

Implementasi Media Pembiasaan Menghafal Surah-Surah Pendek Berbasis Android

Venni Marisa¹, Haida Dafitri², Nur Wulan^{3*}

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan

¹venni2208@gmail.com, ²aida.sth@gmail.com, ^{3*}nurwulanstth@gmail.com

Abstrak

Di masa pandemi sekarang anak-anak banyak menghabiskan waktu belajar dengan daring atau online yang lebih banyak menggunakan smartphone. Apalagi pembelajaran online ini anak-anak banyak menggunakan gadget hanya untuk bermain game sampai lupa akan waktu dan lupa untuk belajar. Yang membuat dampak negatif penggunaan teknologi pada anak usia dini ialah timbulnya rasa malas anak untuk belajar. Dari permasalahan yang ditemukan diatas tugas akhir ini membuat suatu aplikasi media pembiasaan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an berbasis Android. Dengan adanya media yang interaktif ini dapat membuat proses belajar menjadi efisien dan efektif . Tujuan membuat media menghafal surah pendek Al-Qur'an berbasis Android ini dapat memberikan kemudahan bagi anak usia dini (4-5 tahun) dalam belajar dan menghafal surah pendek lebih mudah. Penulis membuat suatu media dengan tampilan yang menarik sehingga menambah rasa minat dan cinta anak untuk belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an.

Kata Kunci: Smartphone; Android; Media.

Abstract

In the current pandemic, children spend a lot of time studying online or online who use more smartphones. Moreover, this online learning children use many gadgets just to play games until they forget the time and forget to learn. What makes a negative impact on the use of technology in early childhood is the onset of children's lazy feelings to learn. From the problems found above this final task makes a media application habituation memorizing short surahs of the Qur'an based on Android. With this interactive media can make the learning process efficient and effective. The goal of making the medium of memorizing short Surahs of the Qur'an based on Android can provide convenience for early childhood (4-5 years) in learning and memorizing short surahs more easily. The author makes a medium with an attractive appearance so as to add to the child's sense of interest and love to learn and memorize the short surahs of the Qur'an.

Keywords: Smartphone; Android; Media.

1. PENDAHULUAN

Di masa sekarang pendidikan harus sejalan dengan adanya teknologi, agar sistematis belajar dalam dunia pendidikan lebih menarik atau tidak monoton dari masa ke masa. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin banyak metode untuk pembelajar, seperti adanya media pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini adalah teknologi smartphone berbasis android. Dengan adanya smartphone memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan dalam penggunaannya seperti membantu pekerjaan manusia serta membantu kegiatan pembelajaran[1].

Dalam proses pembelajaran adanya interaksi antara guru (pendidik) dengan anak-anak (peserta didik) dan sumber atau bahan ajar untuk mendapatkan informasi yang baru atau pemahaman yang baru bagi anak-anak. Akan tetapi proses pembelajaran dapat terjadi kegagalan

dikarenakan kurangnya daya tarik anak-anak dengan tidak adanya perkembangan metode pembelajaran tersebut[2].

Untuk menghindari hal tersebut terjadi, maka guru atau orang tua (pendidik) dapat merubah metode pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran dengan adanya media pembelajaran ini anak-anak dapat membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan, daya tarik belajar, serta meningkatkan kemampuan belajar. Menenal surah-surah pendek Al Qur'an harus diperkenalkan dari usia dini hal ini bertujuan untuk mengarahkan kepada mereka agar memiliki keyakinan sebagai umat muslim dan mempercayai bahwa Allah satu-satunya tuhan yang kita sembah.

Dengan adanya implementasi media ini khususnya pada anak-anak dapat terbiasa dalam menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an. Media yang dibuat dapat membekali anak-anak untuk rasa minatnya terhadap belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an. Dan dapat memanfaatkan teknologi di masa sekarang, maka dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi atau gadget pada anak.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang efisien. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia ialah media pembelajaran (pendidikan), bisnis, film, desain, games, membangun website, iklan dan lain lain[3].

2.2 Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Maka multimedia pembelajaran adalah pilihan yang baik dan efisien karena akan menampilkan beberapa contoh yang praktis dalam kehidupan nyata. Karena dalam proses pembelajarannya dapat menginspirasi antusias peserta didik untuk belajar dan bereksplorasi[4].

2.3 Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer [5].

