

## APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID

Widya Khafa Nofa<sup>a</sup>, Dewi Angraini Puspa Hapsari<sup>b</sup>, Dinda Salsabila Putri<sup>c</sup>

<sup>a</sup>Fakultas Ilmu Komputer dan TI/ Jurusan Sistem Informasi, [widyakhafa@gmail.com](mailto:widyakhafa@gmail.com), Universitas Gunadarma

<sup>b</sup>Fakultas Ekonomi / Jurusan Manajemen, [dewi.anggraini.puspa@gmail.com](mailto:dewi.anggraini.puspa@gmail.com), Universitas Gunadarma

<sup>c</sup>Fakultas Ilmu Komputer dan TI / Jurusan Sistem Informasi, [dindasalsabilap15@gmail.com](mailto:dindasalsabilap15@gmail.com), Universitas Gunadarma

### ABSTRACT

Making the Belajar Mengaji application discusses learning hijaiyah letters. This study aims to help parents introduce hijaiyah letters to their children. In addition, it can make it easier for users to understand and learn hijaiyah letter material and its punctuation anywhere and anytime. The Belajar Mengaji application can be used by users to view material in the form of hijaiyah letters and punctuation marks and is equipped with practice questions about hijaiyah letters to hone users' skills, which are also equipped with sound effects. Belajar Mengaji application was created using Android Studio with Java and XML Programming Language. The method used in this study is the SDLC (System Development Life Cycle) method, which consists of planning, analysis, design, manufacture, and implementation, as well as device testing. This application has been successfully created and implemented on an Android smartphone with a minimum layer criterion of 5 inches and the Android 5.1 (Lollipop) operating system, so that it is running as expected.

**Keywords:** android, applications, learning to recite, hijaiyah letters, learning.

### ABSTRAK

Pembuatan aplikasi Belajar Mengaji membahas tentang pembelajaran huruf hijaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk membantu para orang tua untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anaknya. Selain itu, dapat memudahkan pengguna dalam memahami dan mempelajari materi huruf hijaiyah beserta tanda bacanya dimana pun dan kapan pun. Aplikasi Belajar Mengaji ini dapat digunakan pengguna untuk melihat materi berupa huruf hijaiyah dan tanda bacanya serta dilengkapi dengan latihan soal huruf hijaiyah untuk mengasah kemampuan pengguna yang juga dilengkapi dengan efek suara. Aplikasi Belajar Mengaji ini dibuat dengan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan XML. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode System Development Life Cycle (SDLC), yang terdiri dari perencanaan, analisis, perancangan, pembuatan dan implementasi serta uji coba perangkat. Aplikasi ini telah berhasil dibuat dan diterapkan pada smartphone Android dengan kriteria minimum layar 5 inch dengan sistem operasi Android 5.1 (Lollipop) sehingga aplikasi ini sudah berjalan dengan sesuai yang diharapkan..

**Kata Kunci:** android, aplikasi, belajar mengaji, huruf hijaiyah, pembelajaran.

### 1. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat termasuk teknologi smartphone. Smartphone memiliki berbagai macam sistem operasi, salah satunya adalah Android yang dimana Android sendiri merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat open source. Pemanfaatan kemampuan smartphone untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi – aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantaranya pemanfaatan kegunaan smartphone pada bidang pendidikan untuk media pembelajaran. Pada masa kini, anak-anak sangat memanfaatkan adanya teknologi smartphone sebagai media pembelajaran yang sebagaimana membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan mudah dipahami. Dengan adanya teknologi pembelajaran berbasis Android, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin sehingga pembelajaran tidak akan monoton dengan teks saja, tetapi bisa terdapat unsur – unsur audio atau visual bahkan animasi.

