungsional dan output. Pengujian lebih ditujukan pada desain software sesuai standar dan reaksi apabila terdapat celah-celah bug pada program aplikasi tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan sistem berfungsi dengan baik, perancangan media pembelajaran disajikan dengan gambar dan warna yang cerah sehingga menarik minat anak-anak untuk belajar mengenal huruf hijaiyah yang bisa dipilih serta mengeluarkan efek suara
2. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi smartphone yang memudahkan user mengakses aplikasi kapan saja sehingga lebih komunikatif dan interaktif
3. Pembangunan media aplikasi ini memudahkan anak-anak untuk belajar dan menghafal huruf hijaiyah sehingga dapat melatih memory anak tersebut, serta belajar pengucapan lafal huruf hijaiyah dengan benar dan tepat karena adanya efek suara dari media pembelajaran ini.

b. Saran

Saran untuk aplikasi ini selanjutnya adalah dengan penambahan metode pembelajaran seperti tanda baca atau huruf hijaiyah sambung

DAFTAR PUSTAKA

- Ema Nurfadilah. 2014. Mengenal huruf hijaiyah dengan berbagai permainan. Available at: <http://www.paudalirsyadpwt.sch.id/2014/03/mengenal-huruf-hijaiyah-dengan-berbagai.html>. Diakses 1 Agustus 2018
- Halidah, I., 2014. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk anak usia dini. Jurnal Sitem dan Teknologi Informasi (JustIN)
- Siti Zulaihah. Pendidikan Anak Usia Dini Belajar Huruf Hijaiyah. <https://pgpaud.universitaspahlawan.ac.id/index.php/2018/02/10/belajar-mengenal-huruf-hijaiyah-dengan-metode-tepat-pada-anak-usia-dini/> Diakses 6 Agustus 2018
- Muslim, S (n.d). Belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah. Kawan pustaka
- Tim Ems.2014. Android All In One. Alex Media Komputindo. Jakarta.