2.4 Adobe Animate

Adobe Animate CC mulanya bernama Adobe Flash, adobe mengubah nama Adobe Flash dengan merilis Adobe Animate CC. Adobe Animate mendukung pengembangan untuk mendesain animasi, media pembelajaran, game, iklan, dan sebagainya dalam berbagai platform, termasuk platform mobile seperti Android dan Ios [6].

2.5 Android

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh android, inc., dengan dukungan finansial dari google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007[7].

2.6 Pembiasaan

Pembiasaan adalah pengulangan sesuatu secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama. Menurut Tesaurus Bahasa Indonesia berasal dari kata "biasa" yang artinya banal, bersahaja, normal, kaprah, lazim, lumrah, standar, umum, wajar, sederhana, terbiasa, terkondisi, kerap, sering, dan rutin. Maka kata pembiasaan mengandung arti sebagai proses membuat

sesuatu menjadi biasa, sehingga menjadi kebiasaan. Dengan metode ini dianggap sebagai metode yang paling efektif dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik [8].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Perancangan Sistem

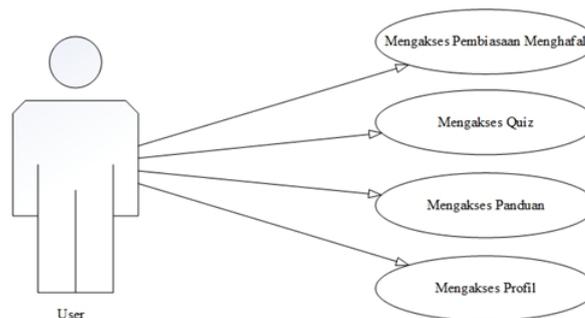
Perancangan sistem merupakan teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem, sehingga diperoleh sistem yang lengkap, teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik. Dalam perancangan sistem penulis merinci sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan hasil yang sudah ditetapkan dalam tahap analisa sistem.

3.2 Unified Modelling Language (UML)

UML digunakan dalam pengembangan sistem perangkat lunak yang menggunakan pendekatan berorientasi objek. UML menyediakan banyak sekali diagram yang diperlukan untuk menjelaskan sistem yang sedang dikembangkan, baik dari aspek statis maupun dinamisnya oleh Object Management Group (OMG) pada tahun 2017. Salah satu diagram penting yang digunakan untuk mengilustrasikan kebutuhan (requirements) dari sistem adalah use case (UC) diagram, yang menjelaskan secara visual konteks dari interaksi antara aktor dengan sistem. Setiap use case menyatakan spesifikasi perilaku (fungsionalitas) dari sistem yang sedang dijelaskan yang memang dibutuhkan oleh aktor untuk memenuhi tujuannya [9].

3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram biasanya disebut sebagai diagram perilaku yang digunakan untuk menggambarkan serangkaian tindakan (use case) yang beberapa sistem (subjek) harus atau dapat lakukan dalam kolaborasi dengan satu atau lebih pengguna eksternal sistem (aktor). Use Case Diagram tidak menggambarkan banyak detail (misalnya memodelkan urutan langkah yang harus dilakukan), namun bisa mendeskripsikan gambar tingkat tinggi dari relasi antara usecase, actor, dan system [10]. Use case diagram dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

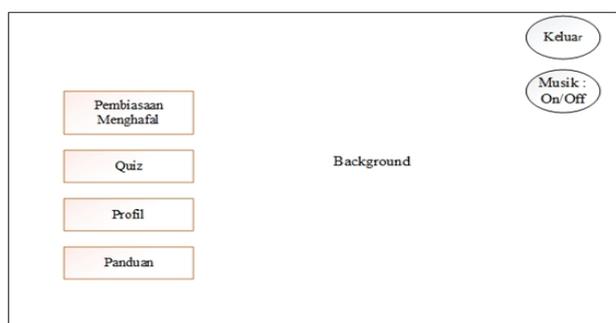
Pada *use case diagram* diatas menggambarkan tentang proses bagaimana cara menggunakan aplikasi media pembelajaran mulai mengaktifkan aplikasi sistem, lalu memilih *menu-menu* yang ada pada aplikasi.

3.3 Perancangan Desain Antar Muka

Berikut adalah perancangan desain output dari aplikasi media pembelajaran pembiasaan menghafal surah-surah pendek Al Qur'an berbasis android.

