

SISTEM APLIKASI PEMBELAJARAN JUZ ‘AMMA MENGUNAKAN WEB MOBILE UNTUK MENINGKATKAN MINAT HAFALAN SURAT PENDEK SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG AGUNG

Andreas Andoyo¹, Dwiki Wachyu Aji¹, Siti Mukodimah²

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

^{1,2,3}Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

E-mail : aanoyo@gmail.com, dwikiwachyuaji@gmail.com, mukodimah97@gmail.com

Abstract

With the development of technology in the world that is increasingly sophisticated and makes it easier for humans in the world of work and others. Especially by using a smartphone one of the tools in the modern era that cannot be separated from human hands, smartphones can also be a tool to memorize Juz Amma more easily. Parents will also support if the smartphone is used for positive activities and parents do not feel worried that their child is wrong to use negative activities. The results of the research using the Inventor app which is in the form of the Juz Amma application.

Keywords : *Parents, the inventor application, juz amma application*

1. PENDAHULUAN

Semua orang menyadari bahwa pendidikan adalah proses utama ketrampilan suatu peradaban, semakin baik mutu pendidikan maka akan semakin pesat kemajuan sebuah peradaban, begitu pula sebaliknya, lebih spesifik lagi dalam Islam pendidikan tidak hanya dipandang pada batas bangku sekolah atau kuliah semata akan tetapi pandangan Islam jauh lebih luas yaitu pendidika sepanjang hayat. Kurangnya guru pengaji saat ini berpengaruh terhadap berkembangnya ilmu agama terutama di kota-kota besar. Saat ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga sering melupakan tujuan hidup didunia ini, android sudah melekat hampir kepada setiap orang, terutama anak-anak yang masih menyalahgunakan andoid. Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi kegiatan anak dalam bermain android agar lebih berguna karena kebanyakan hanya untuk bermain game disetiap harinya.

Oleh karena itu orang tua harus memakai aplikasi pembelajaran juz ‘amma yang mana sudah banyak yang menciptakan agar anak-anak bisa juga mempelajari ilmu agama didalam androidnya yang berbentuk sebuah aplikasi. Hasil penelitian (Wahadati 2017) pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak utama *Construct 2*, dan perangkat lunak pendukung *Corel DrawX7* serta *Audacity*. Berdasarkan hsil pengujian *black box* dengan hasil sistem berjalan dengan baik. Sedangkan hasil pengujian kuisisioner pada murid dengan presentase 83% dan 81% hasil yang didapat pada guru yang menyatakan aplikasi penghafal juz ‘amma digital dapat membantu dalam

menghafal juz ‘amma untuk murid dan disetujui untuk digunakan di SDT Al-Kautsar, Gumpang, Kartasura, Sukoharjo.

Dalam proses pembelajaran ini tentu tidak mudah, maka dari itu harus melalui beberapa tahap dimana harus mengetahui ilmu dasar terlebih dahulu, hasil penelitian dari (Firdauz 2016) aplikasi pembelajaran juz ‘amma berbasis android ini dioperasikan menggunakan sistem operasi android versi 4.1.1, aplikasi yang digunakan untuk merancang aplikasi ini yaitu dengan menggunakan *Adoe Flash CS6* dimana Multimedia yang digunakan yaitu: gambar, teks, dan animasi. *Edtaw 6* yang berfungsi untuk membuat model perancangan sistem, *Adobe Photoshop* digunakan untuk mendesain.

Menurut hasil penelitian dari (Ikrimah 2016) pembiasaan menghafal juz ‘amma di SD Islam Terpadu Permata Hati meliputi muraja’ah yakni mengulang-ulang, talaqqi yaitu setoran ayat kepada Ustadz dan Ustadzah, dan sima’i yaitu Ustadz atau Ustadzah membacakan ayat kemudian siswa mendengarkan setelah selesai siswa mengulang ayat yang telah didengarnya. Akan tetapi di SD Islam Terpadu Permata Hati Petambakan ini lebih mengutamakan muraja’ah.

