

PELATIHAN PENGENALAN APLIKASI “TAJUTI” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL QUR’AN

Esti Wijayanti, Hanik Hidayati, Rizkysari Meimaharani, Aditya Akbar Riadi

Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
esti.wijayanti@umk.ac.id

Abstract

Memorization of the Qur'an is an important activity for the modern generation of Qur'an recitation which is very important for the children of Pertiwi Purwosari Kudus Kindergarten, especially in the golden period of early childhood development. Today, the world is in a highly advanced technological era, where the use of gadgets, including smartphones, has become common and affects various aspects of human life. In this context, the purpose of designing the Android-based Juz'amma application is to provide an effective auxiliary media for the children of Pertiwi Purwosari Kudus Kindergarten, especially for those who have difficulty memorizing the short surahs of Juz'amma. This application is designed to be used on smartphones, with a child-friendly interface and tailored to their needs and characteristics. The process of creating this application is based on android-based interface design to ensure that the application is attractive, intuitive, and appropriate to early childhood development. As for the memorization learning method, this application adopts a listening approach, where short surahs of Juz'amma are listened to to children as part of the learning process. The results of the analysis show that the application application is accessed by users through the android application for a one-month trial period. After implementation, the app recorded a 79% increase in child productivity, based on an internal survey. Meanwhile, the performance test results show a memory usage efficiency of 80 MB, which meets the criteria for a device with minimum specifications. This application can help early children, especially at Pertiwi Purwosari Kudus Kindergarten, in memorizing the short surah Juz'amma more easily and fun in daily activities.

Keywords: Application, Tajuti (Tahfizh Juz 30), Android.

Abstrak

Hafalan Al-Qur'an merupakan kegiatan yang penting untuk generasi modern bacaan Al-Qur'an yang sangat penting bagi anak-anak TK Pertiwi Purwosari Kudus, khususnya pada periode emas perkembangan anak usia dini. Saat ini, dunia sedang berada dalam era teknologi yang sangat maju, di mana penggunaan gadget, termasuk smartphone, telah menjadi hal yang umum dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam konteks ini, tujuan perancangan aplikasi Juz'amma berbasis Android adalah untuk menyediakan media pembantu yang efektif bagi anak-anak TK Pertiwi Purwosari Kudus, khususnya bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam menghafal surah-surah pendek Juz'amma. Aplikasi ini dirancang agar dapat digunakan pada smartphone, dengan tampilan antarmuka yang ramah anak serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Proses pembuatan aplikasi ini berbasis android perancangan antarmuka untuk memastikan aplikasi menarik, intuitif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Sedangkan untuk metode pembelajaran hafalan, aplikasi ini mengadopsi pendekatan pendengaran (listening), di mana surah-surah pendek Juz'amma diperdengarkan kepada anak-anak sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan aplikasi diakses oleh pengguna melalui aplikasi android masa percobaan satu bulan. Setelah implementasi, aplikasi mencatat peningkatan produktivitas anak sebesar 79%, berdasarkan survei internal. Sedangkan hasil uji performa menunjukkan efisiensi penggunaan memori sebesar 80 MB, yang memenuhi kriteria untuk perangkat dengan spesifikasi minimum. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak usia dini, khususnya di TK Pertiwi Purwosari Kudus, dalam menghafal surah pendek Juz'amma secara lebih mudah dan menyenangkan dalam kegiatan sehari-hari.

Keywords: Aplikasi, Tajuti (Tahfizh Juz 30), Android.

PENDAHULUAN

Informasi dari satu negara ke negara lain kini dapat saling terhubung hanya dalam hitungan menit, mencerminkan era di mana teknologi telah memasuki hampir semua aspek kehidupan manusia. Anak-anak muda saat ini telah mulai memanfaatkan teknologi informasi (IT) sejak usia dini, yang menyebabkan perbedaan pola pikir dan sudut pandang dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Generasi ini dikenal sebagai Generasi Digital.

