



Aplikasi Membaca Huruf Hijaiyah Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Sebagai Penerapan Lampung Mengaji

Tajudin Setiawan¹, Novi Apriadi², Rojani Amsir³

Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Lampung, Institut Bakti Nusantara

Pasca Sarjana, Manajemen Pendidikan Islam, STIT Pringsewu, Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung

Jl. Irigasi, Wonokriyo, STIT Pringsewu, Lampung

E-mail: tajudinsetiawan216@gmail.com, noviapriadi16@gmail.com

rojani.amsir@gmail.com

Article history:

Received: February 25, 2024

Revised: March 13, 2024

Accepted: March 22, 2024

Corresponding authors

[*tajudinsetiawan216@gmail.com](mailto:tajudinsetiawan216@gmail.com)

Keywords:

Hijaiyah;

Android;

Early Childhood;

Lampung Mengaji;

Digital Learning.

Abstract

Learning to read Hijaiyah letters is a fundamental step in the process of studying the Qur'an. However, for early childhood learners, conventional teaching methods often fail to engage and motivate them effectively. This study aims to develop an interactive and educational Android-based application to assist young children in recognizing and reading Hijaiyah letters. The application is designed to be child-friendly by incorporating audiovisual elements, animations, and interactive exercises tailored to early learners. Additionally, the application serves as a digital implementation of the *Lampung Mengaji* program, a regional initiative aimed at enhancing Qur'anic literacy from an early age. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results indicate that the application effectively improves children's interest and ability in reading Hijaiyah letters. Therefore, it is expected that this application can become an innovative learning tool that supports the digitalization of the *Lampung Mengaji* initiative.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

I. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengenal berbagai konsep dasar yang akan membentuk fondasi pengetahuan mereka di masa depan. Salah satu aspek pendidikan yang tidak kalah penting adalah pendidikan agama, yang berfungsi untuk membentuk karakter dan moral anak. Di Indonesia, khususnya di daerah Lampung, pengenalan huruf hijaiyah sebagai bagian dari pembelajaran membaca Al-Qur'an menjadi sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Namun, dalam praktiknya, banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Metode pengajaran yang

konvensional sering kali dianggap kurang menarik dan tidak mampu menarik perhatian anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat *smartphone* sebagai pendamping dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi umat manusia. Hal ini dikarenakan beberapa *smartphone* sudah memiliki fitur dan kemampuan lebih dari sekedar fungsi dasarnya yaitu untuk telepon dan SMS (*Short Message Service*). Saat ini pengguna *smartphone Android* semakin banyak, dengan mobilitas tinggi mengakibatkan masyarakat kaum muslim anak-anak sudah tidak asing lagi dengan aplikasi didalamnya. Pemanfaatan kemampuan *smartphone* untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantara pemanfaatan kegunaan *smartphone* adalah untuk media pembelajaran. Disamping itu, saat ini banyak orang tua yang khawatir terhadap kebiasaan serta kecanduan anak-anak mereka pada *mobile smartphone* yang dianggap lebih banyak membawa dampak buruk dibanding dampak baik, dikarenakan anak-anak hanya menggunakan *mobile smartphone* untuk sarana bermain game.

Sejalan dengan pemerintah provinsi Lampung yang saat ini meluncurkan program “Lampung Mengaji”. Program Lampung Mengaji merupakan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman agama di kalangan anak-anak di Lampung. Dalam konteks ini, perancangan aplikasi membaca huruf hijaiyah berbasis Android diharapkan dapat mendukung program tersebut dengan menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diakses. Aplikasi ini tidak hanya akan membantu anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur-fitur interaktif. Program yang diharapkan dapat mengembalikan budaya gemar mengaji di masyarakat Lampung melalui kegiatan pembelajaran di sekolah, di rumah, dan di masyarakat, sesuai dengan tri pusat pendidikan. Menumbuhkan gerakan membaca Al-Quran, baik secara individu maupun bersama-sama. Membentuk kepribadian berdasarkan Al Quran dan mencegah kerusakan moral[1].

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi membaca huruf hijaiyah berbasis Android yang dapat digunakan oleh anak usia dini sebagai penerapan dari program Lampung Mengaji. Dengan adanya aplikasi belajar membaca huruf hijaiyah ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat dan kemampuan anak-anak dalam belajar membaca huruf hijaiyah, mendukung pendidikan agama yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, orang tua atau guru lebih mudah mengenalkan huruf hijaiyah dengan metode yang menyenangkan sehingga minat belajar akan dapat meningkat.

