



IMPLEMENTASI APLIKASI BELAJAR MEMBACA JUZ'AMA BAGI ANAK USIA DINI PADA PAUD MUTIARA HATI PRINGKUMPUL

Rosi Elvia¹, Tuti Puspitasari², Annisaul Maghfiroh³

¹Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara, Lampung

²Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Tanggamus

³Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STIT Pringsewu

¹Jl. Wisam Rini, No.09 Pringsewu, Lampung

²Jl. Break, Mayer, Jalan Raya, Gisting, Tanggamus, Lampung

³Jl. Irigasi, Pekon Wonokriyo, Gadingrejo, Pringsewu, Lampung

E-Mail: rosielvia@gmail.com, tutips@stittanggamus.ac.id, annisaulmgf@gmail.com

Article history:

Received: August 18, 2023

Revised: August 31, 2023

Accepted: September 11, 2023

Corresponding authors

*rosielvia@gmail.com

Keywords:

Learning Application;

Juz 'Amma;

Early Childhood;

Al-Qur'an Literacy;

Educational Technology.

Abstract

Reading the Qur'an is a fundamental skill that should be introduced from an early age. Juz 'Amma, as the last part of the Qur'an, is often the initial stage in learning to read the Qur'an for children. However, conventional learning methods are often less interactive and less interesting for early childhood. Therefore, this study aims to develop a Juz 'Amma reading learning application specifically designed for early childhood. This application integrates multimedia elements, such as sound, animation, and digital interaction, to increase interest and effectiveness of learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Data were collected through observation, interviews, and application trials on early childhood groups. The results of the study showed that this application can increase children's learning motivation and help them recognize and read the verses of Juz 'Amma better. This application also makes it easier for parents and teachers to accompany the learning process. Thus, the development of this Juz 'Amma reading learning application is expected to be an innovative solution in Al-Qur'an education for early childhood, as well as contributing to improving Al-Qur'an literacy from an early age.



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

I. PENDAHULUAN

Di zaman era globalisasi ini teknologi sangatlah membantu terutama pembelajaran terhadap anak usia dini, usia yang masih bertumbuh akan sangat mudah untuk mengingat sesuatu disini orangtua memiliki kesempatan untuk mendidik anaknya akan lebih bermoral dengan Agama. Perkembangan fitur dan perangkat mobile yang ada

dapat dimanfaatkan bagi anak-anak, Teknologi mobile ini merupakan suatu media yang mampu menghasilkan text, gambar maupun suara, sehingga dapat menarik minat anak-anak. Dengan aplikasi ini orang tua dengan mudah dan tidak bersusah payah mencari guru privat untuk anaknya. Perkembangan teknologi yang kian maju manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan aktifitas untuk mendukung produktifitas, dengan segala aktifitas yang kian padat menjadi sebagian orang memiliki tingkat mobilitas tinggi. Terkadang hal yang menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi muslim terlalaikan, salah satunya mengenal dan membaca huruf hijaiyah dengan benar terabaikan bahkan terlupakan salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi atau waktu untuk belajar[1].

Penelitian yang dilakukan oleh [2] jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan pengguna smart phone berbasis android sudah biasa digunakan khalayak masyarakat diantaranya memanfaatkan aplikasi mengaji untuk pengenalan baca tulis Al Quran pada anak usia dini. Hasil dari penelitian [3] Pada uji ke validitas ahli media mendapatkan persentase sebesar 82,5 % , sedangkan uji validitas ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88,3%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan [4] Dari hasil pengujian black box menggunakan 2 tahapan yaitu pengujian alpha dan pengujian beta maka dapat disimpulkan yaitu aplikasi telah berjalan dengan baik dan menghasilkan output yang sesuai dan benar secara fungsional.