Pola pembelajaran pun mengalami perubahan, dari metode berbasis bacaan konvensional menjadi berbasis teknologi informasi (IT). Pemanfaatan teknologi pada usia dini perlu diperhatikan dengan serius, karena dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada perkembangan anak (Wijayanti, dkk, 2023). Penggunaan smartphone oleh anak usia dini membutuhkan pengawasan penuh dari orang tua agar tidak disalahgunakan. Namun, dengan arahan yang tepat, pemanfaatan teknologi dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Teknologi yang digunakan secara bijak dan diarahkan sesuai kebutuhan perkembangan anak akan memberikan manfaat besar bagi proses pembelajaran mereka.

Perbedaan usia antara pengembang aplikasi dan pengguna sering kali menciptakan kesenjangan dalam pembuatan aplikasi yang sesuai dengan harapan pengguna. Hal ini menjadi salah satu hambatan utama dalam pengembangan perangkat lunak yang efektif. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi perlu

mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan pengguna, termasuk anak-anak sebagai salah satu kelompok pengguna. Pola yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini mengutamakan pendekatan yang berfokus pada anak-anak

Islam mengajarkan kepada umatnya, khususnya para orang tua, untuk mendidik anak-anak dengan baik dan benar sesuai syariat Islam agar terbentuk karakter religius yang melekat hingga dewasa. Namun, di era globalisasi saat ini, mendidik anak untuk menjadi seorang Muslim yang taat membutuhkan pendekatan yang kreatif dan relevan. Salah satu teknik pendidikan yang efektif adalah membiasakan anak membaca dan menghafal Juz'amma sebagai bagian dari kegiatan hafalan Al-Qur'an. Anak-anak yang religius adalah hasil dari kebiasaan membaca dan menghafal Juz'amma yang dilakukan secara konsisten setiap hari. Kebiasaan ini tidak hanya membentuk karakter religius, tetapi juga memengaruhi pola pikir anak dalam menuntut ilmu. Memiliki anak yang religius adalah cita-cita besar bagi setiap orang tua, dan kebiasaan positif sejak dini merupakan langkah penting untuk mencapainya.

TK Pertiwi Purwosari Kudus, yang berlokasi di Jalan Ganesha II, Purwosari, Kudus, hingga saat ini belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan masih berbasis demonstrasi learning, di mana pengajaran dilakukan secara langsung tanpa bantuan media digital. Dengan hadirnya media pembelajaran membaca Al-Qur'an berbasis Android, diharapkan dapat meningkatkan

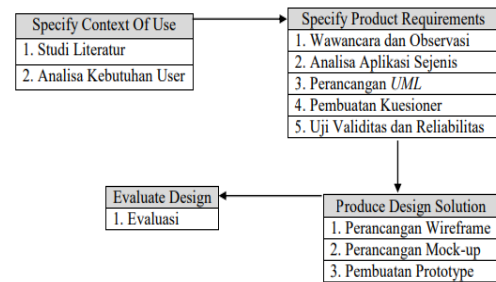
semangat belajar anak-anak di kelas. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini. Berikut adalah gambaran suasana di TK Pertiwi Purwosari yang berlokasi di Jalan Ganesha II, Purwosari, Kudus.

METODE

Lokasi pengabdian yaitu Pertiwi Purwosari Kudus yang terletak di jalan Jalan Ganesha II Purwosari Kudus belum ada teknologi yang digunakan pada TK Pertiwi Purwosari Kudus, anak-anak masih menggunakan pembelajaran secara demonstrasi learning, dengan adanya media pembelajaran membaca alquran berbasis android ini diharapkan anak semangat dalam belajar di kelas berikut gambar suasana TK Pertiwi Purwosari Jalan Ganesha II Purwosari Kudus.

Penggunaan alat pada penelitian ini menggunakan alat berupa perangkat keras yaitu komputer dengan spesifikasi Core i3 generasi 7th Gen dengan RAM 16GB dan SSD 500GB dan mouse. Selain itu menggunakan software atau perangkat lunak yang akan digunakan yaitu bahasa pemrograman android studio.