Pendidikan agama bagi seseorang merupakan hal yang sangat penting sebagai bekal bagi kehidupan mereka nantinya. Al – Qur’an merupakan kitab suci umat Islam yang dimana setiap umat Islam harus bisa membaca dan mempelajarinya. Pendidikan agama pada anak dapat dimulai pertama kali dengan cara mengenalkan huruf hijaiyah yang dapat dimulai pada anak usia 3 tahun. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang tua untuk menanamkan rasa religius yang tinggi terhadap anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pembuatan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android ini, yang didalamnya berisikan huruf hijaiyah itu sendiri dengan tanda bacanya seperti harakat dan makhraj serta kuis pembelajaran yang memungkinkan anak – anak mampu mengenali, mempelajari dan membaca huruf hijaiyah dengan baik dan benar[6]. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan gambar dan suara yang tentunya menarik perhatian bagi anak – anak untuk belajar. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan untuk anak – anak dapat mulai belajar mengenal huruf hijaiyah di usianya yang masih dini..

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. HURUF HIJAIYAH

Kata huruf berasal dari bahasa Arab : *harf* atau huruf ( حرف ). Huruf Arab disebut juga huruf hijaiyah (هجائية). Kata hijaiyah berasal dari kata kerja *hajja* (هجي) yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut juga *huruf tahjiyyah* (تهجئية) [2] Huruf hijaiyah disebut juga alfabet Arab. Kata alfabet itu sendiri berasal dari bahasa Arab : alif, ba, ta. Ada pula yang menyebutnya abjad Arab. Kata abjad juga berasal dari bahasa Arab : a – ba – ja – dun; alif, ba, jim dan dal ( ا ب ج د ). Namun ada pula yang menolak pendapat ini dengan alasan, huruf hijaiyah memiliki aturan urutan yang berbeda dengan huruf abjad. Huruf hijaiyah dimulai dari alif dan berakhir pada huruf ya secara terpisah – pisah. Sedangkan terminologi abjad urutannya disusun dalam kalimat هوز . Di samping itu terminologi abjad lebih bersifat terbatas pada bahasa *samiyah* yang lokal (*lughah samiyyah al – umm*).

Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam – alif dan hamzah ( ء ) sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf hijaiyah secara berurutan mulai dari alif hingga ya adalah *Nashr bin ‘Ashim al – Laitsi* (النشري). Cara menulis huruf Arab berbeda dengan huruf latin. Kalau huruf latin ditulis dari kiri ke kanan maka huruf Arab ditulis dari kanan ke kiri.

### 2.2. TANDA BACA HURUF HIJAIYAH

Huruf hijaiyah adalah dasar dari pembentukan kata dan kalimat dalam bahasa Arab. Huruf hijaiyah diambil dari bahasa Arab الهجائية yang memiliki arti ejaan atau mengeja. Tidak hanya digunakan dalam Al – Qur’an, tetapi huruf hijaiyah ini juga digunakan dalam penulisan sehari – hari dari bahasa Arab.

Huruf hijaiyah ini memiliki aturan terminologi yang berbeda dari abjad lain. Huruf ini ditulis dari kanan ke kiri, berbeda dengan alfabet yang ditulis dari kiri ke kanan seperti yang kalian baca saat ini. Huruf hijaiyah memiliki jumlah 30 huruf, dan memiliki penulisan dan cara pembacaan yang berbeda tergantung pada harakat dan tajwid.

Harakat digunakan pada huruf hijaiyah untuk memudahkan dalam membaca huruf Arab. Harakat ini memiliki peran dalam menentukan bunyi pada setiap huruf seperti huruf vokal pada alfabet. Contohnya seperti bacaan a, i, dan u[7].

### 2.3. HAKARAT

#### 1. FATHAH

Fathah adalah harakat yang bentuknya menyerupai garis miring kecil dan berada di atas suatu huruf Arab. Fathah melambangkan bunyi huruf *a*. Dengan demikian, setiap huruf Arab yang mendapat harakat fathah berbunyi /a/.

