

JURNAL

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN
EASY TAJWID**

***DESIGN AND APPLICATION OF LEARNING
EASY TAJWID***



Oleh:

ISNA AINUN NI'MAH

11.1.03.02.0174

Dibimbing oleh :

- 1. Ahmad Bagus Setiawan, ST., MM., M.Kom**
- 2. Patmi Kasih, M.Kom**

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

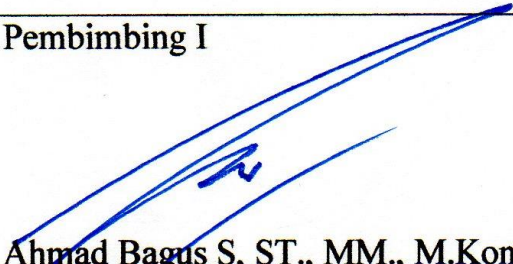
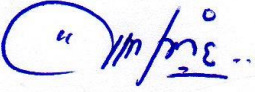

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Isna Ainun Ni'mah
NPM : 11.1.03.02.0174
Telepon/HP : 085 730 364 996
Alamat Surel (Email) : isnun.uye@gmail.com
Judul Artikel : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Easy Tajwid
Fakultas – Program Studi : Fakultas Teknik / Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi : UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Achmad Dahlan No.76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 24 Januari 2017
Pembimbing I  Ahmad Bagus S, ST., MM., M.Kom NIDN. 0703018704	Pembimbing II  Patmi Kasih, M.Kom NIDN. 0701107802	Penulis,  Isna Ainun Ni'mah 11.1.03.02.0174

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN EASY TAJWID

Isna Ainun Ni'mah
11.1.03.02.0174
Teknik – Teknik Informatika
isnun.uye@gmail.com
Ahmad Bagus Setiawan, ST., MM., M.Kom.
Patmi Kasih, M.Kom.
UN PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dalam agama Islam wajib mempelajari ilmu tajwid baik yang masih anak-anak, remaja, maupun dewasa, karena ilmu inilah yang mengajarkan kepada seluruh umat Islam tentang kaidah-kaidah dan hukum-hukum bacaan Al Qur'an. akan tetapi, manusia dengan daya ingat yang terbatas dan dengan berbagai kesibukan menjadi factor penghambat dalam mengingat materi tersebut.

Perancangan aplikasi tajwid ini merupakan aplikasi pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan para *user* dalam mempelajari ilmu tajwid secara menyeluruh menggunakan cara yang lebih gampang, lebih praktis, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi dan informasi yang semakin berkembang. Pada tugas ahir ini telah dikembangkan aplikasi pembelajaran tajwid dengan menggunakan platform Android. Materi yang disajikan adalah hijaiyah, hukum-hukum dalam tajwid yang disertai dengan contoh agar mempermudah memahami bacaan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang dapat membantu user dalam belajar tajwid dengan lebih mudah dan praktis.

KATA KUNCI : Aplikasi Pembelajaran, Tajwid, Android, App Inventor

I. LATAR BELAKANG

Dalam agama Islam wajib mempelajari ilmu tajwid karena ilmu inilah yang mengajarkan tentang kaidah-kaidah dan hukum-hukum bacaan Al Qur'an. Tajwid merupakan pelajaran yang sangat penting, tidak hanya untuk anak-anak, tapi juga bagi remaja, dewasa, bahkan orang tua. Tanpa mengetahui tajwid maka seseorang akan kesulitan dalam memahami bacaan Al Qur'an, karena apabila salah mengucapkan atau melafalkan bacaan Al Qur'an maka akan salah

pula artinya. Adanya buku panduan mengenai pembelajaran tajwid saat ini sebenarnya sudah banyak membantu dalam mempelajari ilmu tajwid, apalagi di lingkungan sekolah yang *backgroundnya* adalah sekolah muslim seperti Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah sampai Perguruan Tinggi Islam. Akan tetapi, banyak dari mereka mungkin hanya mempelajari saat menempuh pendidikan saja, padahal tajwid merupakan ilmu dasar sebelum melangkah untuk mempelajari Al Qur'an.