Dapat dilihat dari penelitian-penelitian diatas peneliti tersebut menggunakan cara yang berbeda, adapun yang menggunakan perangkat lunak serta langsung melihat keadaan dilapangan dengan tujuan dan maksud yang sama yaitu memberikan pembelajara tentang juz ‘amma dengan mudah dan dimengerti agar diminati oleh anak-anak maupun orang tua. Sedangkan dalam penelitian ini sistem dibuat dengan berbasis android yang berupa aplikasi untuk memudahkan pengguna, agar lebih mudah dalam mempelajari juz ‘amma.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji dan mengadakan penelitian tentang pembelajaran menghafal juz ‘amma pada MI Miftahul Huda Sendang Agung yang berada di Kecamatan Sendangagung Kabupaten Lampung Tengah. Adapun tujuan dan manfaat penelitian Pembelajaran Juz ‘Amma Berbasis Android adalah untuk menumbuhkan semangat anak dalam belajar ilmu agama dan mempermudah bagi yang mempelajarinya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Juz ‘Amma

Menurut (Wahadati 2017) Juz ‘amma adalah kumpulan surat-surat juz ke-30 dalam kitab suci Al-Qur’an yang didalamnya terdapat 37 surat dimulai dengan An-Naba’ dan diakhiri dengan surat An-Naas. Ciri bacaan surat pada juz ‘amma adalah

jumlah ayat yang relatif sedikit, sehingga bisa digunakan sebagai hafalan bacaan shalat setelah membaca surat Al-Fatihah. Gade dalam jurnal Rahma Fitri Wahadati (2017) Al-Qur'an sendiri merupakan mu'jizat yang diberikan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW dan menjadi pedoman umat islam, maka dari itu mulianya Al-Qur'an dapat dipelihara bacaannya dengan menghafal baik dan benar.

Menurut (Ikrimah 2016) ada beberapa metode dalam pembiasaan menghafal juz 'amma yaitu:

1. Muraja'ah yaitu mengulang ulang hafalan setiap pagi sebelum pelajaran dimulai dan muraja'ah dalam shalat dhuha.
2. Sima'i yaitu metode dengan cara Ustadzah membacakan ayat terlebih dahulu kemudian siswa mendengarkan setelah selesai barulah siswa mengulang ayat yang telah diucapkan oleh Ustadzah.
3. Talaqqi yaitu setoran hafalan juz 'amma kepada Ustad atau Ustadzah.

2.2 Android

Menurut (Ikhwan et al. 2018) dalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Simon (2011) dalam jurnal Dodi Triwibowo (2015) android adalah sistem operasi yang gratis dan terbuka dari google yang berjalan diberbagai perangkat telepon.

2.3 Java

Bates (2005) dalam jurnal Dodi Triwibowo (2015) bahasa pemrograman java memiliki *syntax* yang bersahabat dengan fitur berbasis *Object*, Manajemen memori, serta *Portability* yang baik [6].

2.4 MySQL

(Fauzi 2013; Satria 2016) Sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user, serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language). Database yang multi fungsi, artinya dapat digunakan oleh berbagai macam bahasa pemrograman baik java, php, visual basic.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengukuran Data

a. Metode Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran juz ‘amma berbasis android.

b. Metode Interview

Interview atau wawancara dilakukan kepada guru pengaji yang melaksanakan pembelajaran. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru pengaji dengan adanya media android sebagai pembantu dalam menghafal juz ‘amma.

c. Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mencari referensi dari buku maupun jurnal terdahulu, untuk mengetahui perkembangan penelitian yang dilakukan.

3.2 Metode Yang Digunakan

Dalam proses pembelajaran juz ‘amma berbasis android penulis akan menggunakan metode *waterfall*. (Muhammad Muslihudin 2016) Metode *waterfall* adalah suatu metode proses untuk memodelkan suatu sistem perangkat lunak yang dibuat secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, *requirements definition*, system dan software design. Tahapan metode *waterfall* yaitu:

1. Requirements Analysis

Tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.

2. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan.

3. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan diprogram kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya.