#### 2. KASRAH

Kasrah adalah harakat yang bentuknya menyerupai garis miring kecil dan diletakkan di bawah suatu huruf Arab. Kasrah melambangkan bunyi huruf *i*. Dengan demikian, setiap huruf Arab yang berharakat kasrah berbunyi /i/.

#### 3. DHAMMAH

Dhammah adalah harakat yang bentuknya menyerupai huruf wawu kecil ( و ) dan terletak di atas suatu huruf Arab ( ؤ ). Dhammah melambangkan bunyi huruf *u*. Dengan demikian, setiap huruf Arab yang berharakat dhammah berbunyi /u/.

#### 2.4. TANWIN

##### 1. FATHAHTAIN

Fathatain atau tanwin fathah adalah harakat yang bentuknya menyerupai dua garis miring kecil dan berada di atas suatu huruf Arab.

Setiap huruf Arab yang mendapat harakat fathatain atau tanwin fathah dibaca atau berbunyi */-an/*.

##### 2. KASRAHTAIN

Kasratain atau tanwin kasrah adalah harakat yang bentuknya menyerupai dua garis miring kecil dan berada di bawah suatu huruf Arab.

Setiap huruf Arab yang mendapat harakat kasratain atau tanwin kasrah dibaca atau berbunyi */-in/*.

##### 3. DHAMMAHTAIN

Dhammatain atau tanwin dhammah adalah harakat yang tersusun dari dhammah dan nun mati serta ditulis di atas suatu huruf Arab.

Setiap huruf Arab yang mendapat harakat dhammatain atau tanwin dhammah dibaca atau berbunyi */-un/*.

#### 2.5. ANDROID

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, *Inc.*, dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorium dari perusahaan – perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan Gerakan sentuh yang serupa dengan Tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk dan mencubit untuk memanipulasi objek dilayar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, *Google* juga mengembangkan Android *TV* untuk televisi, Android *Auto* untuk mobil dan Android *Wear* untuk jam tangan. Masing – masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital dan peralatan elektronik lainnya.

Android adalah sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi *Linux*, namun telah dimodifikasi. Android diambil alih oleh *Google* pada tahun 2005 dari Android, *Inc* sebagai bagian strategi untuk mengisi pasar sistem operasi bergerak[1]. *Google* mengambil alih seluruh hasil kerja Android termasuk tim yang mengembangkan Android.

*Google* menginginkan agar Android bersifat terbuka dan gratis, oleh karena itu hampir setiap kode program Android diluncurkan berdasarkan lisensi *open source* Apache yang berarti bahwa semua orang yang ingin menggunakan Android dapat mengunduh penuh *source code* nya.

Disamping itu produsen perangkat keras juga dapat menambahkan ekstensinya sendiri ke dalam Android sesuai kebutuhan produk mereka. Model pengembangannya yang sederhana membuat Android menarik bagi vendor – vendor perangkat keras (contoh : Samsung).

Keuntungan utama dari Android adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu[3]. Pengembang hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditengahi oleh Android (pengembang tidak perlu mempertimbangkan kebutuhan jenis perangkatnya)[4].

#### 2.6. PERENCANAAN APLIKASI

Dalam penulisan ini penulis membuat sebuah aplikasi *smartphone* berbasis Android sebagai media pembelajaran yang menarik untuk dipelajari bagi anak – anak dengan menggunakan bahasa yang persuasif[5]. Aplikasi ini dimulai dengan menampilkan halaman menu utama yang terdiri dari menu belajar yang berisi pilihan menu seperti huruf hijaiyah, harakat serta tanwin dan menu kuis yang berisi soal – soal untuk latihan yang dapat dikerjakan oleh pengguna yang dimana kuis ini juga dilengkapi dengan skor penilaian. Pada menu kuis ini dapat membantu pengguna mengasah pengetahuan yang telah dipelajari dari materi pembelajaran huruf hijaiyah beserta tanda baca sebelumnya.

