

Paper

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Iqro' dan Hukum Tajwid Dengan Metode SDLC

Author: Siti Aisyah Rambe, Khairunnisa, Putri Harliana

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Iqro' dan Hukum Tajwid Dengan Metode SDLC

Siti Aisyah Rambe¹, Khairunnisa², Putri Harliana³

^{1,2,3} Universitas Harapan Medan, Indonesia

¹aisyahrambe0169@email.com, ²khairunnisajv2@email.com, ³cimoputri@email.com

Abstrak-Meluasnya penggunaan komputer terutama dibidang pendidikan dari hari ke hari semakin meningkat baik pengguna maupun kegunaannya, hal ini membuat sarana multimedia menjadi sarana pendukung yang penting dalam segala bidang terutama dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih perkembangan pendidikan juga harus semakin lebih canggih, salah satunya dalam pembelajaran Iqro' dan hukum tajwid. Saat ini masih banyak orang islam yang belum bisa membaca Al Qur'an, baik anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu cara belajar membaca Al Qur'an yaitu dengan menggunakan iqro'. Iqro' merupakan buku yang berisi tuntunan belajar Al Qur'an yang didalamnya diajarkan bagaimana membaca huruf arab yang baik dan benar Pada saat ini iqro' dalam bentuk buku masih banyak digunakan, sehingga dirasa kurang interaktif dan membuat cepat bosan untuk mempelajarinya. Melihat dari perkembangan saat ini maka sangat dibutuhkannya aplikasi pembelajaran Iqro yang lebih menarik lagi. Dikenakan Pembelajaran konvensional kurang efektif penggunaannya dibandingkan dengan media. Media mampu menumbuhkan minat anak dalam penyerapan pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan metode pembaharuan dalam penerapan pengelolaan ilmu tajwid agar anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran ilmu tajwid. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Iqra dan Hukum Tajwid Dengan Metode SDLC ini menggunakan software Adobe Flash CS6. hasil dari perancangan pembelajaran Iqra dan hokum tajwid dengan metode SDLC ini dapat mempermudah anak dalam proses membaca Al-Qur'an melalui metode iqro' dan hokum tajwidnya.

Kata Kunci: *Pembelajaran Iqra' dan hukum tajwid, Metode SDLC, Adobe Flash CS6*

Abstract-The widespread use of computers, especially in the field of education, is increasing day by day, both users and their uses, This makes multimedia facilities an important supporting tool in all fields, especially in the field of information and communication technology. Along with the development of increasingly sophisticated technology, the development of education must also be more sophisticated. one of them in learning Iqro' and the law of recitation. Currently, there are still many Muslims who have not been able to read the Qur'an, both children and adults. Iqro 'is a book that contains guidelines for learning the Qur'an in which it is taught how to read good and correct Arabic letters. At this time, Iqro' in book form is still widely used, so it feels less interactive and makes you quickly bored to learn it. Looking at current developments, there is a great need for an Iqro learning application that is even more interesting. Subjected to conventional learning is less effective in its use compared to the media. Media is able to foster children's interest in learning absorption. Therefore, a renewal method is needed in the application of the management of tajwid so that children can more easily understand learning recitation of recitation. The design of the Iqra and Tajweed Law Learning Applications with the SDLC method uses Adobe Flash CS6 software. the results of the design of learning Iqra and the law of recitation with the SDLC method can facilitate children in the process of reading the Qur'an through the iqro' method and the law of recitation.

Keywords: *Iqra 'Learning and Tajweed Law, SDLC Method, Adobe Flash CS6.*

1. PENDAHULUAN

Salah satu cara belajar membaca Al Qur'an yaitu dengan menggunakan iqro'. Iqro' merupakan buku yang berisi tuntunan belajar Al Qur'an yang didalamnya diajarkan bagaimana membaca huruf arab yang baik dan benar Pada saat ini iqro' dalam bentuk buku masih banyak digunakan, sehingga dirasa kurang interaktif dan membuat cepat bosan untuk mempelajarinya. Dengan mempelajari Iqro' maka kita juga harus mengenal hukum tajwidnya.

Dikarenakan untuk mendapatkan bacaan dan arti yang benar maka kita harus membacanya dengan hukum tajwid dengan benar pula.