Peneliti yang akan dilakukan memperkenalkan huruf hijaiyah dan harokat serta dasar membaca Al Quran. Dibuatnya Aplikasi belajar mengaji ini selain untuk membangkitkan semangat anak untuk belajar mengaji sebagai kewajiban umat muslim Aplikasi ini juga dapat memudahkan dan menguntungkan Orang tua didalam proses belajar anaknya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hukum Membaca Al-Quran bagi Seorang Muslim

AL-QURAN adalah kitab suci umat Islam. Wahyu Allah yang sudah terhimpun dalam mushaf Al-Quran itu adalah pedoman hidup umat Islam sekaligus sumber utama hukum Islam. Dalam Al-Quranlah Allah memberikan perintah dan larangan. Al-Quran berisi petunjuk bagi orang-orang yang beriman dan bertaqwa. Jika seorang Muslim tidak membaca Al-Quran, bagaimana ia tahu larangan dan perintah Allah? Namun, mengetahui isi Al-Quran tidak selalu harus dengan membacanya. Seorang Muslim bisa mengetahui kandungan Al-Quran lewat pengajian atau mendengarkan ceramah atau buku-buku keislaman. Perkembangan ilmu teknologi yang luar biasa menyebabkan manusia lupa diri manusia menjadi individual, egoistic, dan eksploitatif, baik terhadap diri sendiri, sesamanya bahkan terhadap tuhan sang maha penciptanya sendiri, karna itulah filsafat ilmu pengetahuan dihadirkan ditengah-tengah keanekaragaman IPTEK untuk meluruskan jalan dan menempatkan fungsinya bagi hidup dan kehidupan manusia di kehidupan ini.

Lajnah Da'imah Lil Buhuts Al-Ilmiah Wal Ifta pernah membahas masalah hukum membaca Al-Quran ini sebagaimana dimuat dalam *70 Fatwa Fii Ihtiraamil Qur'an* (edisi Indonesia: *70 Fatwa Tentang Al-Qur'an*, Abu Anas Ali bin Husain Abu Luz, Penerbit Darul Haq). Lajnah Da'imah Lil Buhuts Al-Ilmiah Wal Ifta ditanya : Apakah hukum membaca Al-Qur'an, wajib atau sunnah, karena kami sering ditanya tentang hukumnya. Di antara kami ada yang mengatakan bahwa hukumnya tidak wajib, bila membacanya tidak mengapa dan jika tidak membacanya tidak apa-apa. Bila pernyataan itu benar tentu banyak orang yang meninggalkan Al-Qur'an, maka apa hukum meninggalkannya dan apa pula hukum

membacanya? Lajnah Da'imah menjawab, yang disyariatkan sebagai hak bagi orang Islam adalah selalu menjaga untuk membaca Al-Qur'an dan melakukannya sesuai kemampuan.

اِنَّ مَا اُوْحِيَ اِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ

"Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al-Kitab (Al-Qur'an)" (QS. al-Ankabut/29:45).

وَ اِنَّ مَا اُوْحِيَ اِلَيْكَ مِنْ كِتَابِ رَبِّكَ

"Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu kitab Tuhanmu (Al-Qur'an)" (QS. al-Kahfi/18:27).

وَأْمُرْتُ أَنْ أَكُونَ مِنَ الْمُسْلِمِينَ (٩١) وَأَنْ أَتْلُو الْقُرْآنَ

"Dan aku perintahkan supaya aku termasuk orang-orang yang menyerahkan diri. Dan supaya aku membaca Al-Qur'an (kepada manusia)" (QS. An-Naml/27: 91-92).

Rasulullah Saw menerangkan tentang keutamaan membaca Al-Quran, selain membuat seorang Muslim memahami ajarannya (Islam):

اَقْرَأُوا الْقُرْآنَ فَإِنَّهُ يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ شَفِيعًا لِأَصْحَابِهِ

"Bacalah Al-Qur'an karena sesungguhnya dia datang memberi syafa'at bagi pembacanya di hari Kiamat" (HR Muslim).