#### 2.7. ANALISIS

Tahap analisis didefinisikan bagaimana penulis dapat memahami dan mengidentifikasi hal – hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi. Pada pembuatan aplikasi ini hal pertama yang harus dilakukan adalah menganalisa seberapa penting aplikasi ini dibuat dan ditujukan untuk siapa. Dalam pembelajaran saat ini, anak – anak menggunakan *Iqro* untuk belajar mengenal huruf hijaiyah yang terkesan

kurang menarik dan monoton. Hal tersebut membuat para anak – anak menjadi malas dan tidak semangat untuk belajar mengenal huruf hijaiyah beserta tanda bacanya. Maka penulis membuat aplikasi ini Pembelajaran Huruf Hijaiyah yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun serta memberikan kemudahan bagi pengguna. Penulis juga membuat tampilan aplikasi tersebut semenarik mungkin untuk menarik minat baca anak – anak.

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Studi ini dilakukan sesuai dengan konsep siklus pengembangan perangkat lunak (SDLC). Fase desain, analisis, desain dan implementasi. Pada tahap perencanaan, tujuan ditetapkan, Identifikasi masalah dalam pemilihan teknologi yang digunakan dalam implementasi Hasil penelitian dalam aplikasi. Langkah analisis selanjutnya dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum Dalam aplikasi yang lebih detail, analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi. Hasil Analisis sifat tekstualnya diilustrasikan dengan use case diagram dan action diagram. Langkah selanjutnya adalah desain, suatu proses yang menggambarkan desain teknis diimplementasikan dalam aplikasi. Setiap kelas yang ada dijelaskan oleh sebuah kelas Diagram. Tahap terakhir adalah tahap implementasi atau pembuatan aplikasi (pemrograman) yang dibangun berdasarkan hal tersebut. Hasil penelitian dan perencanaan diselesaikan pada proses sebelumnya.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap analisis didefinisikan bagaimana penulis dapat memahami dan mengidentifikasi hal – hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi. Pada pembuatan aplikasi ini hal pertama yang harus dilakukan adalah menganalisa seberapa penting aplikasi ini dibuat dan ditujukan untuk siapa.

Dalam pembelajaran saat ini, anak – anak menggunakan Iqro untuk belajar mengenal huruf hijaiyah yang terkesan kurang menarik dan monoton. Hal tersebut membuat para anak – anak menjadi malas dan tidak semangat untuk belajar mengenal huruf hijaiyah beserta tanda bacanya. Maka penulis membuat aplikasi ini Pembelajaran Huruf Hijaiyah yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun serta memberikan kemudahan bagi pengguna. Penulis juga membuat tampilan aplikasi tersebut semenarik mungkin untuk menarik minat baca anak – anak.

#### **4.1. ANALISIS FUNGSIONAL**

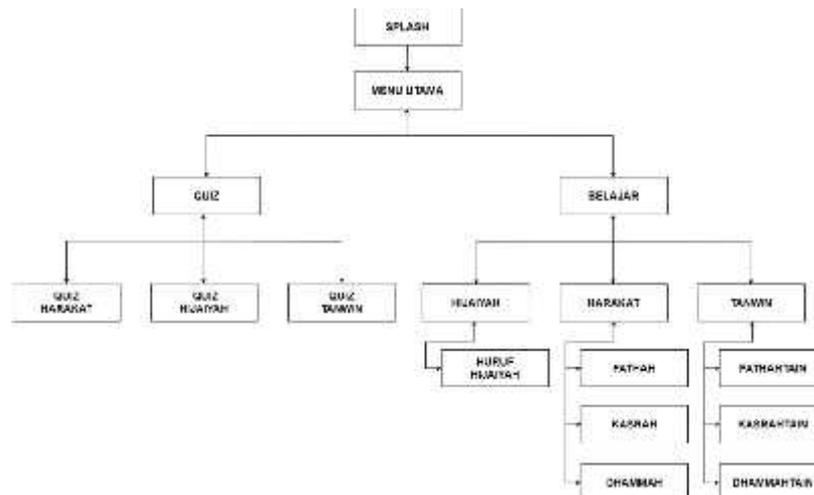
Analisis kebutuhan fungsional adalah bagian paparan mengenai fitur-fitur yang akan ada pada aplikasi yang dibuat. Pada aplikasi ini akan dimasukkan fitur yang menampilkan materi – materi berupa huruf hijaiyah, tanda bacanya dan kuis. Dengan fitur tersebut pengguna dapat mempelajari materi hijaiyah tersebut agar memudahkan pengguna dalam memahami pembelajaran huruf hijaiyah. Pada aplikasi ini juga akan terdapat fitur latihan soal yang berisikan soal – soal mengenai materi huruf hijaiyah beserta tanda bacanya.

