

## INTISARI

Pembelajaran Al-Qur'an hendaknya dilakukan sejak dini dikarenakan pada usia tersebut otak akan menyerap ilmu secara optimal. Salah satu metode pembelajaran Al-Quran yang banyak ditemui adalah metode iqro. Seiring berjalannya waktu, metode pembelajaran dengan menggunakan buku iqro ini kurang efektif dan interaktif. Proses belajar menjadi cenderung *teks book* dan monoton. Sehingga anak-anak akan lebih tahan duduk berjam-jam di depan televisi dan bermain *game mobile* daripada duduk setengah jam mengaji. Namun sebagian besar isi dari aplikasi *mobile* yang ada adalah permainan (*game*) yang bersifat menghibur dan belum banyak aplikasi *mobile* yang dipergunakan sebagai sarana belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang diharapkan dapat membuat proses belajar iqro lebih mudah dipahami dan interaktif. Media pembelajaran yang diterapkan adalah *mobile learning* karena *mobile learning* memiliki tingkat mobilitas yang tinggi dengan aktivitas tanpa batas area. Sehingga aplikasi pembelajaran iqro berbasis *mobile* ini dapat melengkapi atau menggantikan pembelajaran iqro yang bersifat *konvensional*.

Aplikasi ini terdiri dari menu materi, menu latihan, menu petunjuk dan menu nilai. Dimana tiap-tiap menu terdiri dari jilid 1 dan jilid 2. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* yakni *Java 2 Micro Edition (J2ME)* dengan memanfaatkan Neatbens 6.8 sebagai editornya. Untuk permodelannya, aplikasi ini menggunakan Rational Rose. Serta aplikasi ini telah diujicoba pada ponsel Nokia N70 dan ponsel Sony Ericsson Naite GreenHeart.

Kata Kunci : *Aplikasi, Arabic Unicode, Iqro, J2ME, Learning, Mobile*