



APLIKASI PEMBELAJARAN IQRO BERBASIS MULTIMEDIA

Ahmad Fajar Sidiq¹, Nasirudin², Bambang Subana³, Rizky Sitomo⁴, Mohamad Fachri⁵

^{1,2,3,4} Universitas Mitra Bangsa, Pontianak, 78124

^{1,2,3,4} Universitas Saintek Muhammadiyah, Pontianak, 78124

* Email Korespondensi: ahmadfajarsidiq@umiba.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Tgl. 11/01/2026

Diperbaiki Tgl. 25/01/2026

Disetujui Tgl. 27/01/2026

Tersedia daring Tgl 27/01/2026



e-ISSN 2961-9009
p-ISSN 2963-1289

DOI:

<https://doi.org/10.64626/jukomtek.v5i1.606>

Abstract: Information lovers are truly pampered by the advancement of ever-more-modern information technology. Because of this, people appear to be inseparable from time and space. As technology advances, people are capable of producing a variety of tools and equipment to boost productivity by carrying out different tasks. A formula is created so that teachers can deliver instruction using suitable ways because the efforts made by teachers to enhance Qur'anic reading and writing are not at their best. more diversified based on the child's aptitudes in order to strengthen the Qur'anic reading and writing skills at TPQ. A system development methodology, such as the System Develop Life Cycle (SDLC) with the waterfall model, is required based on the current constraints. The classic life cycle, which describes a methodical and methodical approach to software development, starting with the user requirements specification and progressing through the planning, modelling, building, and deployment phases before ending with support for the complete project. In addition to making it easier for teachers to instruct pupils, the multimedia-based Iqro learning application was developed to assist users in learning correct and proper iqra' and makharijul letters.

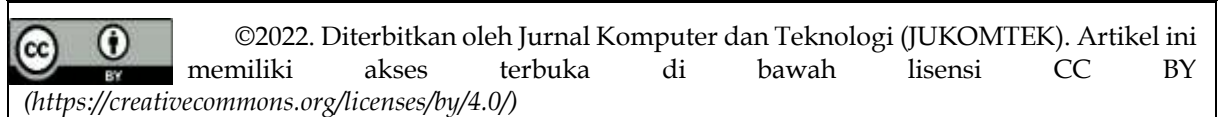
Keywords:

Waterfall, Iqra', Application, and Multimedia .

Abstrak: Para penikmat informasi sangat diuntungkan oleh kemajuan teknologi informasi yang semakin maju. Ini menunjukkan bahwa manusia tidak terpengaruh oleh ruang dan waktu. Manusia sekarang dapat membuat berbagai macam peralatan yang membantu mereka melakukan banyak hal dan menjadi lebih produktif berkat kemajuan teknologi. Akibatnya, upaya guru untuk meningkatkan baca tulis Al Qur'an menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan metode yang lebih bervariasi untuk mengajar anak-anak sesuai dengan kemampuan mereka. Dilihat dari hambatan hambatan yang ada, metodologi pengembangan sistem SDLC (System Develop Life Cycle) digunakan. Metodologi ini menggunakan model waterfall yang sering digunakan dari siklus hidup konvensional. Metodologi ini menjelaskan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan, dimulai dengan menentukan kebutuhan pengguna dan melanjutkan melalui tahap perencanaan (palnning), pemodelan (modelling), dan kontruksi (constructing). Aplikasi pembelajaran Iqro berbasis multimedia dirancang untuk mempermudah guru memberikan instruksi kepada siswa mereka. Ini juga dapat membantu pengguna mempelajari iqra' dan makharijul huruf dengan benar.

Kata Kunci:

Aplikasi, Iqra', Multimedia, Waterfall .



PENDAHULUAN

Para penikmat informasi sangat diuntungkan oleh kemajuan teknologi informasi yang semakin maju diantaranya kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, dengan tujuan meningkatkan produktifitas(Kurnia, 2020). Ini membuat manusia terlihat sama sekali tidak terpisah dari tempat dan waktu. Manusia sekarang dapat membuat berbagai macam peralatan yang membantu mereka melakukan banyak hal dan menjadi lebih produktif berkat kemajuan teknologi (Zulkarnain, 2024). Karena aktivitas yang semakin padat, sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Muslim harus mempertimbangkan hal-hal yang mungkin tidak penting. Meskipun beberapa orang memahami dan membaca Al-Qur'an dengan benar, mereka sering mengabaikan atau melupakannya. Terbatasnya waktu atau informasi untuk mempelajarinya adalah salah satu penyebabnya.

TPQ berkembang dan berkembang cukup cepat di Indonesia (Warsitasari & Arifin, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat menerima dan mendukungnya dengan baik. Ini juga menunjukkan bahwa masyarakat peduli dengan penanaman dan penyebaran nilai ketakwaan dan iman kepada generasi berikutnya (Saidah, 2021). Dengan asas iman dan ketaqwaan (IMTAQ) dan asas ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai asas utamanya (Muhammad Holil & Salito, 2025), keberadaan dan perkembangan lembaga tersebut sangat strategis di tengah-tengah tantangan umat Islam dan tuntutan pembangunan bangsa.