Ilmu tajwid adalah dasar untuk membaca al-qur'an dengan baik dan benar, serta ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana membunyikan atau mengucapkan huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci al-qur'an.[1]

Melihat dari perkembangan saat ini maka sangat dibutuhkannya aplikasi pembelajaran Iqro yang lebih menarik lagi. Dikenakan Pembelajaran konvensional kurang efektif penggunaannya dibandingkan dengan media. Media mampu menumbuhkan minat anak dalam penyerapan pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan metode pembaharuan dalam penerapan pengelolaan ilmu tajwid agar anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran ilmu tajwid. Sejalan dengan lajunya zaman, ranah pendidikan tak luput dari teknologi yang bermunculan baik dari metode maupun cara pengaplikasian pembelajaran. Diantaranya media audio visual, rekam suara, maupun kaset digital. Berbagai produk teknologi ini membawa dampak bagi proses pembelajaran tajwid di lembaga pendidikan. Cara klasik biasanya diterapkan dengan cara monoton dan kurang memikat ketertarikan anak didik.

Penelitian tentang Penerapan metode software development life cycle (SDLC) akan mengurangi terjadinya software crisis karena dalam tahapannya sangat detail mulai dari tahapan analisa sampai dengan maintenance jika diimplementasikan akan menghasilkan dua produk yaitu dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) dan sebuah aplikasi sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Kekurangan pada penelitian ini adalah lama nya dalam waktu pengerjaan karna melakukan banyak langkah-langkah yang harus diselesaikan.[2]

Dalam penelitian ini memiliki tujuan dari penelitian dengan metode SDLC ini adalah membuat suatu rancangan aplikasi Adobe Flash CS6 yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran anak dalam membaca huruf hijaiyah pada iqro' dan mengetahui hukum tajwid nya.

Multimedia adalah dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk dan menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa *teks*, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyimpan atau menghantarkan pesan kepada publik.[3]

Flash adalah salah satu software animasi yang dikeluarkan Macromedia yang kini telah diadopsi oleh Adobe, Inc. Adobe Flash Professional CS6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu 22 Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Flash CS4 Professional, dan Adobe Flash Professional CS5. Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti Illustrator atau Photoshop.[4]

Storyboard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. *Storyboard* digunakan untuk merancang antarmuka atau *interface*. *Storyboard* merupakan gabungan narasi atau teks dan visual atau gambar yang terkoordinasi satu sama lain. Seorang *storyboard* harus memiliki kepekaan terhadap gerak dan seorang *storyboard* memiliki kewajiban untuk menghidupkan gambar mati agar dapat seolah-olah bergerak dengan gerakan yang mendukung suatu adegan animasi.[5]

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.[6]

Perancangan perangkat lunak (software engineering) merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin.[7]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Analisis Sistem

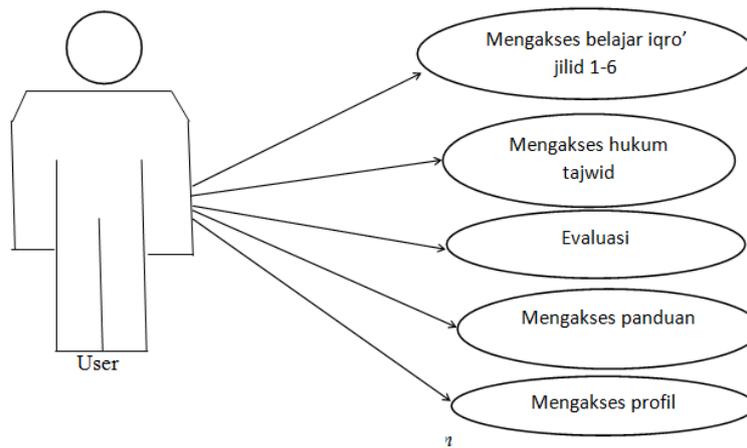
Analisis sistem yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mempermudah mempelajari Iqro dan Hukum Tajwid. Oleh karena itu diperlukannya sebuah aplikasi media pembelajaran belajar Iqro' dan Hukum Tajwid yang dapat membantu anak dalam belajar dengan tidak menimbulkan kebosanan dalam mempelajarinya. Aplikasi ini dirancang dan dibangun agar anak dapat menumbuhkan motivasi dan daya tarik dalam belajar Iqro' dan Hukum Tajwid.

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang dilakukan untuk memecahkan 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.

