

Penerapan Metode 'Ali Pada Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android

Ivan Rikshandi¹, Dine Agustine², Asep Abdul Sofyan³

^{1,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang , 15118

²Teknik Kimia, Fakultas Teknik, Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang , 15118

1904030117@students.unis.ac.id¹, dine@unis.ac.id² , asep.abdulsofyan@unis.ac.id³

Abstrak

Al-Qur'an yang isinya mencakup panduan kehidupan, ajaran agama, dan pedoman moral bagi manusia, kini dapat diakses dengan aplikasi Android berkat kemajuan teknologi. Oleh karena itu, Aplikasi dibuat sebagai sarana atau alat bantu untuk menyediakan materi dan bacaan Al-Quran, penerapan metode 'Ali kedalam aplikasi android, serta untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dasar belajar Al-Qur'an. Proses perancangan dan pembuatan aplikasi menggunakan UML dengan metode SDLC model waterfall dan kurikulum materi metode 'Ali yang dapat diakses secara offline oleh pengguna dengan penyimpanan asset di lokal data. Untuk mendapatkan hasil yang optimal pengujian dilakukan menggunakan User Acceptance Test (UAT) sebagai uji kelayakan dari pengguna, ahli materi, dan media. Hasil dari pengujian UAT mendapatkan rata-rata persentase 84,9% dan masuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Kata kunci: al-quran, android, media pembelajaran, metode 'ali

A. Pendahuluan

Manusia diperintahkan oleh Allah SWT untuk membaca dan mempelajari Al-Qur'an. Dalam Al-Qur'an Surah Al-'Ankabut (29) ayat 45 Allah SWT berfirman agar setiap manusia membaca kitab Al-Qur'an dan mendirikan sholat sebagai keutamaan ibadah supaya terhindar dari perbuatan keji dan munkar. Dalam Tafsir Ibnu Katsir, istilah "tartil" mengacu pada membaca Al-Qur'an sesuai dengan aturan tajwid, dengan kecepatan yang moderat dan akurat, karena ini memiliki potensi untuk mendukung pemahaman mendalam dan merenungkan maknanya. Karena Al-Qur'an memiliki karakteristik yang berbeda dari materi bacaan lainnya, setiap kali kita membaca satu huruf dari Al-Qur'an maka mendapatkan sepuluh pahala kebaikan (Della & Fitroh, 2020). Guna mencapai kualitas optimal dalam membaca Al-Qur'an, diperlukan usaha untuk memahami ilmu tahsin, mengenal tata cara membaca Al-Qur'an, serta memahami nilai-nilai utama yang terkandung dalam Al-Qur'an. Dengan melakukan hal ini, diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta kita terhadap Al-Qur'an (Rosadi & Mulyawan, 2021). Beberapa penyebab minat dalam mempelajari Al-Qur'an antara usia 7 dan 12 tahun menurun diantaranya karena faktor anak (kesehatan, psikologi, dan kelelahan), faktor lingkungan dan perkembangan teknologi informasi (Dea Silvina, 2021). Pada penelitian lain faktor-faktor yang mempengaruhi alasan kurangnya minat

membaca Al-Qur'an. Pertama, aspek pada diri pribadi seperti rasa malas yang timbul. Kedua, faktor sekitar seperti teman sebaya atau anggota keluarga yang kurang memotivasi dan bermain perangkat elektronik lebih diutamakan dibandingkan mengaji. Ketiga, aspek proses belajar, seperti belum adanya tujuan pembelajaran yang terstandar (kurikulum yang jelas), waktu yang diberikan terbatas, dan kekurangan tenaga pengajar (Arlina, 2023). Sebagian besar pengguna berpendapat bahwa penggunaan smartphone menyebabkan kurangnya motivasi dalam melakukan pencarian informasi atau belajar secara konvensional. Lebih disukai oleh pengguna untuk belajar dengan metode yang lebih praktis dan seketika melalui smartphone (Arjuna et al., 2020).

Permasalahan tersebut terjadi pula di Yayasan Baitul Qur'an Bengkel Hati Al-Hidayah. Pembelajaran yang ada masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yaitu penyampaian dan akses materi masih menggunakan buku yang disediakan di tempat dan juga santri yang sibuk dalam pekerjaan maupun aktivitas sekolah sehingga menjadi sulit untuk mendapatkan materi di setiap pertemuannya.