Menurut kaidah-kaidah yang ditentukan, TPQ berfungsi untuk mengajarkan masyarakat untuk membaca Al Qur'an dengan baik dan benar. Namun, tidak semua TPQ berhasil mengajarkan muridnya untuk membaca Al Qur'an dengan baik dan benar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa beberapa TPQ belum berhasil sepenuhnya dalam mencetak generasi muda yang dapat membaca dan mengamalkan isi dalam Al Qur'an dengan baik dan benar.

Namun, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa santri di TPQ Darul Ulum, kemampuan Mereka masih sangat sedikit yang membaca dan menulis Al Qur'an. Ini karena para santri hanya membaca Al Qur'an tanpa memahami hukum tajwid. Selain itu, tinjauan awal yang dilakukan pada Rabu 8 Januari 2020, pukul 15:30 WIB, menentukan apakah makhorijul hurufnya benar-benar dikirim. Akibatnya, belajar menulis huruf hijau di T Berdasarkan

deskripsi dan masalah di atas, penulis sangat tertarik untuk menganalisis aplikasi pembelajaran Iqro berbasis media.

LANDASAN TEORI

Apikasi

perangkat lunak (software) yang dirancang untuk melakukan tugas atau fungsi tertentu agar membantu pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan atau kebutuhan tertentu pada perangkat digital seperti komputer, laptop, smartphone, atau tablet (Harmayani et al., 2021)(Ester et al., 2023).

Iqra

Secara bahasa, “Iqra” berasal dari bahasa Arab yang berarti “bacalah”. Dalam konteks pendidikan Islam (Mansyur, 2021), Iqra merupakan metode dan buku pembelajaran yang disusun untuk membantu anak-anak maupun orang dewasa belajar membaca Al-Qur’an dari dasar hingga lancar(Hakim & Hafidhuddin, 2019).

Multimedia

multimedia merupakan teknologi yang memungkinkan informasi disajikan dengan lebih dari satu jenis media dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, smartphone, atau sistem elektronik lainnya (Manurung, 2020) (Setyaningsih, 2023).

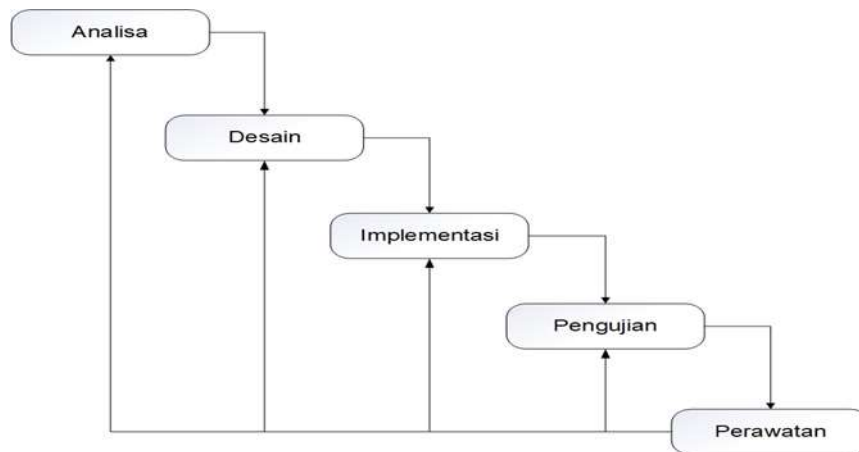
Waterfall

Model Waterfall menggambarkan proses pengembangan sistem seperti air terjun, yang mengalir dari atas ke bawah secara linear, mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan (Rio & Marsehan, 2023)(Rahayu et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Sentimen Analisis

Siklus hidup klasik, juga dikenal sebagai metode air terjun atau metode air terjun, menunjukkan metode pengembangan perangkat lunak yang teratur dan sistematis. Dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, metode ini melanjutkan melalui fase perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), dan penyerahan sistem kepada pelanggan atau pengguna (deployment) (Sipayung et al., 2025).



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Proses yang dijelaskan oleh Pressman dalam model waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisa Tahap: Pada tahap ini, pengembang sistem perlu berkomunikasi untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna serta batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, diskusi, atau survei langsung, dan kemudian informasi ini dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. Fase ini membahas desain spesifikasi yang diperlukan pada tahap sebelumnya dan menyelesaikan desain sistem. Selain membantu dalam menentukan perangkat keras dan sistem yang diperlukan, desain sistem juga membantu dalam menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. Implementasi: Pada tahap ini, sistem dibuat pertama kali dalam program kecil yang disebut unit. Tahap berikutnya melibatkan integrasi unit-unit ini. Dalam proses ini, setiap unit dibuat dan diuji untuk fungsinya. Pengujian: Setelah menguji setiap unit di tahap implementasi, seluruh unit diintegrasikan ke dalam sistem. Setelah integrasi, sistem secara keseluruhan diuji untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan atau kesalahan.
4. Perangkat lunak siap pakai menjalani dan memelihara perawatan tahap akhir. Pemeliharaan mencakup memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya. Meningkatkan implementasi unit sistem dan jasa sistem adalah kebutuhan baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Icon Launcher.