II. RESEARCH METHODS

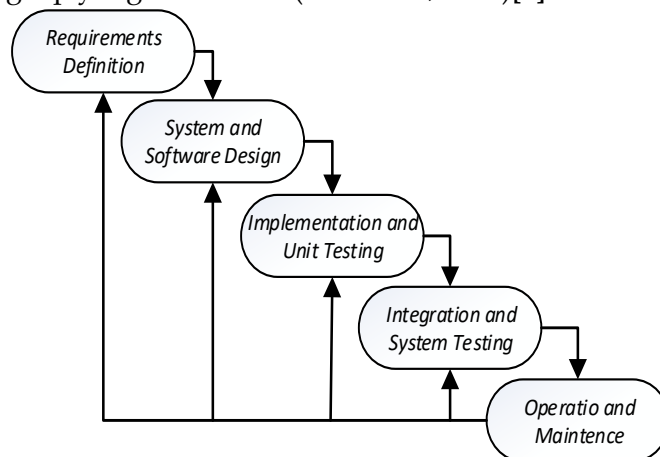
2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kepustakaan. Tahapan ini dilakukan dengan cara mencari sumber-sumber teori yang berkaitan dengan penelitian ini di buku, literatur-literatur penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini serta melakukan pencarian data-data yang dibutuhkan di internet.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial[7]. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan

sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012)[8].



Gambar 1. Model Waterfall

Tahapan-tahapan yang ada dalam metode *waterfall* yaitu:

a. Requirement Analysis

Tahap ini pengembang diharapkan memahami Software dengan cara melakukan wawancara diskusi atau survei langsung. Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android ini dianalisis bertujuan untuk memudahkan belajar pengguna.

b. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam tahap ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan hardware, sistem persyaratan dan membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan dalam pembuatan pembelajaran membaca huruf hijaiyah berbasis android.

c. Implementation

Pada tahap ini sistem yang dikembangkan pertamakali deprogram unit, selanjutnya terintegrasi. Setiap unit dikembangkan dan diuji yang sering disebut dengan unit testing.

d. Integration & Testing

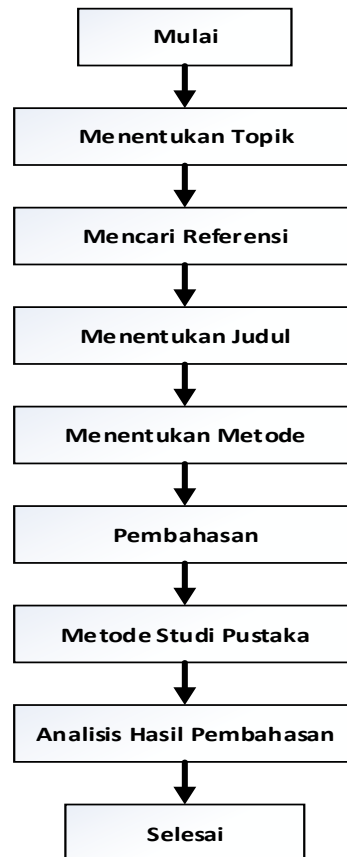
Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah berbasis android untuk mengetahui setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. Operation & Maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall adalah software yang sudah jadi akan dijalankan dan dilakukan pemeliharaan supaya jika ada suatu pada pembelajaran membaca huruf hijaiyah berbasis android terjadi kesalahan bias langsung diperbaiki karena kesalahan ini tidak ditemukan pada tahap sebelumnya.

2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini menjelaskan tentang tahapan dalam pembuatan rancangan aplikasi huruf hijaiyah dengan berbasis android supaya memudahkan anak dalam belajar dan mengetahui huruf hijaiyah melalui smartphone. Berikut adalah tahapan penelitian yang dimulai dari menentukan tujuan penelitian hingga akhirnya memperoleh hasil yang diinginkan dalam penelitian ini.