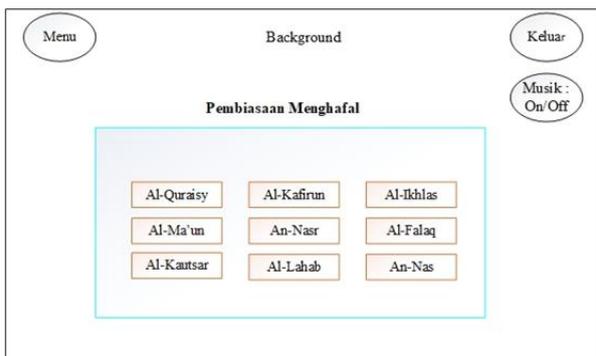


Gambar 2. Rancangan Halaman Awal

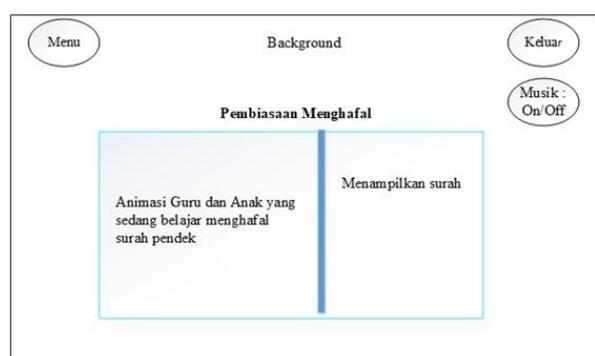


Gambar 3. Rancangan Menu Utama

Pada gambar 2 terdapat beberapa *item* yaitu *teks*, *background*, dan *button* masuk. Pada gambar 3 terdapat beberapa *item* yaitu *background*, *button* keluar, *button* music on/off, *button* pembiasaan menghafal, *button* quiz, *button* profil, *button* panduan.

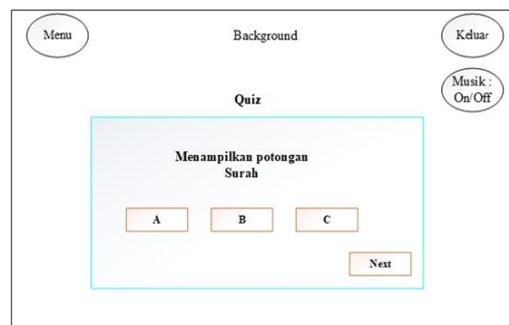


Gambar 4. Rancangan Pembiasaan Menghafal



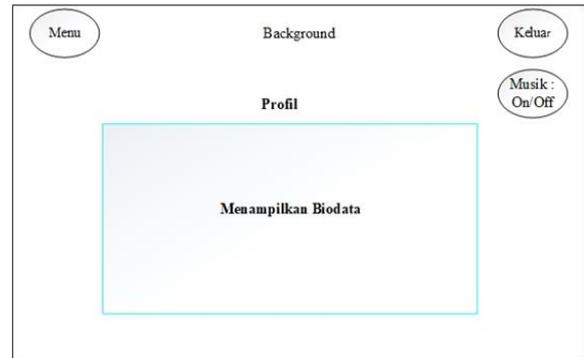
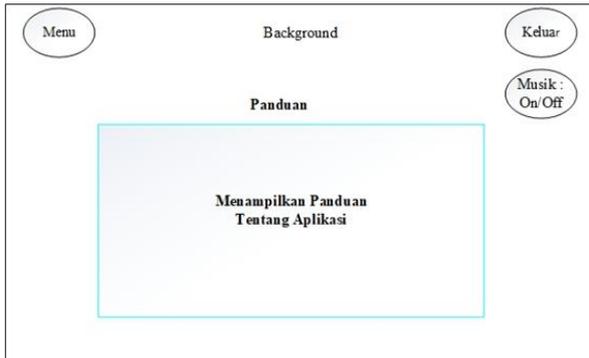
Gambar 5. Rancangan Menghafal Surah

Pada gambar 4 terdapat beberapa *item* yaitu *teks*, *background*, *button* menu, *button* keluar, *button* music on/off, *button* Al-Quraisy, *button* Al-Ma'un, *button* Al-Kautsar, *button* Al-Kafirun, *button* An-Nasr, *button* Al-Lahab, *button* Al-Ikhlash, *button* Al-Falaq, dan *button* An-Nas. Pada gambar 5 terdapat beberapa *item* yaitu *teks*, *background*, *button* keluar, *button* music on/off, *button* menu, animasi guru serta anak yang sedang belajar menghafal surah pendek, dan menampilkan surah.