Gambar 2. icon launcher

Gambar 2 merupakan icon pada launcher Aplikasi Iqra'Digital..



Gambar 3. Tampilan Halaman Dashboard

Tampilan di Gambar 3 dashboard, yang terdiri dari menu Iqra' Jilid 1, menu Iqra' Jilid 2, menu Iqra' Jilid 3, menu Iqra' Jilid 4, menu Iqra' Jilid 5, dan menu Iqra' Jilid 6.



Gambar 4. Halaman 1 Iqra' Jilid 1

Pada gambar 4 menampilkan isi halaman 1 pada iqra' jilid 1



Gambar 5. Halaman 2 Iqra' Jilid 1

Pada gambar 5 menampilkan isi halaman 2 pada iqra' jilid 1



Gambar 6. Halaman 31 Iqra' Jilid 1

Pada gambar 6 menampilkan isi halaman 31 pada iqra' jilid 1.



Gambar 7. Halaman 1 Iqra' Jilid 2

Pada gambar 7 menampilkan isi halaman 1 pada iqra' jilid 2



Gambar 8. Halaman 2 Iqra' Jilid 2

Pada gambar 8 menampilkan isi halaman 2 pada iqra' jilid 2.



Gambar 9. Halaman 30 Iqra' Jilid 2

Pada gambar 9 menampilkan isi halaman 30 pada iqra' jilid 2.



Gambar 10. Halaman 1 Iqra' Jilid 3

Pada gambar 10 menampilkan isi halaman 1 pada iqra' jilid 3.



Gambar 11. Halaman 2 Iqra' Jilid 3

Pada gambar 11 menampilkan isi halaman 30 pada iqra' jilid 3.



Gambar 12. Halaman 1 Iqra' Jilid 4

Pada gambar 12 menampilkan isi halaman 1 pada iqra' jilid 4.

KESIMPULAN

Aplikasi Iqra' Digital Berbasis Multimedia menunjukkan bahwa hal-hal berikut dapat diambil sebagai Aplikasi iqra' digital berbasis multimedia ini mengajarkan membaca Al-Qur'an dan Aplikasi ini mengubah bentuk iqra' dari buku menjadi aplikasi, membuatnya lebih mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ester, D., Bakar Sidik, H. A., & Anas, A. (2023). Perancangan System Informasi Persediaan Barang Berbasis Visual Basic Net Pada Pt. Kedai Kelontong Mandiri Karawang. *Jurnal Komputer Dan Teknologi*, 9–17. <https://doi.org/10.58290/jukomtek.v1i2.29>
- Hakim, L., & Hafidhuddin, D. (2019). *Perbandingan pembelajaran membaca Al- Qur ' an Metode Sedayu dan Metode Iqro pada usia anak-anak*. 8(1), 114–133. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i1.1523>
- Harmayani, Apdilah, D., Mapilindo, Oktopanda, & Hutahaean, J. (2021). *Aplikasi Komputer*. Yayasan Kita Menulis.
- Kurnia, O. (2020). Analisis SWOT/TOWS Untuk Perencanaan Strategis Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Pada SMK di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 34–48. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v1i1.58>
- Mansyur, M. H. (2021). *IQRA ' SEBAGAI BENTUK LITERASI DALAM ISLAM*. 2(1), 1–9.
- Manurung, P. (2020). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19*. 14(1), 1–12.
- Muhammad Holil, & Salito. (2025). *IMPLEMENTASI ASAS-ASAS PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DI MTS DARUL ULUM KUBU RAYA*. 1(3), 204–211.
- Rahayu, R., Rahman, N., & Kurnia, O. (2024). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS VISUAL BASIC . NET DI PT . SUNCHIRIN INDUSTRIES*. 41361, 59–66.
- Rio, R., & Marsehan, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Mobile Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Komputer Dan Teknologi*, 43–50. <https://doi.org/10.58290/jukomtek.v1i2.67>
- Saidah, Z. (2021). *PENANAMAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM BERBASIS KEARIFAN LOKAL*. 31(1), 1–17. <https://doi.org/10.24235/ath.v>
- Setyaningsih, E. (2023). *Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*. 1(1), 24–34.
- Sipayung, J. M., Abu, H., Sidik, B., & Kurnia, O. (2025). PERANCANGAN SISTEM

INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS APLIKASI PADA BEBEBEGROW MONTESSORI KARAWANG. *Jukomtek*, 04(01), 7–12.

<https://doi.org/https://doi.org/10.58290/jukomtek.v4i1.325>

Warsitasari, W. D., & Arifin, Z. (2020). *ANALISIS KEBIJAKAN DAN PENGEMBANGAN TPQ DALAM PENDIDIKAN NASIONAL*. 14(2), 136–153.

Zulkarnain, M. Q. (2024). *Dampak kemajuan teknologi dan penggunaan alat modern terhadap produktivitas karyawan*. 5(2), 823–838.