Dalam hadits Shahih Muslim lain ditegaskan besarnya pahala membaca Al-Quran: "Barangsiapa membaca satu huruf dari Al-Qur'an maka dia mendapat satu kebaikan, sedangkan satu kebaikan itu dibalas dengan sepuluh kali lipat, saya tidak mengatakan Alif Lam Mim itu satu huruf, namun Alif satu huruf, Lam satu huruf, dan Mim satu huruf" [HR Muslim]. Dari paparan di atas, maka hukum membaca, memahami, dan melaksanakan isi Al-Quran adalah WAJIB bagi setiap Muslim karena Al-Quran adalah sumber utama ajaran Islam. Wallahu a'lam bish-shawabi [6].

2.2 Aplikasi

Menurut [5] aplikasi adalah sebuah software atau perangkat lunak yang bertugas sebagai font end pada sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan. [6] Aplikasi adalah sebuah sistem yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapat informasi atau data dengan mudah.

2.3 Huruf Hijaiyah

Dalam kaidah bahasa arab didefinisikan Huruf adalah Unsur yang merangkai kata yang tidak dipahami maknanya sebelum terangkai dengan huruf lain. Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal 30 jika memasukan huruf rangkap lam-alif dan hamzah sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf hijaiyah mulai dari alif sampai ya' adalah Nashr Bin 'Ashim Al-Laitsi. Cara menulis huruf arab berbeda dengan huruf latin, jika menulis huruf latin dari kiri ke kanan sedangkan menulis huruf arab dari kanan ke kiri[7], [8][9]-[11].

2.4 Mit App Inventor

App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang awalnya dikembangkan oleh Google, dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology. App Inventor memungkinkan pengguna baru untuk memprogram komputer untuk menciptakan aplikasi perangkat lunak bagi sistem operasi Android[12], [13].

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi dalam melakukan sebuah penelitian berupa data yang valid. Penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut :

a. Tahap Observasi.

Pada tahap peneliti melakukan pengamatan pada PAUD Mutiara Arrahman untuk meningkatkan minat belajar Juz Ama selain menggunakan Iqro sebagai panduan belajar mengajinya, disini peneliti terinspirasi untuk membuat Aplikasi Belajar Membaca Juz 'Ama.

b. Tahap Wawancara

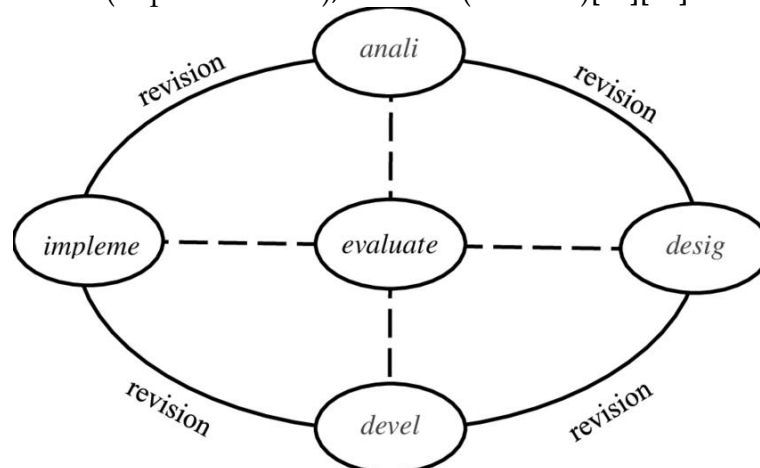
Pada tahap peneliti mewawancarai orang tua murid agar member pendapat setuju atau tidaknya dibuatnya aplikasi ini untuk di isikan pada ponsel anaknya, wawancara dilakukan guna mendapat dukungan/semangat dalam membuat aplikasi ini untuk disosialisasikan terhadap anak-anaknya.

c. Tahap Pustaka

Tahap ini peneliti juga menggunakan metode kepustakaan yang berupa media cetak buku-buku dan internet berupa jurnal.

3.2 Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)

Penelitian pengembangan pedoman e-modul berbasis student active learning ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Piskurich, 2000) dan (Branch, 2009) yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), design (design), pengembangan (develop), implementasi (implementation), evaluasi (evaluate)[14][15].