Gambar 5. Rancangan Halaman Awal *Menu Quiz* **Gambar 6.** Rancangan Halaman *Quiz*

Pada gambar 5 terdapat beberapa *item* yaitu *teks*, *background*, *button menu*, *button keluar*, *button music on/off*, dan *button play*. Pada gambar 6 terdapat beberapa *item* yaitu *background*, *button keluar*, *button music on/off*, *button menu*, *button A*, *button B*, *button C*, *button next*, dan potongan surah.



Gambar 7. Rancangan Halaman Panduan

Gambar 8. Rancangan Halaman *Profil*

Pada gambar 7 terdapat beberapa *item* yaitu *teks*, *background*, *button menu*, *button keluar*, *button music on/off*, dan menampilkan panduan tentang aplikasi. Pada gambar 8 terdapat beberapa *item* yaitu *background*, *button keluar*, *button music on/off*, *button menu*, dan menampilkan biodata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi merupakan hasil dari beberapa screenshot dari menu-menu aplikasi yang telah dibuat dengan software Adobe Animated CC.



Gambar 9. Logo Aplikasi



Gambar 10. Halaman Awal

Pada tampilan gambar 9 menjelaskan bahwa aplikasi yang telah dilakukan pengujian ini, menggunakan sistem aplikasi android, mempunyai icon/logo untuk agar dapat mengakses sistem aplikasi utama. Tampilan pada gambar 10 dapat dijelaskan bahwa aplikasi media pembelajaran memiliki animasi teks dengan waktu sekian detik sebagai pengenalan aplikasi dan tombol masuk untuk memulai aplikasi tersebut



Gambar 11. Menu Utama

Pada tampilan gambar 11 menjelaskan dalam tampilan halaman utama menampilkan tombol pembiasaan menghafal, tombol menu quiz, tombol menu panduan, tombol menu profil, tombol keluar, dan tombol on/off backsound aplikasi. Tampilan pada gambar 12 dapat merupakan tampilan dari halaman menu teknik menghafal surah Al-Quraisy, dalam tampilan halaman tersebut menampilkan surah Al-Quraisy ayat 1-4.

Gambar 12. Halaman Pembiasaan Menghafal



Gambar 13. Menu Awal Quiz

Pada tampilan gambar 13 merupakan tampilan dari halaman awal *menu quiz*, dalam tampilan halaman tersebut terdapat *teks*, tombol *play* untuk masuk kehalaman soal *quiz*, tombol *menu*, tombol keluar, dan tombol *on/off backsound* aplikasi. Tampilan pada gambar 14 dapat merupakan tampilan dari halaman soal *quiz* pertama, dalam tampilan halaman tersebut menampilkan potongan surah sebagai soal dan jawaban. Terdapat tombol A, B, C untuk memilih jawaban, tombol *menu*, tombol keluar, tombol *next*, tombol *back*, tombol *on/off backsound* aplikasi, menampilkan poin, dan simbol benar maupun salah serta hasil. .

Gambar 14. Halaman Soal Quiz



Gambar 15. Halaman Menu Panduan

Pada tampilan gambar 15 merupakan tampilan dari halaman menu panduan, dalam tampilan halaman tersebut memberikan informasi dari kegunaan tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi. Terdapat juga tombol menu, tombol keluar, dan tombol on/off backsound aplikasi. Tampilan pada gambar 16 dapat merupakan tampilan dari halaman *menu profil* dalam tampilan halaman tersebut menampilkan biodata dari penulis.

Gambar 16. Halaman Menu Profil

4.2 Pengujian Black Box Aplikasi Media Pembelajaran

Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan black box testing untuk mengetahui dan memastikan fungsi dari fitur-fitur aplikasi yang dibangun dapat bekerja dengan baik sehingga layak untuk digunakan. *Black box* testing merupakan pengujian perangkat lunak yang merupakan tes fungsionalitas dari aplikasi yang tidak mengacu pada struktur internal atau tidak membutuhkan pengetahuan khusus pada kode program aplikasi dan pengetahuan pemrograman [11]. Pengujian aplikasi media pembelajaran interaktif pembiasaan menghafal

surah-surah pendek Al-Qur'an dilakukan pada beberapa *smartphone android*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Tabel Pengujian Dengan Metode *Black Box*