Nurhayati HSY (2022) membangun Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Berbasis Android yang memanfaatkan ponsel pintar untuk media pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menggunakan notepad++. Aplikasi tersebut dilengkapi materi, video pembelajaran dan uji kompetensi (Hsy, 2022). Ilham Rolis (2017) membangun Aplikasi Android Panduan Belajar Membaca Al-Quran dengan Ilmu Tajwid yang menghasilkan bahan belajar untuk huruf hijaiyah, iqra', dan ilmu tajwid menggunakan bahasa java (Rolis, 2017). Handika Juliansyah (2020) Membangun Aplikasi Al-Qur'an Berbasis Android yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang sumber-sumber Tafsir di Indonesia yang bereputasi baik dalam memberikan penjelasan makna dan isi ayat (Juliansyah, 2020).

Melihat kelemahan seperti kurangnya minat mempelajari Al-Quran pada anak usia dini hingga dewasa, terlalu sibuknya pekerjaan menyebabkan malas membaca Al-Qur'an, kemajuan teknologi dan sosial media, dan pembelajaran yang masih konvensional, maka adanya peluang untuk membuat sebuah Aplikasi Sistem Pembelajaran Al-Qur'an yang berjalan pada Android menggunakan Framework Flutter, tujuannya untuk meningkatkan minat pembelajaran dasar membaca Al-Qur'an sehingga pengguna mudah memahami dan membacanya dimanapun, pengimplementasian metode 'Ali dan membangun aplikasi dengan metode waterfall. Aplikasi yang dibuat menggunakan kurikulum metode 'Ali dengan menyediakan beberapa fitur untuk menunjang materi yang akan dipelajari yaitu kelas Pra-Tilawah, dengan fitur tambahan seperti gambar penjelasan pengucapan huruf hijaiyah, asisten suara untuk kemudahan pembelajaran, dan Al-Qur'an terjemahan yang dapat diakses secara offline. Pada prosesnya aplikasi tidak mencakup hadits, asbabul nuzul, maupun terjemah perkata.

B. Metode

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam menghimpun informasi untuk proses pengembangan studi kasus ini, dilakukan melalui beberapa metode:

a. Observasi dan wawancara

Metode ini dilakukan pada Yayasan Baitul Qur'an Bengkel Hati Al-Hidayah yang berpusat di Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang. untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Secara garis besar, wawancara membahas tentang kegiatan belajar mengajar khususnya pada kegiatan tahsin.

b. Studi Pustaka

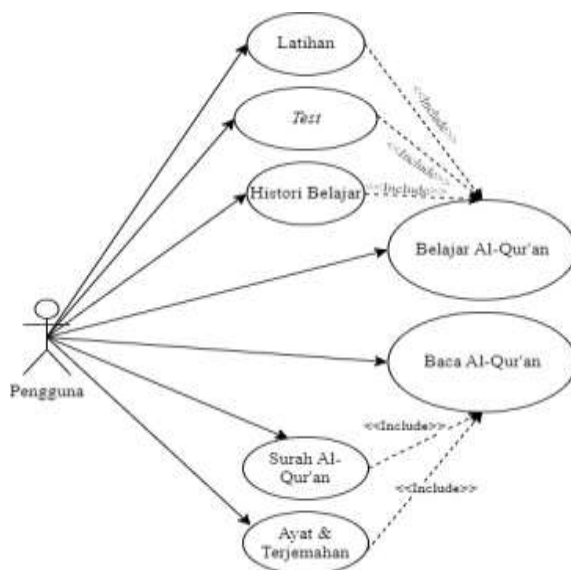
Tujuan dilakukannya studi pustaka untuk mencari informasi penting dari berbagai sumber data penelitian sebelumnya sehingga penulis dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan. Informasi yang dikumpulkan berasal dari artikel, buku dan internet yang disesuaikan dengan kebutuhan dan terkait dengan masalah yang terjadi

2. Metode Analisa

Dalam menganalisis sistem dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, penulis akan mengadopsi pendekatan metode Waterfall guna mengurangi potensi kesalahan yang dapat muncul. Model waterfall adalah suatu pendekatan yang sederhana dan terstruktur, dengan sifat yang linier karena prosesnya mengalir secara berurutan dari tahap awal hingga akhir. Pendekatan ini memberikan kerangka kerja sistematis yang diikuti secara berurutan (Sukisno & Ayu Khasanah, 2018). Menurut (Rosa, 2022) Metode ini terbagi ke dalam 5 (lima) tahap, yakni Analisis, Perancangan, Implementasi, Pengujian, dan Pemeliharaan.

3. Metode Perancangan

Dalam kajian ini, penulis memanfaatkan Unified Modeling Language (UML) untuk mendukung proses pemodelan pengembangan aplikasi yang melibatkan pengguna serta menganalisis fitur-fitur yang dapat diterapkan ke dalam aplikasi melalui pendekatan desain visual. UML merupakan sebuah bahasa yang dapat direpresentasikan dalam bentuk model yang memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan sistem melalui diagram serta elemen teks pendukung lainnya (Suryanto & Dinul, 2021). UML dapat digunakan untuk menggambarkan, merinci, membangun, dan mendokumentasikan berbagai komponen dari sistem yang terdapat dalam perangkat lunak (Sumiati et al., 2021). Diagram use case adalah suatu bentuk dokumentasi yang menggambarkan pandangan sistem dari sudut pandang pengguna. Fungsinya adalah untuk memvisualisasikan layanan yang diberikan oleh sistem kepada pengguna. Diagram use case memberikan penekanan pada tindakan-tindakan yang dilakukan oleh sistem (apa yang dilakukan), daripada pada cara pelaksanaannya (bagaimana dilakukan) (Budiarto, 2016).



Gambar 1. Use Case Diagram Usulan

C. Hasil dan Pembahasan

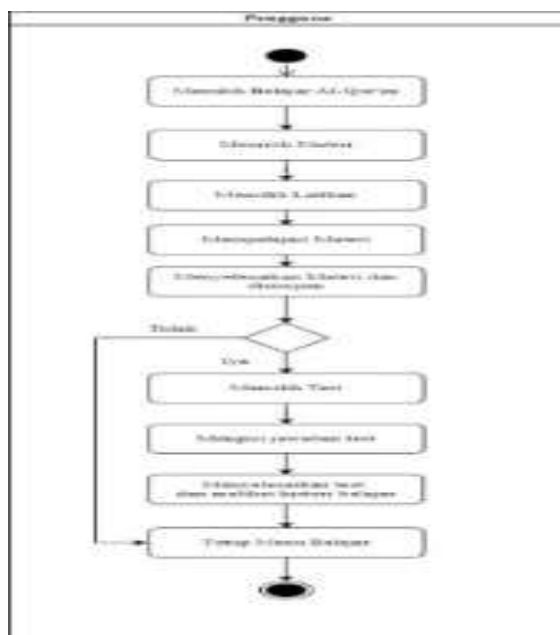
A. Rancangan Sistem Yang Diusulkan

Rancangan sistem merupakan salah satu proses yang dilakukan sebelum membuat aplikasi, agar aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya dan memenuhi tujuan yang di inginkan. Tahapan ini merupakan perbaikan atau memperbaharui proses yang sedang berjalan dan meningkatkan efisiensi bagi semua pihak yang terlibat.

1. Activity Diagram

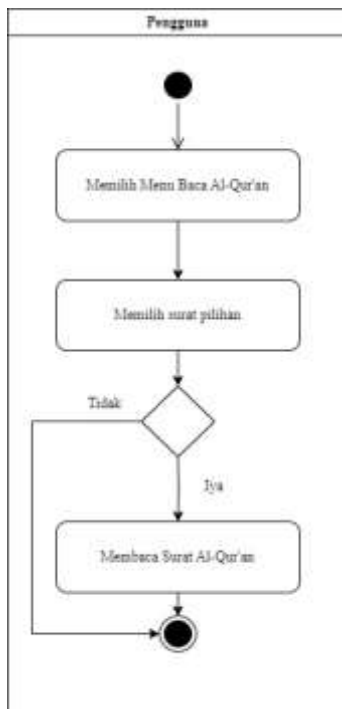
Diagram aktivitas, juga dikenal sebagai *activity diagram*, memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, proses bisnis, atau opsi menu yang terdapat dalam perangkat lunak (Syarif & Nugraha, 2020). Berikut merupakan activity diagram dalam membangun aplikasi pembelajaran Al-Qur'an

a. Activity Diagram Belajar Al-Qur'an



Gambar 1. Activity Diagram Belajar Al-Qur'an

b. Activity Diagram Baca Al-Qur'an

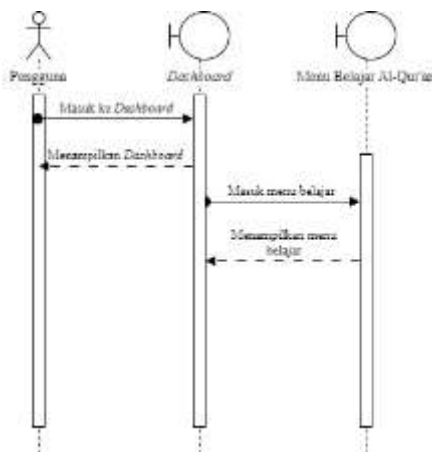


Gambar 2. Activity Diagram Baca Al-Qur'an

2. Sequence Diagram

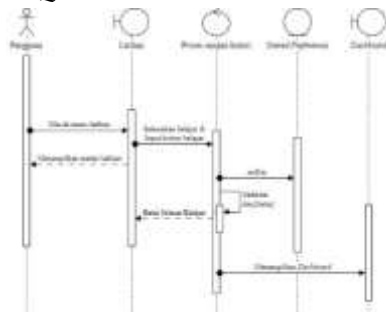
Diagram urutan, atau *sequence diagram*, berperan dalam membantu pemahaman mengenai kebutuhan sistem yang baru, mencatat proses-proses, serta menggambarkan rangkaian teknis saat sistem berjalan (runtime). Ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan wawasan dan antisipasi tentang bagaimana perilaku sistem akan terjadi (Rohmanto & Setiawan, 2022).

a. Sequence Diagram Belajar Al-Qur'an



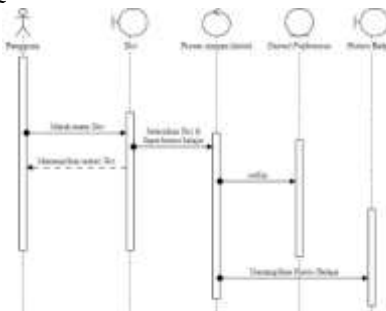
Gambar 3. Sequence Diagram Belajar Al-Qur'an

b. *Sequence Diagram Latihan Al-Qur'an*



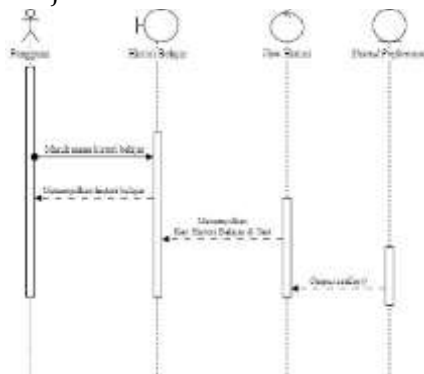
Gambar 5. *Sequence Diagram Latihan Al-Qur'an*

c. *Sequence Diagram Test Al-Qur'an*



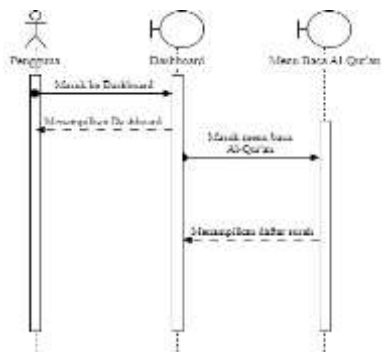
Gambar 4. *Sequence Diagram Test Al-Qur'an*

d. *Sequence Diagram Histori Belajar*



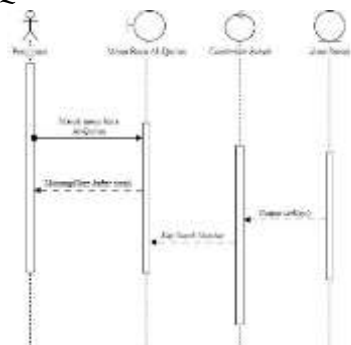
Gambar 5. *Sequence Diagram Histori Belajar*

e. *Sequence Diagram Baca Al-Qur'an*



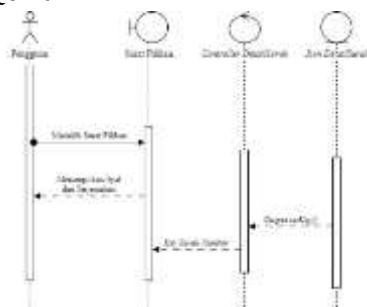
Gambar 6. *Sequence Diagram Baca Al-Qur'an*

f. *Sequence Diagram Surah Al-Qur'an*



Gambar 7. *Sequence Diagram Surah Al-Qur'an*

g. *Sequence Diagram Ayat Al-Qur'an*



Gambar 8. *Sequence Diagram Ayat Al-Qur'an*

A. *Tampilan Aplikasi*

1. *Splash Screen*



Gambar 9. *Splash Screen*

2. *Dashboard*



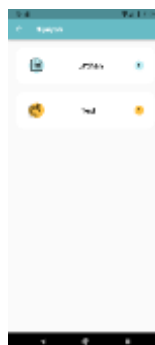
Gambar 10. *Dashboard*

3. Tampilan Menu Belajar Al-Qur'an



Gambar 11. Tampilan Menu Belajar Al-Qur'an

4. Tampilan Menu Belajar Terpilih



Gambar 12. Tampilan Menu Belajar Terpilih

5. Tampilan Menu Latihan



Gambar 13. Tampilan Menu Latihan

6. Tampilan Simpan Akhir Belajar



Gambar 14. Tampilan Simpan Akhir Belajar

7. Tampilan Histori Belajar



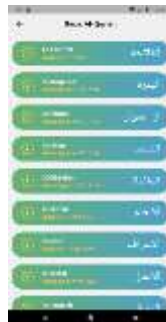
Gambar 15. Tampilan Histori Belajar

8. Tampilan Tes Pengetahuan Materi



Gambar 16. Tampilan Tes Pengetahuan Materi

9. Tampilan Menu Baca Al-Qur'an



Gambar 17. Tampilan Menu Baca Al-Qur'an

10. Tampilan Surah Pilihan



Gambar 18 Tampilan Surah Pilihan

B. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan framework flutter dapat membantu perancangan dan penyempurnaan aplikasi dalam membangun aplikasi sistem pembelajaran Al-Qur'an untuk memudahkan peningkatan ilmu pengetahuan dasar dan minat mempelajari Al-Qur'an.
2. Penerapan metode 'Ali kedalam aplikasi Qalbi Quran mencakup materi Pra-Tilawah yaitu Mengenal Huruf Hijaiyah, Bacaan Mad, Bacaan Sakinah, dan Tajwid dasar telah berhasil dilakukan dan diterapkan.

Daftar Pustaka

- Arjuna, R., Irsan, M., & Sukisno, S. (2020). Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis Android. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 6(2), 89–94.
- Arlina. (2023). Analisis Faktor Penyebab Menurunnya Minat Mengaji Dan Solusinya Bagi Anak Usia Sekolah Di Desa Tanah Tinggi Kecamatan Air Putih Kabupaten Batu Bara. *Arlina. Jurnal Mudabbir*, 3, 88–97. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/view/265/195>
- Budiarto, I. (2016). Sistem Informasi Persewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Metode UML. *Skripsi*, 2. http://eprints.ums.ac.id/46089/1/naskah_publicasi_iwan.pdf
- Dea Silvina, A. (2021). Faktor Penyebab Menurunnya Minat Anak Dalam Belajar Al-Qur'an Di TPQ An-Nafi'u Desa Sukarami Kecamatan Seluma Selatan Kabupaten Seluma. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Della, I. F., & Fitroh, H. (2020). Penerapan Metode Tahsin untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(1), 15–30. <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i1.227>
- Hsy, N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Berbasis Android (Studi Kasus: Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendikia Siak Prov. Riau). *Kutubkhanah*, 21(2). <https://doi.org/10.24014/kutubkhanah.v21i2.14677>
- Juliansyah, H. (2020). Penggunaan Framework Flutter Untuk Membangun Aplikasi Al-Qur'an Berbasis Android [STMIK AKAKOM Yogyakarta.]. In *Kaos GL Dergisi (Vol. 8, Issue 75)*. <https://eprints.utdi.ac.id/9029/>
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>

-
- Rolis, I. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Android Panduan Belajar Membaca Al-Quran Beserta Ilmu Tajwid Menggunakan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif [Universitas Brawijaya]. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/147528/>
- Rosa, A. S. (2022). Analisis dan Desain Perangkat Lunak. Informatika Bandung.
- Rosadi, D., & Mulyawan, A. (2021). Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an Dalam Kajian Ilmu Tahsin Berbasis Multimedia. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(2), 69–73.
- Sukisno, & Ayu Khasanah, V. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, 6(1), 2252–5351.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- Suryanto, A., & Dinul, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Recruitment Karyawan Pada PT. Asta Pilar Gemilang Jakarta. *Unistek*, 8(1), 53–61. <https://doi.org/10.33592/unistek.v8i1.1204>
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1), 70 halaman. <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>