4. Integration dan Testing

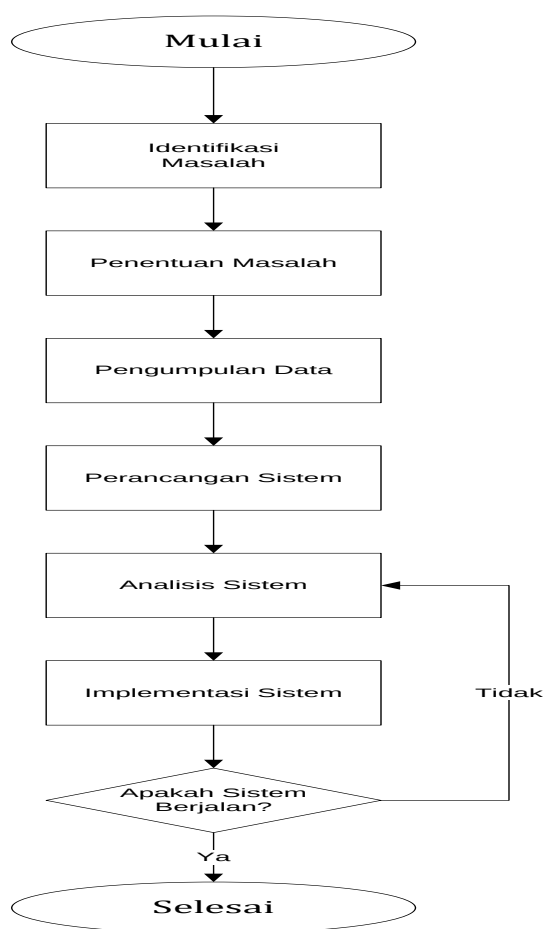
Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation dan Maintenance*

Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan ini termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.3 Kerangka fikir penelitian

Kerangka fikir penelitian merupakan langkah-langkah yang akan digunakan dalam rangka penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka fikir dari penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka fikir penelitian

Adapun uraian dari kerangka fikir penelitian diatas sebagai berikut:

a. Tahap penelitian awal

Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan penelitian ini. Yang terdiri dari menentukan topik penelitian.

b. Tahap pengumpulan data

Tahap ini menggunakan metode observasi, interview dan kepustakaan.

c. Tahap Perancangan Sistem

Tahap penelitian yang dilakukan Secara logis guna memmmberikan gambaran alur sistem aplikasi yang dibangun.

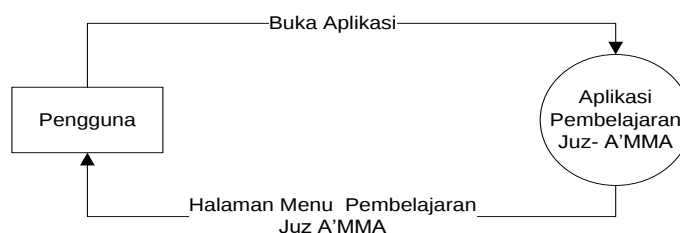
d. Tahap Implementasi dan Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian pada sistem yang telah dibangun menggunakan sistem testing menggunakan pengujian Black Box, sehingga kesalahan bisa diminimalisasi untuk mendapatkan hasil yang akurat.

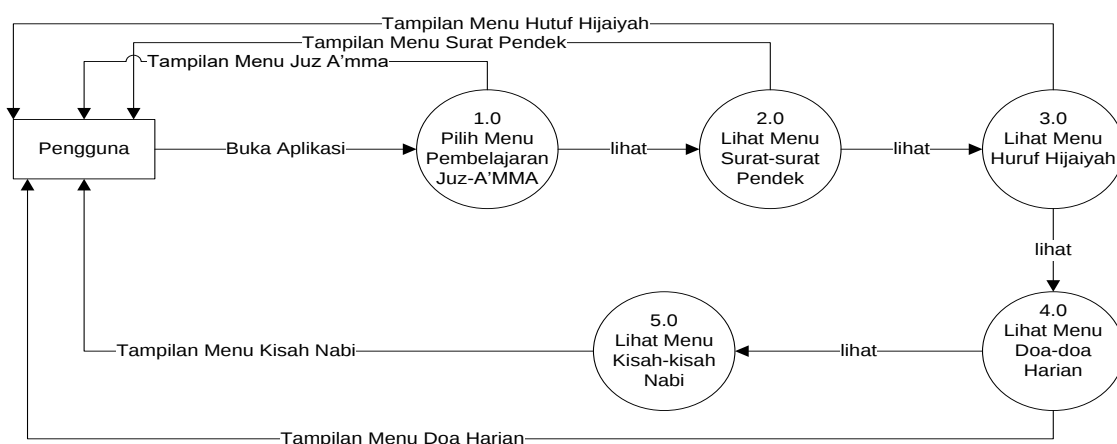
4. PEMBAHASAN

4.1 Desain Sistem

Desain sistem merupakan urutan bagaimana sistem menyelesaikannya, pada tahap ini berhubungan dengan komponen-kompoen perangkat lunak dan perangkat keras sistem. Dalam merancang sistem pembelajaran juz amma menggunakan model terstruktur yang terdiri dari Konteks Diagram dan DFD untuk merancangnya.