2.3 Use Case Diagram

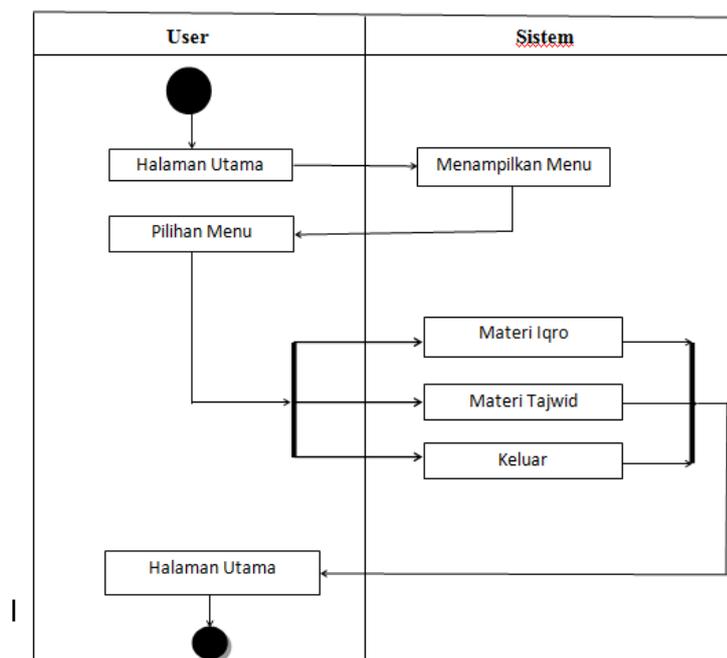
Pemodelan sistem dilakukan untuk menunjukkan dan mendeskripsikan gambaran dari sistem yang akan dibangun. Dimana Diketahui Use Case adalah sebuah visualisasi interaksi yang terjadi antara actor dengan sistem[8]. Pembuatan use case pada perancangan animasi ini menggunakan UML. Use case diagram dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Use Case Diagram

2.4 Activity Diagram

Activity Diagram yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan proses dari sistem yang akan digunakan, hanya memakai 3 activity diagram yang terdiri dari menu materi, menu iqro', menu tajwid, panduan dan profil.



Gambar 2. Activity Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati tahapan analisis dan perancangan, tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi dilakukan sebagai usaha untuk menghasilkan sistem yang dirancang. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu program aplikasi Adobe Flash CS6 media pembelajaran yang sudah dapat berjalan dengan baik.



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal

Pada tampilan halaman belajar iqro' 1 aplikasi menampilkan beberapa sub-item menu pilihan yang dapat dijalankan pada aplikasi media pembelajaran, dapat diperlihatkan pada gambar 4 :



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Belajar Iqro' 1



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Belajar Iqro' 2

Pada gambar 5 merupakan tampilan halaman menu belajar iqro' 2. Dalam tampilan halaman menu belajar iqro' 2 menampilkan tombol menu, tombol *next*, tombol *back*, dan juga mencakup dengan pengertian iqro' 2 dan juga contoh dari iqro'2 yang memiliki sound jika di klik dibagian contohnya.



Gambar 6. Tampilan Halaman Soal Evaluasi 1

Pada gambar 6 merupakan tampilan dari halaman soal evaluasi pertama, dalam tampilan halaman tersebut menampilkan soal dan jawaban. Terdapat tombol A, B, C,D untuk memilih jawaban,tombol poin dan hasil, dan juga tombol *next* untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Soal Evaluasi 2

Pada gambar 7 merupakan tampilan dari halaman soal evaluasi kedua, dalam tampilan halaman tersebut menampilkan soal dan jawaban. Terdapat tombol A, B, C,D untuk memilih jawaban,tombol poin dan hasil, dan juga tombol *next* untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Profil

Pada gambar 8 merupakan tampilan dari halaman menu profil. Dalam tampilan halaman menu profil tersebut memberikan informasi tentang diri penulis.

4. KESIMPULAN

Hasil dari perancangan aplikasi pembelajaran iqro dan hukum dengan metode SDLC ini dapat mempermudah anak dalam proses membaca Al-qur'an melalui metode iqro' dan hukum tajwidnya. Perancangan aplikasi pembelajaran iqro' dan hukum tajwid ini menggunakan software Adobe Flash CS6 untuk menghasilkan sebuah rancangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Maarif, H. M. Nur, and W. Rahayu, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android," *Evolusi J. Sains dan Manaj.*, vol. 6, no. 1, pp. 91–100, 2018, doi: 10.31294/evolusi.v6i1.3586.