Penelitian ini menggunakan metode dengan metode Child Centered Design (CCD) sebagai User Interface pada aplikasi yang berfokus kepada pengguna utamanya anak, yang menggambarkan pendekatan yang sistematis. (Jaya I., 2022). Ini adalah rincian metode:



Gambar 1. Metode Child Centered Design/ CCD

1. Specify context of use

Tahap ini pengembangan aplikasi diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Specify product Requirements

Pada tahap ini, pengembang atau membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Product desain solution

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

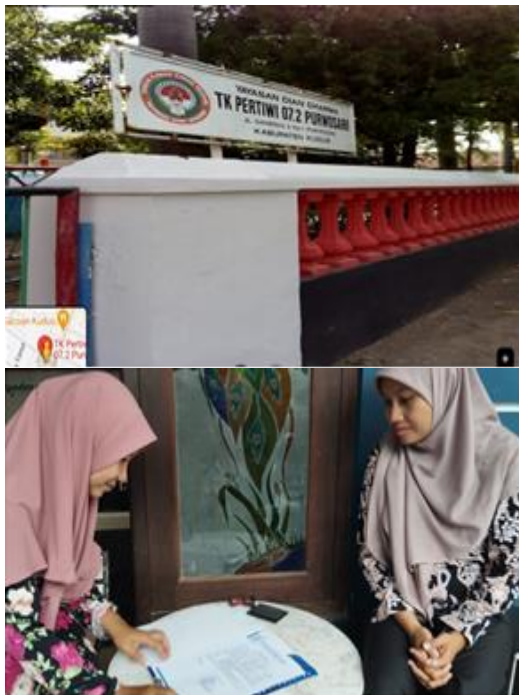
4. Evaluasi

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua

modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

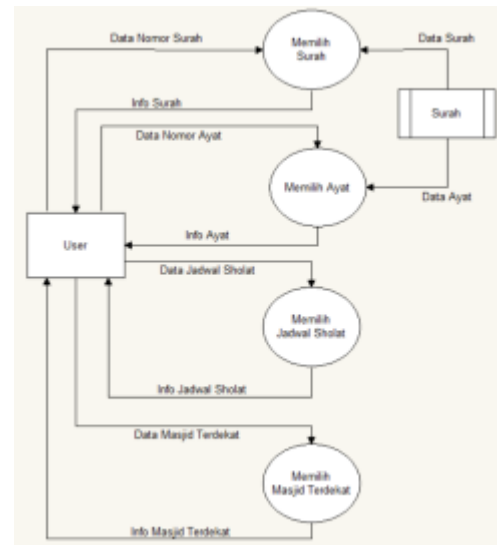
Peran mitra sangat membantu terlaksanya kegiatan penelitian. Kepala sekolah dan guru dapat mengikuti kegiatan pelaksanaannya dari awal sampai akhir. Contohnya memberikan informasi yang diperlukan oleh pihak peneliti misalnya materi yang dibutuhkan atau di buat. (Gambar 2).



Gambar 2 Sosialisasi program pengabdian kepada masyarakat

Selanjutnya adalah implementasi program ke-siswa. dengan rencana mengumpulkan siswa tk untuk memahami bersama. Rencana tahap selanjutnya dilakukan untuk mengetahui hasil apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian. Perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah berbasis konseptual yang menggunakan flowchart, dfd dan ERD, DFD level 0 ini sistem akan memilih surah, memilih ayat, mengetahui

jadwal sholat dan masjid terdekat, DFD level 0 dapat ditunjukan pada gambar 3.



Gambar 3. DFD Level 0 Sistem

Aplikasi Android ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an, khususnya bagi anak-anak dan pengguna pemula. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses bacaan Al-Qur'an dengan fitur-fitur yang interaktif dan ramah pengguna. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah memilih surah dan ayat yang ingin dibaca, serta mendengarkan bacaan yang diperdengarkan dengan tajwid yang benar.

Fitur unggulan lainnya meliputi pemilihan Surah dan Ayat: Pengguna dapat memilih surah atau ayat tertentu dengan mudah, sehingga memudahkan mereka dalam melakukan hafalan atau pembelajaran. Audio bacaan setiap surah atau ayat yang dipilih dapat diperdengarkan dengan suara Qari yang jelas, yang membantu pengguna untuk mendengarkan dan mengikuti bacaan dengan benar.

Penanda Kemajuan: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat sejauh mana mereka telah menghafal atau mempelajari bacaan Al-Qur'an, memberikan motivasi untuk terus belajar. Jadwal Sholat: Aplikasi juga dilengkapi

dengan jadwal sholat sesuai dengan lokasi pengguna, membantu mereka untuk selalu ingat waktu sholat. Masjid Terdekat: Fitur ini membantu pengguna mencari masjid terdekat di sekitar lokasi mereka, memudahkan dalam menjalankan ibadah dengan lebih teratur. Aplikasi ini sangat bermanfaat digunakan untuk anak-anak maupun orang yang ingin memperdalam pemahaman dan hafalan Al-Qur'an. Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, aplikasi ini juga memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pencarian surah pada aplikasi

SIMPULAN

Aplikasi ini saat ini masih dalam tahap pengembangan dan hanya menyediakan beberapa fitur utama, di antaranya pemilihan surah dan ayat, menampilkan jadwal sholat dan masjid terdekat, menyediakan penanda untuk memonitor kemajuan anak dalam belajar membaca Al-Qur'an. Fitur-fitur

ini dirancang untuk membantu memudahkan proses pembelajaran namun pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memastikan aplikasi dapat sepenuhnya diimplementasikan dan dioptimalkan untuk digunakan oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini didanai oleh Universitas Muria Kudus, yang telah memberikan dukungan finansial yang sangat berarti dalam kelancaran pelaksanaan pengabdian ini. Semua hasil dari kegiatan ini telah diproses dan dilaporkan secara transparan dalam jurnal ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Muria Kudus, yang telah memberikan bantuan teknis, sumber daya, serta dukungan lainnya selama berlangsungnya kegiatan ini. Tanpa kerjasama dan kontribusi dari berbagai pihak, pencapaian ini tentu tidak akan terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- Jaya, I., Bangun, R., Juz'amma, A., Rahmadi, R., & Soleh, M. N. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Juz'amma Berbasis Android Menggunakan Metode Child Centered Design Pada Tpq Al-Muchtar Bekasi. 5(3).
- Krisnaldi, M. I., Wafiat, U., Habibie, F., & Hidayati, H. (2018). Juz Amma Zaman Now. Aplikasi Penghafal Juz Amma (Tahfidz Qur'an) Berbasis Android Juz Amma Zaman Now. Application for memorizing Juz Amma (Tahfidz Qur'an) Android-based. *Proceeding of Applied Science*, 4(2), 675..

- Kulsum U., Hindarto N., 2011, Penerapan Model Learning Cycle pada sub pokok bahasan Kalor untuk Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Siswa kelas VII SMP, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Page 128-133.
- Jacobsson A., Asa Ek, Roland Akselsson, 2012, Learning from incidents e A method for assessing the effectiveness of the learning cycle, Journal of Loss Prevention in the Process Industries), page 561-570.
- Lauren J. Ralph, Erin King, Elise Belusa, Diana Greene Foster, Claire D. Brindis, and M. Antonia Biggs, 2017, The Impact of a Parental Notification Requirement on Illinois Minors' Access to and Decision-Making Around Abortion, Journal of Adolescent Health.
- Sangpikul A., 2017, Implementing academic service learning and the PDCA cycle in a marketing course: Contributions to three beneficiaries, Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education.
- R. Benson and C. Brack, 2010, Online Learning and Assessment in Higher Education, UK and the USA
- Wang Y., Millet B., James L. Smith, 2016, Designing wearable vibrotactile notifications for information communication, Internasional. Jurnal Human-Computer Studies, 24-34.
- Wahid, A. A. (2020). Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.
- Wijayanti E., Hidayati H., Meimaharani R., 2023, Aplikasi Bebas Android sebagai Media Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Fonika Learning, Jurnal UPGRIS.
- Wijayanti E., Latubessy A., 2019, Teknologi Android untuk Monitoring Hasil Belajar Anak Menggunakan Metode Problem Solving, Jurnal UPGRIS.
- Wijayanti E., Hidayati H., Meimaharani R., 2024, Aplikasi Catatan Ibadah Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android, Jurnal UPGRIS