Semakin berkembangnya teknologi saat ini telah banyak memberikan pengaruh pada dunia teknologi dan informasi. Dengan munculnya beragam aplikasi yang memberikan banyak pilihan maka akan mempermudah *user* dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan. Aplikasi tersebut dapat bersifat pendidikan maupun hiburan yang bisa memberikan manfaat tersendiri bagi *user* sesuai dengan kebutuhan, baik yang berbentuk *desktop*, *web base* sampai dengan aplikasi *mobile* pada telepon seluler atau *handphone*. Aplikasi pada *handphone* sudah banyak berkembang dengan berbagai fitur dan keunggulan. Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan berbagai *social media*, aplikasi ini juga bisa digunakan untuk belajar dan bermain. Banyak dari internet yang menyediakan aplikasi buku *online*, majalah, dan sebagainya. Hal ini tentunya dipengaruhi juga oleh sistem operasi yang digunakan.

Salah satu *operating system* (sistem operasi) yang sangat berkembang pada saat ini adalah Android. Android merupakan *operating system* yang sangat

populer dewasa ini dengan memberikan berbagai kemudahan layanan, *multiplatform* dan bersifat *open source*. Sistem operasi ini juga telah banyak digunakan pada perangkat seluler (*handphone*). Sejak munculnya *operating system* ini, android banyak digemari oleh *user* karena mudah digunakan dan memberikan banyak manfaat, baik untuk bisnis, sekedar hiburan, maupun yang memanfaatkannya untuk menunjang belajar. Berbagai macam *tools* juga sangat mendukung dalam pembuatan aplikasi pada *operating system* android.

Daya ingat manusia yang terbatas serta minat baca yang kurang terkadang menjadi salah satu faktor yang menghambat untuk belajar. Berbagai kesibukan masyarakat juga menjadi salah satu faktor penyebab tidak adanya kesempatan untuk belajar dan membaca, khususnya membaca Al Qur'an. Meskipun demikian tentunya masih ada cara yang digunakan agar menggugah minat membaca, memahami serta mengetahui hukum-hukum bacaan Al Qur'an yang sesuai dengan tuntunan tajwid dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini.

Adapun penelitian yang didapatkan adalah dari Benny Irawan, Pipit Dewi Arnesia dan Muhammad Syarif. *Aplikasi Smart Tajwid Menggunakan Eclipse Classic 4.2 Berbasis Android 2.3*. Jurnal ilmiah SNASTIKOM. 2013. Pada jurnal tersebut disebutkan bahwa pengelompokan hanya dibagi menjadi tiga dan belum ada audio untuk memperjelas contoh.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran tajwid yang berbentuk *mobile*, lebih praktis, dan mudah difahami yang disertai dengan audio visual sehingga belajar lebih mudah dan menarik pada telepon seluler dengan *operating system* android dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Easy Tajwid”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

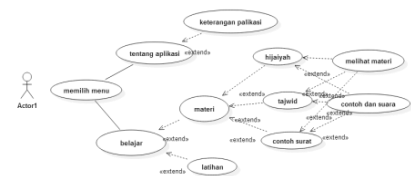
1. Diagram UML (Unified

Modeling Language)

a. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi. *Use case* merupakan gambaran umum

tentang fungsionalitas dari suatu system, sehingga *user* mengerti mengenai fungsi sistem aplikasi yang dibangun. Saat *user* memulai aplikasi akan ada 2 menu, yakni tentang aplikasi dan menu utama.



Gambar 2.1. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. *Activity diagram* menggambarkan proses yang *user* lakukan ketika menggunakan aplikasi. *Diagram activity* dibuat berdasarkan sebuah *use case* atau beberapa *use case*.

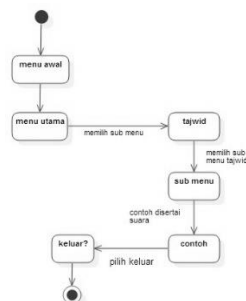
Pada aplikasi pembelajaran tajwid, *user* akan menemui tiga menu dalam

aplikasi, user dapat melihat materi dan mengetahui contoh bacaannya yang disertai dengan suara, *user* juga dapat melihat contoh tajwid yang ada pada surat pendek.



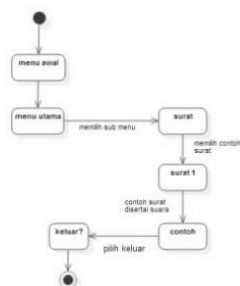
Gambar 2.2 Activity Diagram

Menu Hijaiyah



Gambar 2.3 Activity Diagram

Menu Tajwid



Gambar 2.4 Activity Diagram

Menu Surat



Gambar 2.5 Activity Diagram

2. Desain Aplikasi Interface

Desain aplikasi *interface* (tampilan antar muka) menggambarkan tentang gambaran tampilan dari beberapa menu yang ada didalam aplikasi. *Desain interface* ini menggambarkan alur dari menu atau tampilan yang dipilih dan hubungan antara *screen* satu dengan yang lainnya.