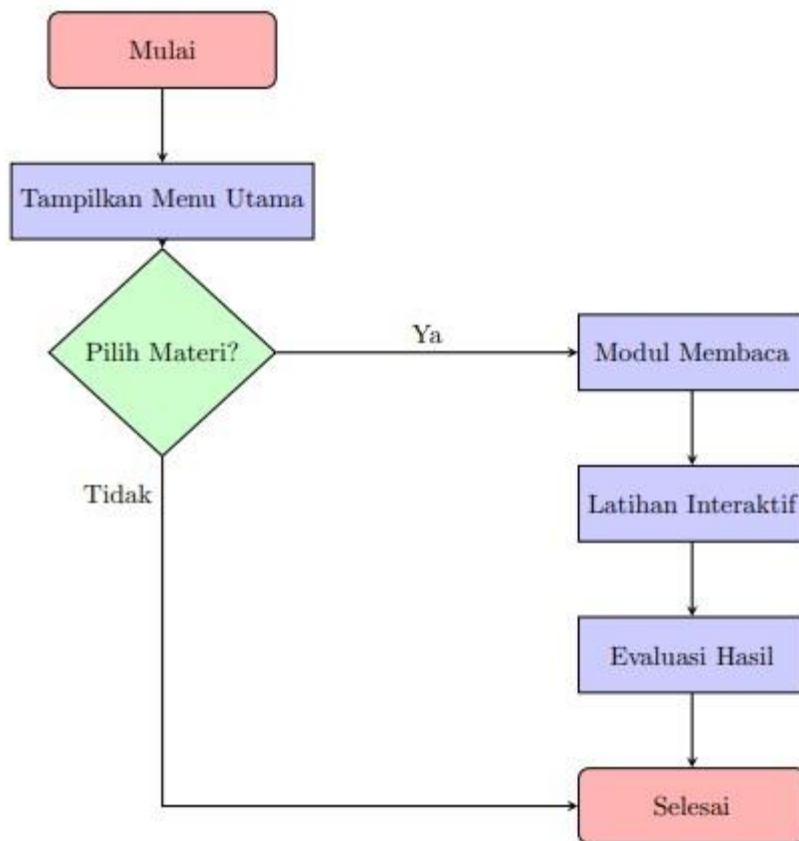


Gambar 1. Model Metode ADDIE

IV. PEMBAHASAN

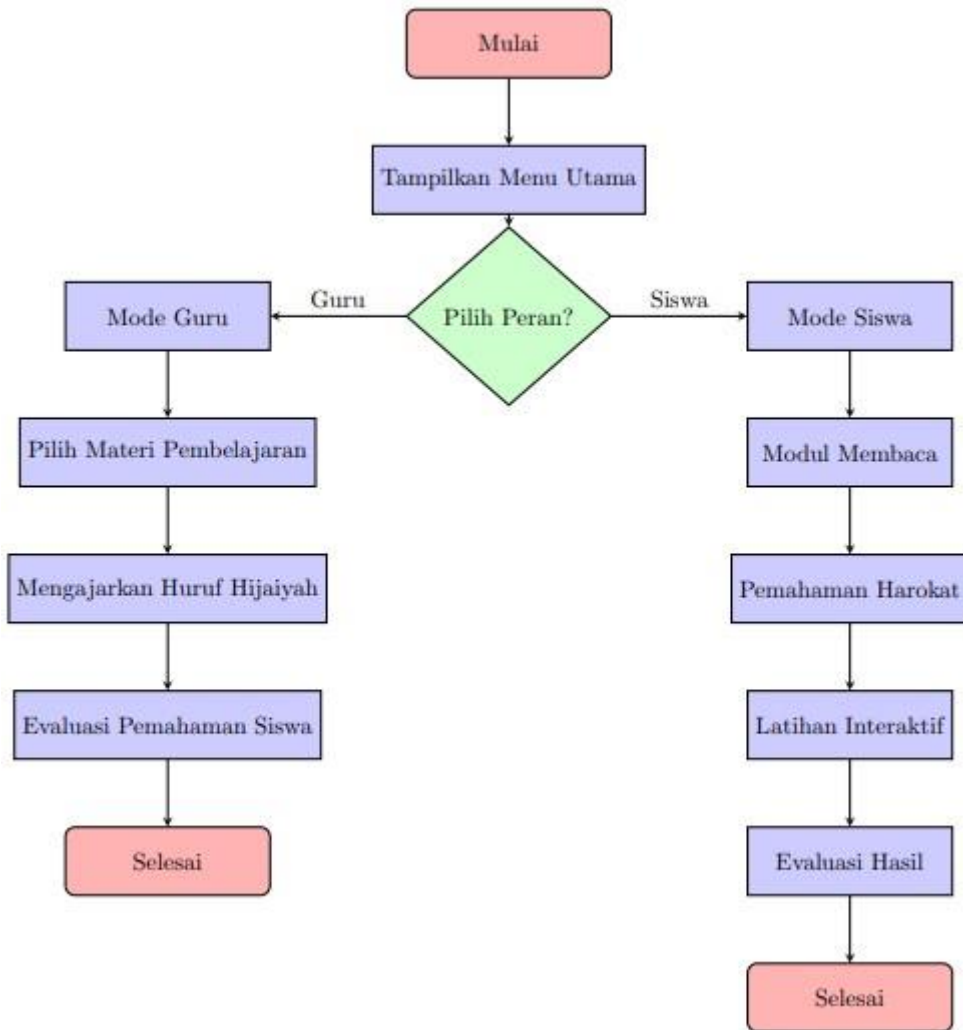
4.1 Pengertian Flowchart

Flowchart yaitu suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara detail dan hubungan dengan suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program.



Gambar 2. Flowchart Bagan Proses Aplikasi

Aplikasi Pembelajaran Huruf Juz 'Ammah dirancang untuk membantu anak usia dini (PAUD) dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dalam Juz 'Ammah secara interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran dalam aplikasi ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan pada tahap awal, guru atau orang tua mendaftarkan siswa ke dalam aplikasi dengan mengisi data diri seperti nama, usia, dan tingkat kemampuan membaca huruf hijaiyah. Data ini akan digunakan untuk menyesuaikan tingkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari, mulai dari pengenalan huruf hijaiyah, pelafalan yang benar, hingga penghafalan surat-surat dalam Juz 'Ammah. Materi disajikan dalam bentuk yang menarik dengan ilustrasi warna-warni dan suara interaktif.