#### **4.2. PERANCANGAN APLIKASI**

Pada tahap perancangan aplikasi ini, penulis akan melakukan beberapa tahap proses perancangan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android, dimana untuk mempermudah penulis dalam membuat tampilan pada aplikasi ini. Proses perancangan tersebut, yaitu storyboard, perancangan struktur navigasi dan perancangan tampilan pengguna. Pada tahap storyboard untuk menggambarkan visualisasi awal model sistem aplikasi. Perancangan struktur navigasi akan menggambarkan alur penggunaan aplikasi tersebut. Perancangan tampilan pengguna akan menggambarkan antarmuka aplikasi untuk pengguna.

#### **4.3. PERANCANGAN STRUKTUR NAVIGASI**

Pada Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah ini penulis menggunakan struktur navigasi hirarki. Struktur navigasi hirarki (bercabang) merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan kriteria tertentu. Informasi pada halaman utama disebut parent dan informasi pada cabangnya disebut child.



Gambar 1. Struktur Navigasi

Pada stuktur navigasi ini beberapa halaman memiliki tujuan yang berbeda bergantung pada aksi yang dilakukan oleh pengguna. Dengan struktur navigasi ini penulis merancang struktur yang untuk menjelaskan secara singkat alur dari aplikasi yang akan dibuat, sehingga akan mempermudah pada saat membuat aplikasi.

Pengguna aplikasi ini pertama – tama akan dihadapkan dengan jendela Menu Utama. Setelah melewati jendela Menu Utama, pengguna dapat memilih beberapa menu kembali ke jendela Menu Utama atau memilih keluar dari aplikasi.

Pada jendela Menu Utama terdapat 2 macam menu, yaitu Menu Belajar dan Menu Quiz. Didalam Menu Belajar, pengguna dapat melihat dan memilih materi pembelajaran huruf hijaiyah beserta tanda bacanya.

Pada Menu Quiz, berisi soal – soal untuk latihan yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Dimana pada menu latihan soal ini bisa membantu pengguna mengasah ingatan dan kemampuan yang telah dipelajari pada Menu Belajar sebelumnya.

#### 4.4. PEMBUATAN HALAMAN MENU BELAJAR

Tahap selanjutnya pembuatan halaman Menu Belajar yang terdapat tiga tombol yang masing – masing untuk menuju ke halaman materi.

1. Klik button File kemudian pilih New
2. Selanjutnya klik Activity kemudian pilih Empty Activity
3. Setelah itu beri nama project dengan nama activity\_belajar.xml.
4. Tambahkan background sesuai dengan kebutuhan masing – masing seperti potongan skrip berikut :

```

<ImageButton
    android:id="@+id/menu_hijaiyah1"
    android:layout_width="200dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:background="@drawable/menu_hijaiyah"/>
<ImageButton
    android:id="@+id/menu_harokat"
    android:layout_width="200dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:background="@drawable/menu_harokat"/>
<ImageButton
    android:id="@+id/menu_tanwin"
    android:layout_width="200dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:background="@drawable/menu_tanwin"/>
    
```

Kodingan yang diperlukan untuk mengaktifkan fungsi kepada tiga tombol Menu Belajar pada BelajarActivity.java dapat dituliskan seperti potongan skrip berikut :

```

pindah = (ImageButton) findViewById(R.id.menu_hijaiyah1);
    
```

```
pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        // suaraButton.start();
        Intent intent = new Intent(BelajarActivity.this,HijaiyahActivity.class);
        startActivity(intent);
        // mp.stop();}
});
```

Hasil pembuatan halaman Menu Belajar dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Belajar

#### 4.5. PEMBUATAN HALAMAN HIJAIYAH

Tahap selanjutnya pembuatan halaman menu pilihan Hijaiyah yang menuju pada materi huruf hijaiyah.

1. Klik button File kemudian pilih New
2. Selanjutnya klik Activity kemudian pilih Empty Activity
3. Setelah itu beri nama project dengan nama activity\_hijaiyah.xml.

Kodingan yang diperlukan untuk mengaktifkan fungsi pilihan menu Hijaiyah pada HijaiyahActivity.java dapat dituliskan seperti potongan skrip berikut :

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_hijaiyah);
getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN,
WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN);
    TampilGambar = (ImageView) findViewById(R.id.tampil_hijaiyah);
    show = (ImageButton) findViewById(R.id.alif);
    hide = (ImageButton) findViewById(R.id.ba);
    final Animation animScale = AnimationUtils.loadAnimation(this,R.anim.anim_scale);
    show.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){
        @Override
        public void onClick(View view){      TampilGambar.setVisibility(View.VISIBLE);}  });
    hide.setOnClickListener(new View.OnClickListener(){
        @Override
        public void onClick(View view){      TampilGambar.setVisibility(View.INVISIBLE);}  });
```

Untuk menambahkan suara dengan memasukkan file suara yang terdapat pada folder raw menggunakan potongan skrip seperti dibawah ini :

```
final MediaPlayer SuaraAlif = MediaPlayer.create(this, R.raw.alif);
```

Untuk menghidupkan suara menggunakan skrip dibawah ini :

```
ButtonSuara.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
```

```
    @Override
    public void onClick(View v) {
TampilGambar.setImageResource(R.drawable.pop_alif);
        TampilGambar.startAnimation(animScale);
        SuaraAlif.start();}
});
```

Hasil pembuatan halaman Hijaiyah dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Hijaiyah

#### 4.6. PEMBUATAN HALAMAN MENU KUIS

Tahap selanjutnya pembuatan halaman Menu Quiz yang berisi soal – soal latihan.

1. Klik button File kemudian pilih New
2. Selanjutnya klik Activity kemudian pilih Empty Activity
3. Setelah itu beri nama project dengan nama activity\_kuis\_tebak\_bacaan.xml.
4. Tambahkan background sesuai dengan kebutuhan masing – masing seperti potongan skrip berikut :

```
<ImageButton  
    android:id="@+id/kuis_bacaan_hijaiyah"  
    android:layout_width="250dp"  
    android:layout_height="250dp"  
    android:background="@drawable/menuquiz_harakat"/>  
<ImageButton  
    android:id="@+id/kuis_bacaan_harakat"  
    android:layout_width="250dp"  
    android:layout_height="250dp"  
    android:background="@drawable/menuquiz_hijaiyah"/>  
<ImageButton  
    android:id="@+id/kuis_bacaan_tanwin"  
    android:layout_width="250dp"  
    android:layout_height="250dp"  
    android:background="@drawable/menuquiz_tanwin"/>
```

Kodingan yang diperlukan untuk mengaktifkan fungsi kepada tiga tombol Menu Quiz pada KuisTebakBacaanActivity.java dapat dituliskan seperti potongan skrip berikut :