Dalam aplikasi ini terdiri dari menu utama yang berisi menu materi tentang hijaiyah, tajwid, contoh surat, dan latihan soal. Diantara menu-menu utama tersebut juga

terdapat beberapa sub menu.
Desain interface bertujuan agar aplikasi mudah difahami oleh *user*.

a. Desain Menu Awal

Halaman ini ada tampilan awal pada aplikasi tajwid ketika aplikasi dijalankan. Tampilan awal aplikasi diberi gambar agar tampilan lebih menarik. Aplikasi ini dinamakan *Easy Tajwid* karena bertujuan untuk memudahkan siapapun yang belajar menggunakan aplikasi ini. Pada bagian bawah ada *button* tentang aplikasi dan menu utama. Jika *button* menu utama diklik akan menuju halaman menu utama aplikasi yang berisi beberapa sub menu dari materi aplikasi *easy tajwid*. Jika *button* tentang aplikasi diklik maka akan menuju *screen* yang berisi tentang

penjelasan singkat seputar aplikasi *easy tajwid*.

b. Desain Menu Tentang Aplikasi

Menu tentang aplikasi akan menampilkan sekilas penjelasan tentang aplikasi dan cara penggunaan aplikasi. Pada bagian bawah adalah *button* (kiri) yang berfungsi untuk kembali ke tampilan menu utama dan *button* “x” yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi secara langsung.

c. Desain Menu Utama Aplikasi

Menu utama aplikasi terdapat tiga menu, yaitu menu belajar, latihan dan bantuan. Dalam menu belajar terdapat sub menu untuk memilih materi yang akan dilihat. Dalam menu latihan ada 3 latihan soal yang berfungsi untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari

sebelumnya. Pada menu bantuan terdapat keterangan petunjuk penggunaan aplikasi. Pada bagian bawah terdapat tiga *button* masing-masing *button* berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, kembali ke menu utama dan keluar dari aplikasi.

d. Desain Sub Menu Utama Aplikasi

Desain menu utama merupakan tampilan *screen* kedua pada aplikasi. Pada menu ini menampilkan tiga sub menu, yaitu menu hijaiyah, tajwid, dan contoh. Menu hijaiyah, tajwid, dan contoh diletakkan berurutan dari atas kebawah sesuai dengan tingkatan materi yang disampaikan.

Jika tombol Hijaiyah diklik akan membuka *screen* sub menu hijaiyah. *Button*

hijaiyah diletakkan paling atas karena sebelum mempelajari tajwid agar mengenal materi seputar hijaiyah terlebih dahulu. Pada *button* ke dua adalah Tajwid, setelah mengenal huruf hijaiyah maka dilanjutkan untuk belajar materi hukum-hukum ilmu tajwid. Yang terakhir adalah *button* contoh, pada *button* ini diletakkan paling akhir karena setelah mempelajari dasar-dasar tajwid, hukum-hukum tajwid kemudian contoh-contoh bacaan tajwid pada surat pendek.

e. Desain Menu Hijaiyah

Dalam menu hijaiyah ini menampilkan empat sub menu yang berurutan yakni menu huruf, tanda baca, qalqalah, pelafalan. Menu huruf menampilkan beberapa penjelasan dasar dari huruf

hijaiyah baik huruf tunggal maupun huruf yang bisa digandeng dengan huruf lain, begitupun pada penjelasannya, menu tanda baca atau yang dikenal dengan istilah harakat akan menampilkan beberapa penjelasan dari tanda baca (harakat) baik harakat yang tunggal maupun yang ganda (tanwin), menu qalqalah menampilkan huruf-huruf qalqalah, dan yang terahir adalah menu pelafalan berisi tentang huruf yang dilafalkan dengan tebal maupun huruf yang dibaca tipis (tafhim dan tarqiq). Tombol paling bawah berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya (menu utama aplikasi).

f. Desain Menu Tajwid

Pada menu tajwid menampilkan sebelas sub menu yang berurutan yakni

mim dan nun tasydid, nun mati, mim mati, al dan lam fiil, mad. Menu ini ditampilkan secara berurutan menunjukkan bahwa materi yang dibahas sesuai dengan yang terdapat di buku tajwid pada umumnya.

Jika diklik menu mim dan nun tasydid berisi tentang huruf mim dan nun yang dibaca tasydid (syiddah). Menu nun mati menampilkan beberapa hukum-hukum bacaan nun mati. Menu al dan lam fiil menampilkan bacaan al ta'rif. Menu mad akan menampilkan macam-macam huruf mad dan hukum bacaan mad.

g. Desain Menu Contoh

Pada halaman ini akan menampilkan contoh bacaan tajwid yang disertai dengan suara pada 10 surat pendek. Terdapat tiga button untuk menjalankan contoh, yakni

play, pause dan stop. Jika tombol bagian pojok kiri bawah diklik maka akan menuju halaman sebelumnya (menu utama).

h. Desain Menu Latihan Soal

Pada menu latihan soal akan menampilkan 10 soal latihan berbentuk esai. Untuk menjawab soal latihan, user harus menginputkan jawaban yang sesuai pada text box yang berada dibawahnya. Tombol cek jawaban berfungsi untuk melihat apakah jawaban yang diketikkan itu sudah benar atau salah. Baik jawaban benar atau salah tetap bisa melanjutkan ke soal berikutnya. Soal latihan berfungsi untuk mengingatkan kembali pada pengguna tentang materi yang sudah dijabarkan pada menu sebelumnya. Button pertanyaan

selanjutnya akan menuju pada pertanyaan berikutnya.

Setelah selesai soal terahir maka akan mengulangi soal yang pertama. Soal bersifat urut (tidak random). Jika jawaban benar maka text box akan berwarna orange dan jika salah berwarna biru. Pada menu latihan tidak menyimpan skor atau nilai dari hasil jawaban.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan proses yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat menyelesaikan Aplikasi Pembelajaran *Easy Tajwid*. Berikut kesimpulan dari hasil rancangan aplikasi pembelajaran tersebut:

Telah dihasilkan aplikasi pembelajaran tajwid berbasis android dengan menggunakan MIT App Inventor 2. Aplikasi menyajikan materi hijaiyah, hukum-hukum tajwid disertai dengan contoh bacaan yang bisa mengeluarkan suara dan terdapat latihan soal yang berfungsi untuk melatih user dalam mengingat materi yang sudah dijabarkan sebelumnya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Akhbar Satria. 2014. *Aplikasi Pepak Bahasa Jawa Berbasis Android Mobile*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI Kediri.
- Benny Irawan, Pipit Dewi Aresia, dan Muhammad Syarif. 2013. Aplikasi Smaert Tajwid Menggunakan Eclipse Classic 4.2 Berbasis Android 2.3. *Jurnal SNASTIKOM*, (Online), tersedia: <http://prosiding-snastikomti.stth-medan.ac.id/>, diunduh 18 Desember 2014.
- Hermawan, Stephanus S. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Andi: Yogyakarta.
- Jurnal Ilmiah. Benny Irawan, Pipit Dewi Arnsia, Muhammad Syarif. *Aplikasi Smart Tajwid Menggunakan Eclipse Classic 4.2 Berbasis Android 2.3*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SNASTIKOM). 2013
- Made Ayu Dusea Widyadhara. 2013. *Aplikasi Game Mengenal Warna, Bentuk, Angka, dan Huruf Sebagai alat Bantu Belajar Balita Pada Android Operating System*. Skripsi. Kediri: UN PGRI Kediri.
- Pudjo, Prabowo W H. 2011. *Menggunakan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika: Bandung.
- Putra, Karyato. *Kitab Nailul Anfaal Fii Tarjamah Tuhfatul Athfal*. Semarang.
- Riza Arifudin, Ardhi Prabowo. *Modul Pelatihan Pembuatan Aplikasi Android Menggunakan App Inventor*.
- Sunarto, Ahmad. 1412 H. *Pelajaran Tajwid Terjemah (Tuhfatul Athfal)*. Al-Hidayah: Surabaya
- Wahana Komputer. 2013. *Pemrograman Android dengan App Inventor No Experience Required*. Andi: Yogyakarta.
- <http://codenesia.my.id/android/membuat-aplikasi-android-dengan-app-inventor-2/>
- <http://ejournal.unp.ac.id/oleh/DIswanti.2012>
- <https://lembayungsurga.files.wordpress.com/2014/03/tajwid2.pdf>
- <http://www.eurekapedidikan.com/2014/10/fungsi-media-pembelajaran-dan-jenis.html>
- <http://www.islamnyamuslim.com/2012/12/makna-huruf-hijaiyah.html>
- <http://muhammadircham.staff.stainsalatiga.ac.id/wp-content/uploads/sites/100/2013/09/tajwid>
- <https://portalebookshare.blogspot.co.id/2016/05/e-book-372-dasar-pengenalan-android.html>
- <https://puravidaapps.com/snippets1.php#zoomstaruml.io/download>