

Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Ilmu Tajwid Di 10 Ayat Pertama Pada Surah Al-Kahfi Berbasis Android

Khairatul Janah¹, Haida Dafitri², Nur Wulan³

Universitas Harapan Medan, Kota Medan, Indonesia^{1,2,3}

Email : khairatuljannah08@gmail.com¹, aida.sth@gmail.com², nurwulansth@gmail.com³

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat khususnya dalam bidang pendidikan, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran. Sumber materi ilmu tajwid yang masih disajikan dalam bentuk konvensional seperti buku teks biasa, tentunya membuat ilmu tajwid kurang menarik untuk dipelajari dan juga tidak semua anak-anak langsung memahaminya. Dibutuhkan tenaga pengajar yang dapat mengajarkan materi ilmu tajwid dengan cara yang menarik. Tentunya hal ini tidak dapat dilakukan lagi dikarenakan situasi di masa pandemi saat ini untuk mengurangi kerumunan. Contoh teknologi yang dapat digunakan yaitu *Smartphone* yang berbasis *Android*. Salah satu pelajaran yang dapat dikembangkan melalui *Smartphone* adalah media pembelajaran interaktif mengenal ilmu tajwid berbasis *Android*. Media pembelajaran interaktif yang dibangun dengan tujuan dapat diimplementasikan untuk anak-anak dalam mengenal ilmu tajwid di 10 ayat pertama pada Surah Al-Kahfi. Dengan harapan media pembelajaran interaktif dapat membantu anak-anak belajar hukum tajwid dengan mudah.

Kata Kunci : *Android, