PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TK /PAUD BERBASIS ANDROID

The introduction of HIJAIYAH LETTERS IN CHILDREN kindergarten / early childhood Based ANDROID

Oleh:

Yudi Siswanto

12.1.03.02.0037

Dibimbing oleh :

1. **Rini Indriati, 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	: Yudi Siswanto
NPM	: 12.1.03.02.0037
Telepun/HP	: 085785083003
Alamat Surel (Email)	: yudisiswanto945@gmail.com
Judul Artikel	: Pengenalan Huruh Hijaiyah Pada Anak TK/PAUD Berbasis Android
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Teknik – Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354)771576, 771503, 771495 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. 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, 19 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Rini Indriati, M.Kom NIDN. 0725057003	Patmi Kasih, M.Kom NIDN. 0701107802	Yudi Siswanto NPM. 12.03.02.0037

PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK TK /PAUD BERBASIS ANDROID

Yudi Siwanto
12.1.03.02.0037
Fakultas Teknik – Teknik Informatika
yudisiwanto945@gmail.com
Rini Indriati, M.Kom dan Patmi Kasih, M.Kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Yudi Siswanto : Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak TK/PAUD berbasis android, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017

Beraneka ragam jenis aplikasi android yang canggih dan mulai berkembang di seluruh dunia, sehingga masih banyak orang yang tidak mengetahui bagaimana cara penggunaannya apa fungsi dan manfaatnya. Sebagian siswa juga belum begitu mengenal yang namanya huruf hijaiyah, bagaimana bunyi dan cara membacanya pun juga belum begitu mengenalinya. Dengan begitu beberapa ahli akan membuat dan mencoba bagaimana cara agar setiap siswa dapat mengenali dan membaca huruf hijaiyah dengan lancar. Dengan adanya pembelajaran android tentang pengenalan huruf hijaiyah akan lebih menambah wawasan para siswa terutama TK/PAUD, karena android sebagian besar masyarakat mempunyainya.

Sistem pengenalan jenis huruf hijaiyah bunyi dan pelafalan ini merupakan sistem yang membantu menyelesaikan permasalahan. dengan menggunakan metode pengembangan maka sistem ini akan secara otomatis meningkat dengan pesat.

Dengan memberikan desain yang menarik dan sederhana, maka akan membuat pengguna akan tertarik dengan game tersebut. Dan membuat desain game yang mudah dipahami akan membuat pengguna asyik untuk menjalankannya.

Dengan adanya Aplikasi huruf hijaiyah ini dapat memudahkan anak TK/PAUD untuk belajar dan mengingat huruf hijayah. Dan dapat pula mengembangkan ingatan pada anak untuk menghafal dan membaca huruf hijaiyah dengan cara bermain dan belajar tanpa harus membawa buku. Anakpun juga tidak akan bosan apabila menggunakan aplikasi ini dengan didesain yang menarik

Kata kunci : Android, Hijaiyah, Anak TK/PAUD

I. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tak pernah lepas yang namanya religius. Karena religius juga yang akan membawa kecerahan dalam kehidupan, huruf hijaiyah juga tak akan pernah ditinggalkan karena itu juga akan penting bagi kehidupan masa depan. Dengan bisa mempelajari huruf hijaiyah beserta perangkatnya itu juga tidak akan pernah sia-sia, dalam keseharian pun itu juga akan berarti walaupun huruf tersebut masih dasar pembelajaran setelah adanya pengenalan huruf hijaiyah nanti akan bertahap pengenalan harakat dan arab sambung, untuk mengetahui itu semua harus mulai dari dasar dan bertahap. Tahapan tersebut harus dimulai dari dasar terlebih dahulu, agar dapat dicerna oleh otak lebih maksimal dan efisien. Otak juga tidak bisa mencerna sekaligus melainkan harus melalui tahapan-tahapan yang harus dilewati untuk mencapai suatu keinginan. Jika keinginan tidak di dasari oleh sebuah usaha pasti tidak akan ada gunanya.

Sama seperti halnya belajar huruf hijaiyah yang dimulai sejak dini. Karena jika memulainya sudah terlambat melainkan berusia lanjut itu pasti daya pengingatan pada otak juga tidak akan bisa terserap secara optimal. Dalam dunia pendidikan sekarang ini banyak orang tua yang memberikan keterangan mengenai agama dengan cara menceritakan atau belajarnya yang masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu masih menggunakan kartu huruf hijaiyah. Hal ini sangat tidak efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan cara itu anak – anak akan susah menangkap makna yang sedang disampaikan oleh para guru atau orang tua. Dengan dilakukan penerapan pembelajaran agama terutama Pengenalan Huruf Hijaiyah pada masyarakat Indonesia sejak dini, mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan pada usia yang masih kecil. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya.

Terdapat beraneka ragam jenis aplikasi android yang canggih dan mulai berkembang di seluruh dunia, sehingga masih banyak orang yang tidak mengetahui bagaimana cara penggunaannya apa fungsi dan manfaatnya. Sebagian siswa juga belum

begitu mengenal yang namanya huruf hijaiyah, bagaimana bunyi dan cara membacanya pun juga belum begitu mengenalinya. Dengan begitu beberapa ahli akan membuat dan mencoba bagaimana cara agar setiap siswa dapat mengenali dan membaca huruf hijaiyah dengan lancar. Dengan adanya pembelajaran android tentang pengenalan huruf hijaiyah akan lebih menambah wawasan para siswa terutama TK/PAUD, karena android sebagian besar masyarakat mempunyainya. Oleh karena itu, di perlukan aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah sambil bermain.

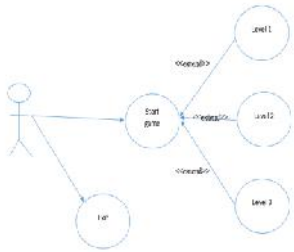
Pengklasifikasian merupakan proses pengelompokan berdasarkan ciri-ciri dan bentuk tertentu agar dapat meminimalkan pengetahuan seorang siswa tentang jenis huruf hijaiyah yang sedang mulai berkurang dilingkungan. Dengan itu dibuatlah aplikasi pengetahuan berbasis android, untuk mempelajari huruf hijaiayah secara digital dan menyenangkan.aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini dibuat untuk anak usia dini dapat mengenal huruf hijaiyah secara mobile, sehingga dapat memberikan pengetahuan tentang huruf hijaiyah secara menyeluruh.

II. METODE

Use Case Diagram

Untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini memerlukan beberapa diagram terpenting yaitu use case diagram, seperti namanya fungsi use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Pada perancangan aplikasi ini terlebih dahulu dibuat permodelan program dengan use case diagram dengan menggambarkan peran dari obyek dalam sebuah sistem.

Adapun Use Case diagram yang dibuat akan dijelaskan pada gambar sebagai berikut :



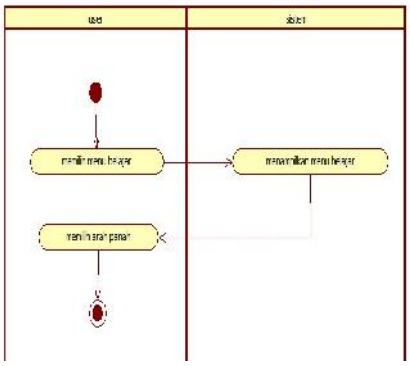
Gambar 3.2 Use Case Diagram

a. Activity Diagram

Diagram Aktivitas memudahkan kita dalam memahami langkah-langkah alur kerja, diagram ini memodelkan langkah kerja (workflow),dari Use Case sehingga dapat diketahui siapa yang bertanggung jawab atas masing-masing aktivitas dan obyek–obyek yang digunakan dalam aliran kerja. .

Adapun activity diagram yang sedang berjalan adalah sebagai berikut

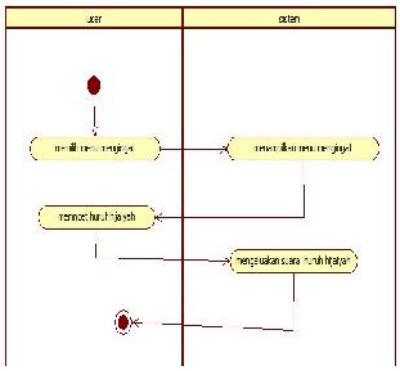
1. Activity Diagram Menampilkan menu belajar



Gambar 3.3 Activity Diagram menu belajar

Yang harus dilalui user yaitu dengan memilih menu belajar untuk menampilakan isi didalam sistem dan setelah itu memilih arah panah untuk memilih menu yang diinginkan user maka sistem akan berjalan sesuai yang diinginkan user.

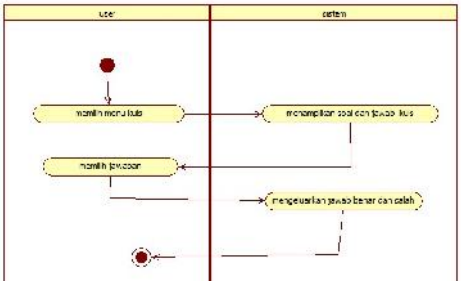
2. Activity Diagram Menampilkan menu mengingat



Gambar 3.4 Activity Diagram menu mengingat

Yang harus dimulai oleh user yaitu dengan memilih menu mengingat untuk dapat menampilkan yang ada didalam menu mengingat setelah itu menekan huruf hijaiyah yang sesuai keinginan maka sistem itu akan mengeluarkan suara huruf hijaiyah yang sudah ditekan untuk diketahui nama hurufnya.

3. Activity Diagram Menampilkan menu kuis



Gambar 3.5 Activity Diagram menu kuis

Yang harus dilakukan user pada saat menjalankan kuis yaitu dengan memilih menu kuis maka akan muncul soal dan jawaban setelah itu memilih jawaban yang benar maka akan mengeluarkan suara antara benar dan salah pada sistem tersebut.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Cara memulai game ini dengan menekan Menu awal maka akan muncul selama beberapa detik sebelum aplikasi menu dalam muncul. Dengan desain sederhana namun

banyak disukai anak-anak, dengan warna yang beragam. Setelah itu Tampilan didalamnya berisi tiga “3” menu yaitu belajar, mengingat, dan kuis yang dapat anda gunakan dalam memulai aplikasi ini hingga akhir dan sampai anda mengingat kembali huruf-huruf hijaiyah yang belum diketahui. Dengan memilih menu “ Mengingat” akan muncul tampilan yang ada dalam menu “mengingat” akan muncul semua huruf hujaiyah. Jika ingin menghafal atau lupa saat membaca maka tekan huruf yang diinginkan, maka huruf itu akan berbunyi sesuai yang ditekan. Dengan memilih menu “ Kuis” akan muncul tampilan yang ada didalam menu “kuis” akan muncul empat huruf hijaiyah beserta nama yang ada dibawah huruf, empat huruf itu adalah pilihan jawaban dari nama yang tertulis itu, menandakan itu adalah yang harus anda cari atau pilih sesuai dengan kata yang ada dibawah tersebut. jika anda benar menebak huruf hijaiyah, maka akan muncul tanda “√” itu menandakan anda telah benar dalam menebak dan untuk melanjut kepertanyaan berikutnya bisa mimilih arah panah kanan dan untuk kembali ke pertantaan seblumnya memilih arah panah kiri.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan pada eclipse dan perangkat smartphone Lenovo a526 dengan android versi 4.2.2 menunjukkan bahwa semua fitur yang ada dalam aplikasi game edukasi ini dapat berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Berikut ini smartphone yang sudah di uji coba game yang dibuat ini:

Tabel 4.1 Spesifikasi perangkat yang diujikan

Vendor	**Model**	**Versi Os**	**Hasil**
Lenovo Yudi S	A526	Android 4.2.2.	Aplikasi berjalan lancar
Xiomi Bapak Sujito	Redmi note 2	Android 5.0.2	Aplikasi berjalan lancar
Samsung Ibu Nurul	Galaxs5280	Android 4.1.2	Aplikasi berjalan lancar

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan:

1. Bahwa aplikasi huruf hijaiyah ini dapat memudahkan anak

TK/PAUD untuk belajar dan mengingat huruf islam.

2. Dapat mengembangkan ingatan pada anak untuk menghafal dan membaca dengan cara bermain dan belajar tanpa harus membawa buku.
3. Fitur dan Desain yang menarik dapat membuat anak lebih mudah dalam menggunakan aplikasi ini dan desain yang tidak membuatnya jenuh membaca.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Achmad Sugandhi,dkk. 2009. *Teori pembelajaran* . Semarang

Arsyad Azhar. 2001. media pembelajaran. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Dhanta, Rizky. 2009. *Kamus Istilah Komputer Grafis dan Internet*. Indah: Surabaya

Heriyanto, bambang, 2004 *sistem manajemen basis data : pemodelan, Perancangan, dan terapannya*, informatika: Bandung

Hendra M.2008. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android*, STIMIK GsI MD

Indrajit, Richardus Eko. 2001. *Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*. PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.

Jogiyanto HM,. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Yogyakarta.

Kusrini. 2007. *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Penerbit Andi: Yogyakarta.

Safaat Nazaruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung: Bandung

Nugroho Adi. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Infoemasi Dengan Metodelogi Berorientasi Objek.* Informatika. Bandung

Permatasari Deasy. 2011. *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android.*

Sumantri Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar: bandung*

Sutabri Tata, 2007. *Konsep Sistem Informasi.* Penerbit Andi: Yogyakarta