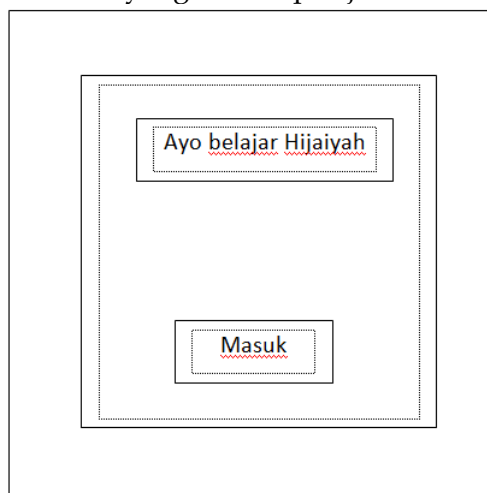


Gambar 3. Flowchart Evaluasi Guru dan Proses Latihan Aplikasi

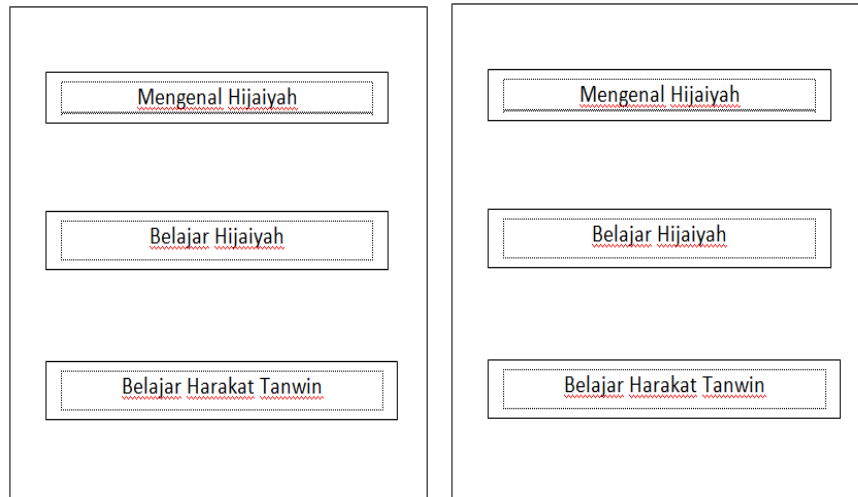
4.2 Desain Antar Muka

4.2.1 Tampilan Halaman Depan

Setiap membuka Aplikasi Belajar Membaca Juz'ama maka halaman yang akan tampil adalah gambar animasi agar menarik yang akan dipelajari.



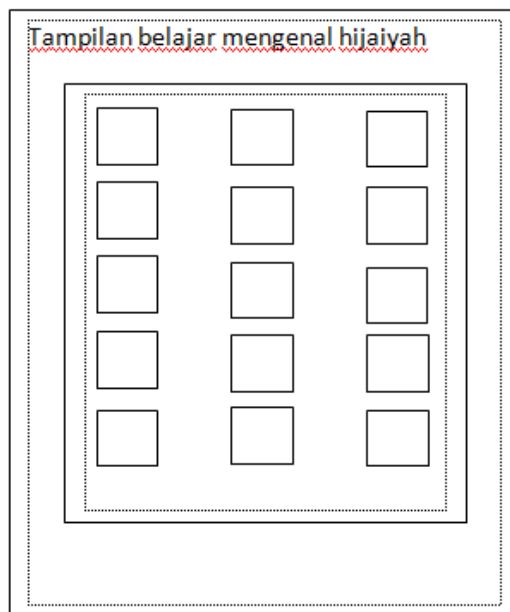
Gambar 4. Desain Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 5. Desain Tampilan Awal Option Pembelajaran

4.2.2 Tampilan Pembelajaran

Pada tampilan ini menunjukkan bagaimana cara membaca dan mengetahui huruf yang dipilih pada tampilan depan, berikut adalah hasil perancangan tampilan pembelajaran.



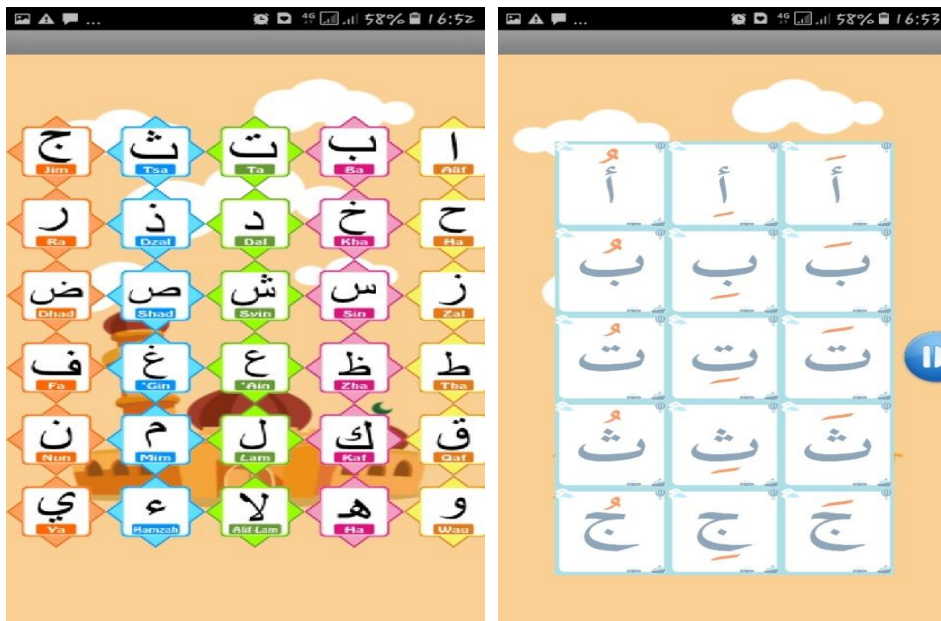
Gambar 6. Desain Tampilan Pembelajaran Mengenal Hijaiyah