```
pindah = (ImageButton) findViewById(R.id.kuis_bacaan_hijaiyah);  
pindah.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View view) {  
        Intent intent = new Intent(KuisTebakBacaanActivity.this, KuisTebakBacaanHijaiyahActivity.class);  
        startActivity(intent);  
    }  
});
```

Hasil pembuatan halaman Quiz dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Quiz

#### 4.7. PEMBUATAN HALAMAN QUIZ HIJAIYAH

Tahap selanjutnya pembuatan halaman menu pilihan Quiz Hijaiyah yang menuju pada soal – soal huruf hijaiyah.

1. Klik button File kemudian pilih New
2. Selanjutnya klik Activity kemudian pilih Empty Activity
3. Setelah itu beri nama project dengan nama `activity_kuis_tebak_bacaan_hijaiyah.xml`.

Kodingan yang diperlukan untuk mengaktifkan fungsi pilihan menu Quiz Hijaiyah pada `KuisTebakBacaanHijaiyahActivity.java` dapat dituliskan seperti potongan skrip berikut :

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState); setContentView(R.layout.activity_kuis_tebak_bacaan_hijaiyah);
    getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN,
    WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN);
    soal = (ImageView) findViewById(R.id.soal);
    jw1 = (ImageButton) findViewById(R.id.jawaban1);
    jw2 = (ImageButton) findViewById(R.id.jawaban2);
    jw3 = (ImageButton) findViewById(R.id.jawaban3);
    final MediaPlayer SuaraButton = MediaPlayer.create(this, R.raw.button);
    newlevel();
```

Hasil pembuatan halaman Hijaiyah dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Quiz Hijaiyah

#### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis telah berhasil membuat aplikasi Belajar Mengaji pembelajaran huruf hijaiyah untuk pemula berbasis Android yang bersifat offline. Aplikasi ini dapat menjadi media alternatif selain buku dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan dapat memudahkan para orang tua untuk mengajarkan huruf hijaiyah beserta tanda bacanya serta dibuat dengan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan XML.

Berdasarkan uji coba, Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah telah berhasil dibuat dan dapat berjalan dengan baik pada smartphone Android dengan kriteria minimal ukuran layar 5 inch dengan sistem operasi Android 5.1 (Lollipop). Sedangkan untuk ukuran layar dibawah 5 inch, tampilan aplikasi menjadi tidak sesuai dengan rancangan. Semua fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suprianto, Dodit., dan Rini, Agustina. (2012). Pemrograman Aplikasi Android. Yogyakarta : Mediakom. Tersedia dari [https://www.researchgate.net/publication/338819838\\_Pemrograman\\_Aplikasi\\_Android](https://www.researchgate.net/publication/338819838_Pemrograman_Aplikasi_Android).
- [2] Wahyuningrum, Ratih, Rheno Septiano. 2019. Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada TPA Nurussa'adah. *Esensi Infokom*, 3(1), 8.
- [3] Ruli, A. R., & Rio, R. W. (2022, October). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE E-LEAVE PADA PT CONWOOD INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 197-207).
- [4] Yudhanto, Yudha., dan Ardhi Wijayanto. (2017). Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [5] Wirawan, R., & Kom, R. M. B. W. S. (2020). *STRATEGI BISNIS DITENGAH PANDEMI BERBASIS E-TUTOR (MEDIA PEMBELAJARAN DARING)*. Jakad Media Publishing.

Available:

[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wF0BEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=nZD2xev\\_d0&sig=GINsiP\\_9Irm74oAb1if\\_2R1Njn0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wF0BEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=nZD2xev_d0&sig=GINsiP_9Irm74oAb1if_2R1Njn0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) [20 desember 2022]

- [6] URL : [https://araby.kangipul.xyz/2020/06/sejarah-huruf-hijaiyah-huruf\\_bahasa-arab.html?m=1](https://araby.kangipul.xyz/2020/06/sejarah-huruf-hijaiyah-huruf_bahasa-arab.html?m=1). Diakses pada 24 Mei 2022
- [7] URL : <https://dalamislam.com/landasan-agama/al-quran/macam-macam-harakat>. Diakses pada 23 Mei 2022