Gambar 1. Rancangan Alur Diagram Kontek



Gambar 2. Rancangan Alur Data Flow Diagram

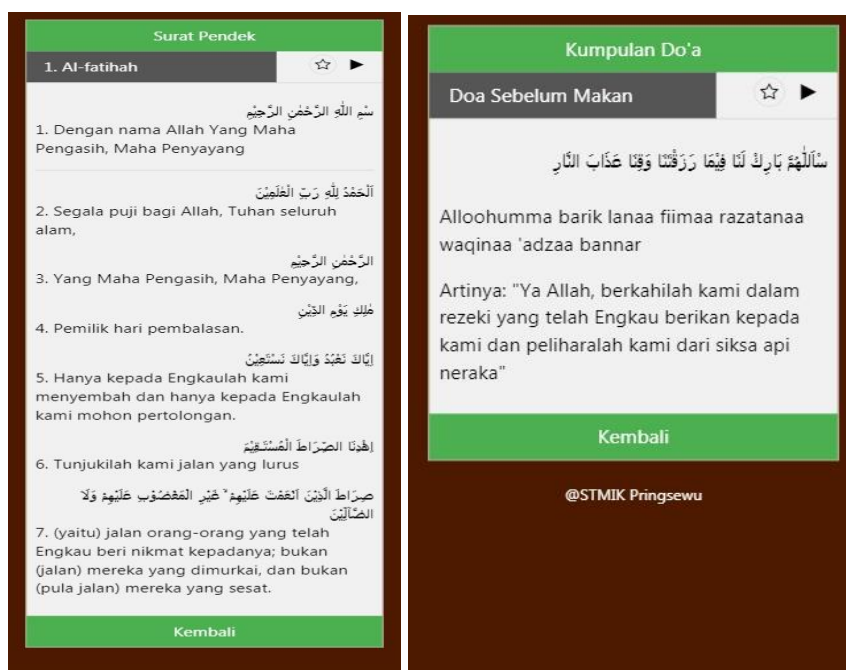
4.2 Implementasi

Implementasi sistem aplikasi dimuali dengan tampilan menu utama yang terdiri dari empat menu yaitu menu untuk Suratan Pendek, Huruf Hijaiyah, Menu Doa-doa Harian dan Menu Kisah Nabi dan Rosul. Berikut ini tampilan menu halaman utama :