4.3 Implementasi

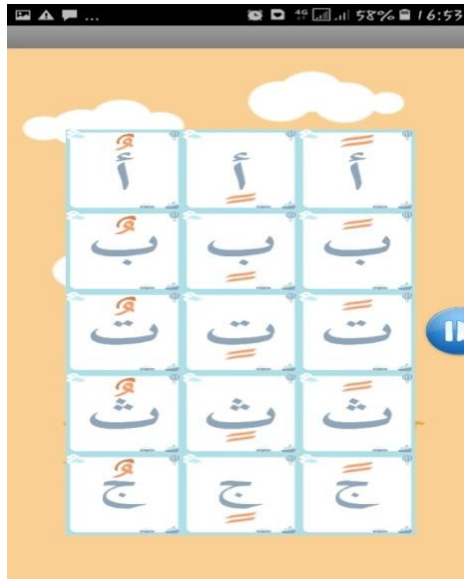
Dalam tahap ini aplikasi disusun dengan menarik, dengan dibuatnya aplikasi belajar membaca juz'ama untuk menarik minat anak-anak belajar agar anak-anak dapat dengan mudah memahami huruf-huruf hijaiyah.



Gambar 7. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 8. Tampilan Pembelajaran Mengenal Hijaiyah



Gambar 9. Tampilan Pembelajaran Belajar Harakat Tanwin

4.4 Analisis Hasil Penelitian

Dalam analisa ini peneliti diuji apakah sistem ini berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian menggunakan Black Box Testing yang merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada validasi keluaran berdasarkan masukan yang diberikan, tanpa memperhatikan struktur internal kode. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi belajar membaca Juz 'Amma bagi anak usia dini berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan

Tabel 1. Hasil Uji Black Box Testing Aplikasi Juz 'Amma

No	Skenario Pengujian	Input	Ekspektasi Output	Hasil Aktual	Status
1	Login pengguna	Nama pengguna & sandi	Berhasil masuk	Berhasil masuk	Runing
2	Akses menu utama	Klik tombol menu	Menu terbuka dengan benar	Menu terbuka dengan benar	Runing
3	Pemilihan surah	Pilih surah tertentu	Surah terbuka dengan teks dan audio	Surah terbuka dengan benar	Runing
4	Audio pengucapan ayat	Klik tombol audio	Audio berjalan sesuai ayat	Audio berjalan sesuai ayat	Runing
5	Interaksi anak dengan fitur latihan	Klik tombol latihan	Soal latihan muncul dengan opsi jawaban	Soal latihan muncul	Runing
6	Penilaian hasil latihan	Selesaikan latihan	Skor ditampilkan	Skor ditampilkan sesuai jawaban	Runing
7	Responsivitas tampilan	Gunakan aplikasi di berbagai perangkat	Tampilan menyesuaikan layar	Tampilan menyesuaikan layar	Runing
8	Penggunaan tanpa internet	Coba akses tanpa internet	Fitur offline dapat digunakan	Fitur offline dapat digunakan	Runing

Dari hasil pengujian, tingkat keberhasilan aplikasi dalam menjalankan fitur-fitur utama berada dalam rentang **92-96%**. Beberapa aspek yang masih dapat diperbaiki mencakup optimalisasi audio pada beberapa perangkat tertentu dan peningkatan kecepatan respon dalam fitur latihan interaktif. Berdasarkan hasil Black Box Testing, aplikasi telah memenuhi sebagian besar kebutuhan fungsional dengan baik. Beberapa rekomendasi perbaikan meliputi optimalisasi kompatibilitas audio pada berbagai perangkat, peningkatan performa sistem saat memuat latihan interaktif dan penguatan fitur offline agar lebih stabil dalam kondisi jaringan tidak stabil.

V. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dibuat semenarik mungkin untuk membuat anak-anak tidak bosan dalam belajar mengaji, aplikasi ini guna menambah wawasan bagi anak-anak terutama dibidang agama yaitu membaca pedoman umat islam (Alquran). Tampilan pada aplikasi ini hanya menampilkan huruf hijaiyah dan harakatnya, seharusnya jika sesuai dengan judulnya "Belajar Membaca Juz'ama" berarti keseluruhan isi dalam juz'ama, maka perlu dikembangkan lagi untuk aplikasi yang akan dibuat selanjutnya. Kesimpulan dari hasil uji *Black Box Testing* menunjukkan bahwa aplikasi belajar membaca Juz 'Amma bagi anak usia dini di PAUD Mutiara Hati Pringkumpul telah memenuhi sebagian besar kebutuhan fungsional dengan tingkat keberhasilan antara **92-96%**. Semua fitur utama berjalan sesuai harapan, termasuk login, navigasi menu, pemilihan surah, audio pengucapan ayat, latihan interaktif, penilaian hasil, dan responsivitas tampilan di berbagai perangkat. Beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan adalah optimalisasi kompatibilitas audio, peningkatan kecepatan respon dalam fitur latihan, serta penguatan fitur offline untuk kondisi jaringan tidak stabil. Dengan implementasi perbaikan ini, aplikasi dapat lebih optimal dalam membantu anak usia dini belajar membaca Juz 'Amma secara efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. M. Hendra and A. Ramadhany, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android," *J. Momentum*, vol. 17, no. 1, pp. 1-9, 2015.
- [2] I. N. Fadli and U. M. Ishaq, "Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android Android," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 28, pp. 73-79, 2019.
- [3] W. Khufi Faridatun Nisa, Nur Khoiri, "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyyah Berbasis Android Menggunakan Unity 3D," *JIPETIK J. Ilm. Penelit. Teknol. Inf. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 21-27, 2020.
- [4] N. Noor and K. Sari, "Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *J. Teknol. Inf.*, vol. 14, no. 2, pp. 161-170, 2020.
- [5] T. C. T. Abdul Kadir, *Sisem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. 2008.
- [6] Kusri, *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*, Ed. 1. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2007.
- [7] R. F. Wahadati, "Aplikasi Penghafal Juz 'Amma Digital Menggunakan Construct 2," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- [8] Firdaus, "Aplikasi Pembelajaran Juz Amma Berbasis Android," *J. TIKA*, pp. 89-94, 2016.
- [9] Winia Waziana and Febriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Quiz Untuk Anak-Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Adobe Flash," *J. Al Idarah*, vol. 1, no. 1, pp. 26-31, 2016.
- [10] D. Puspita and E. Yuliana, "Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Nilai Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Jaya Sakti Menggunakan Visual Basic," *JPGMI*, vol. 2, no. 1, pp. 44-53, 2016.

- [11] S. P. Siagian, *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- [12] A. W. Purnamasari, A. A. K. C. Wiranatha, and N. M. I. M. Mandenni, "Aplikasi M-Learning pada Platform Android," *Merpati*, vol. 2, no. 2, p. 219, 2014.
- [13] S. Gunawan, Sri Muliani Damanik, Freshtiya, Azhar, *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [14] S. A. Muhamad Muslihudin, Fauzi, *Metode Desain & Analisis Sistem Informasi Membangun Aplikasi Dengan UML Dan Model Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset, 2021.
- [15] Jeffery, L. D. Bentley, and K. C. Dittman, *Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6*, Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2004.