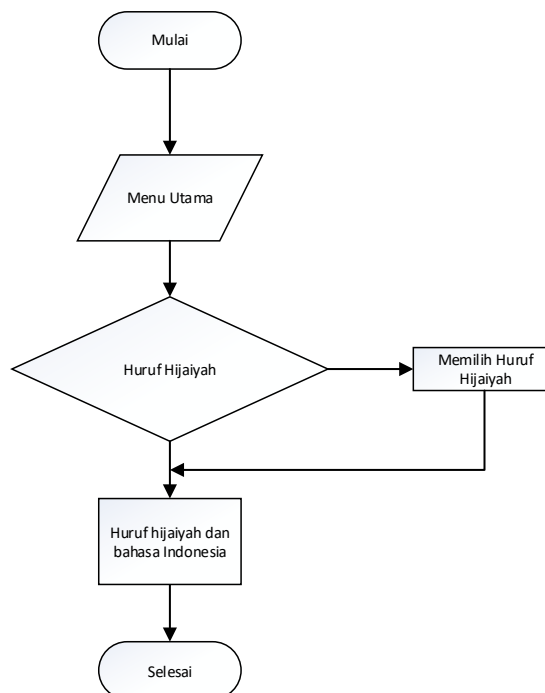


Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

III. RESULTS

3.1 Desain Sistem

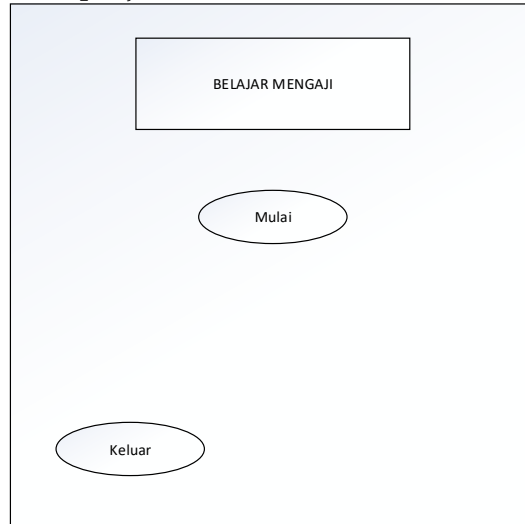
Disain sistem merupakan rancangan dari sebuah sistem yang akan dibangun. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan perancangan flowchart.



Gambar 3. DFD Flowchart

3.2 Desain Antar Muka

Desain antar muka adalah gambaran dari sebuah sistem yang akan dibangun. Berikut adalah gambaran desain tampilan aplikasi penjadwalan berbasis android. Desain menu awal merupakan tampilan awal menu yang berisi logo klinik, nama klinik, jadwal klinik dan maps klinik pada aplikasi sistem informasi penjadwalan klinik bakti ananda. Berikut adalah tampilan gambar menu utama penjadwalan klinik bakti ananda terdapat pada gambar 3.2.



Gambar 4. Desain Menu Awal

3.3 Implementasi

Implementasi merupakan tampilan hasil dari sebuah perancangan aplikasi pembelajaran membaca huruf hijaiyah yang telah dibuat. Sebelum melihat huruf hijaiyah bisa memilih menu utama yaitu telah terdapat pilihan untuk mulai masuk atau keluar aplikasi.

3.3.1 Tampilan Menu Utama

Berikut adalah tampilan hasil menu utama yang terdapat pada gambar dibawah.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

3.3.2 Tampilan Huruf Hijaiyah

Pada menu ini menampilkan gambar macam-macam huruf hijaiyah mulai dari alif sampai ya. Terdapat juga tombol kembali untuk kembali ke menu utama.



Gambar 6 Tampilan huruf hijaiyah

3.3.3 Tampilan Hijaiyah

Setelah pengguna menekan pilahan salah satu huruf maka akan muncul tampilan huruf hijaiyah satuan disertai dengan bahasa Indonesia. Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 7. Tampilan huruf hijaiyah

IV. CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis Android yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Aplikasi ini tidak hanya mempermudah proses pengenalan dan pembelajaran huruf hijaiyah, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar anak melalui pendekatan visual, audio, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Penggunaan model pengembangan Waterfall memungkinkan proses perancangan aplikasi dilakukan secara sistematis dan efektif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mendukung tercapainya tujuan program *Lampung Mengaji* dalam meningkatkan literasi Al-Qur'an sejak usia dini. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi untuk diterapkan secara luas sebagai media digital dalam pendidikan keagamaan anak-anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan agama, serta potensi aplikasi mobile sebagai media pembelajaran yang efektif. Diharapkan, aplikasi ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di Lampung dan menjadi model bagi pengembangan aplikasi serupa di daerah lain.

REFERENCES

- [1] R. Khazanah, "Lampung Mengaji," 2019. [Online]. Available: <https://khazanah.republika.co.id/berita/pww8i3313/program-lampung-mengaji-di-sekolah-diluncurkan>.
- [2] M. Muslihudin and Y. Setiawan, "Sistem Informasi Dinas Perikanan Kabupaten Tanggamus Berbasis Web Mobile," vol. 02, no. 01, pp. 21-26, 2019.
- [3] Nanda, "Huruf Hijaiyah," 2016. [Online]. Available: <http://myhurufhijayah.blogspot.com/2016/12/pengertian-huruf-hijaiyah.html>.
- [4] B. Anindito, "SISTEM BOOKING PARKIR MALL DENGAN IDENTIFIKASI PLAT NOMOR KENDARAAN BERBASIS ANDROID," vol. 10, 2019.
- [5] M. Fauziddin and M. Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, p. 162, 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i2.76.
- [6] D. Irawan and A. T. Hidayat, "Rancang Bangun Dashboard Kepegawaian Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Musi Rawas (Stie Mura)," *TAM (Technology Accept. Model.*, vol. 9, no. 1, p. 116121, 2019.
- [7] G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6-12, 2017.
- [8] L. S. K. S, N. R. Fahlefi, P. Studi, and T. Informatika, "MANAJEMEN PROYEK SISTEM INVENTORI PENJUALAN BARANG DENGAN SCANNING Ria Nurul Fadillah , 4 Ridwan Romadhon , Syekh Rudin Prabowo," pp. 169-173, 2018.