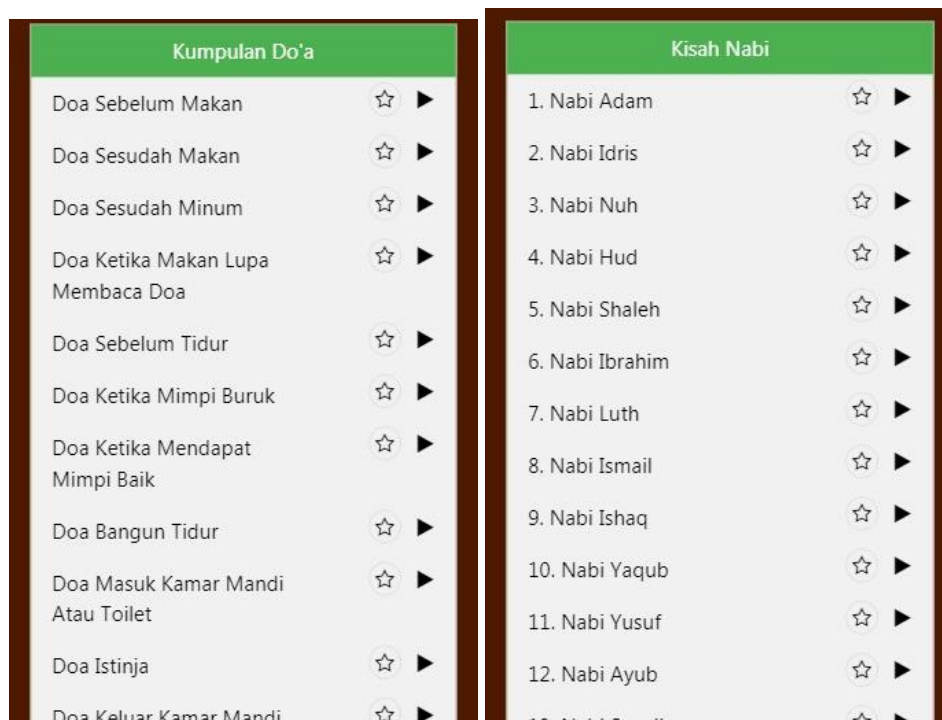


Gambar 3. Implementasi Halaman Utama

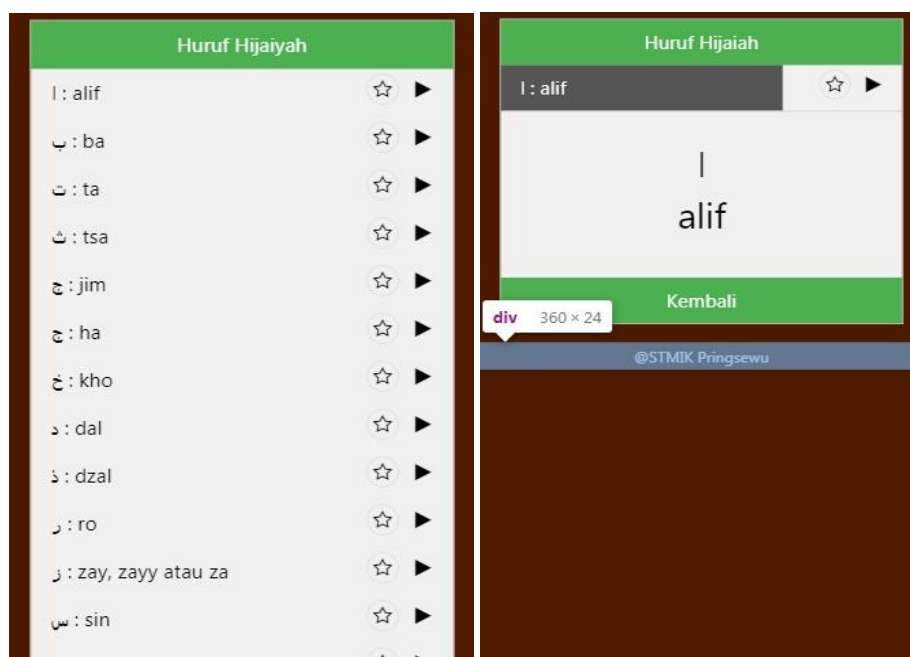
Hasil dari perancangan sistem sebelumnya akan diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi. Adapun hasilnya bisa langsung menggunakan android. Berikut contoh kecil implementasinya.



Gambar 4. Tampilan Isi dari Menu Suratan Pendek dan Doa-Doa Harian



Gambar 5. Tampilan Menu-Menu Kisah Nabi dan Kumpulan Doa



Gambar 6. Tampilan Huruf Hijaiah

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai bahwa sistem pembelajaran juz amma berbasis Web Mobile mempermudah dalam belajar menghafal juz amma dan beberapa doa harian serta memberikan cerita kisah para nabi bagi para peserta didik MI Miftahul Huda

Sedang Agung. Dengan tampilan yang menarik akan menambah minat belajar dan menghafal siswa MI Miftahul Huda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, M. Miftahu. Amin. 2013. *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. diedit oleh Putri Cristian. Yogyakarta.
- Firdauz. 2016. "Aplikasi Pembelajaran Juz Amma Berbasis Android." *Jurnal TIKA* 89–94.
- Ikhwan, Ahmad, M. Agus Badruzaman, Al Khoir, dan Muhamad Muslihudin. 2018. "Implementasi Aplikais Penghafal Huruf Berbasis Android Di Madrasah Ibtidaiyah Al Fajar Pringsewu." *JPGMI* 4(1):23–32.
- Ikrimah, Fadilatun. 2016. "Pembiasaan Menghafal Juz 'Amma Pada Siswa Kelas I, II Dan III SD Islam Terpadu Permata Hati Petambakan Kecamatan Madukara Kabupaten Banjarnegara." IAIN Purwokerto.
- Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Satria, Fiqih. 2016. *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. diedit oleh Erang Risanto. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahadati, Rahma Fitri. 2017. "Aplikasi Penghafal Juz 'Amma Digital Menggunakan Construct 2." Universitas Muhammadiyah Surakarta.