No	Merk	Type	Ukuran layar	Versi OS	Tampilan Layout	Error
1	Oppo	A5	6.2 inci	7.1.1	Baik	Tidak Ada
2	Xiaomi	Redmi 4X	5 inci	7.1.2	Baik	Tidak Ada
3	Xiaomi	Note 1	5.5 inci	4.4.2	Baik	Tidak Ada
4	Realme	C2	6.1 inci	9	Baik	Tidak Ada
5	Realme	7	6.5 inci	11	Baik	Tidak Ada
6	Samsung	M21	6.4 inci	11	Baik	Tidak Ada

Setelah penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi media pembelajaran menghafal surah pendek Al-Qur'an pada *smartphone* tersebut, aplikasi dapat diinstal dan digunakan serta dapat berjalan dengan lancar dan cepat. Perbedaan hanya terdapat pada kualitas warna, kecerahan gambar, dan tampilan aplikasi yang berbeda-beda. Akan lebih bagus apabila menggunakan *smartphone* yang memiliki resolusi gambar yang tinggi karena mempengaruhi kecerahan warna.

4.3 Hasil Pengolahan Data Kuesioner Media Pembelajaran

Dalam pemuatan program tersebut dilakukan kuisisioner dengan menggunakan link google form yang menampilkan 1 video tampilan aplikasi dan 3 pertanyaan yang dijawab secara pilihan ganda. Kuisisioner diberikan kepada 30 orang tua tentang bagaimana pendapat mereka tentang aplikasi yang sudah di instal dan dijalankan. Berikut adalah rincian dari item-item kuisisioner yang dibuat oleh penulis :

No Soal	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Menurut anda apakah media pembelajaran interaktif ini mudah dioperasikan/dijalankan ?		
2	Apakah suara, warna, dan gambar yang disajikan menarik untuk anak usia dini ?		
3	Dengan adanya media pembelajaran ini, anak usia dini tertarik untuk belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an ?		
4	Menurut anda apakah anak usia dini lebih mudah menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini ?		
5	Menurut anda media pembelajaran ini, apakah dapat membantu bagi para pendidik/orang tua dalam membimbing anak untuk belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an ?		
6	Menurut anda apakah dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi/ <i>gadget</i> kepada anak ?		

5. KESIMPULAN

Berikut ini kesimpulan dari perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif pembiasaan menghafal surah pendek Al-Qur'an yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan anak usia dini untuk mengenal, belajar, dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an berdasarkan kuisisioner yang telah diberikan kepada pengguna dengan persentase 73,3%.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat mengurangi dampak negatif teknologi kepada anak berdasarkan kuisisioner yang telah diberikan kepada pengguna dengan persentase 53,3%.
3. Melalui media pembelajaran ini dapat menambah ketertarikan anak dalam belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an berdasarkan kuisisioner yang telah diberikan kepada pengguna dengan persentase 86,2%.
4. Dengan adanya media pembelajaran ini maka dapat membantu para orang tua atau pendidik dalam mendidik anak membiaskan belajar dan menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an berdasarkan kuisisioner yang telah diberikan kepada pengguna dengan persentase 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Muyaroah and M. Fajartia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi," *Innov. J. Curric. Educ. Technol.*, vol. 6, no. 2, pp. 22–26, 2017.
- [2] Y. Retnowati, "Metode Pembelajaran Hafalan Surat-Surat Pendek pada Anak Usia Dini RA Full Day Se-Kabupaten Bantul," *Al-Athfal J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 101–116, 2019.
- [3] T. Limbong and J. Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [4] J. Simarmata, "TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN," *Pengemb. MEDIA PEMBELAJARAN Berbas. Teknol. Pendidik.*, p. 7, 2018.
- [5] M. Abi Hamid *et al.*, *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [6] E. Pratidhina, J. V. D. Wirjawan, G. B. Untung, and M. S. Herwinarso, *CARA MUDAH MENYUSUN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN ADOBE ANIMATE*. uwais inspirasi indonesia.
- [7] J. Enterprise, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo, 2015.
- [8] A. Izzan and S. Saehudin, "Hadis Pendidikan (Konsep Pendidikan Berbasis Hadis)." Humaniora, 2016.
- [9] T. A. Kurniawan, "Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018.
- [10] W. Lnu, "Materi 3-Use Case Diagram," 2020.
- [11] D. Febiharsa, I. M. Sudana, and N. Hudallah, "Uji fungsionalitas (blackbox testing) sistem informasi lembaga sertifikasi profesi (silsp) batik dengan appperfect web test dan uji pengguna," *Joined J. (Journal Informatics Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 117–126, 2018.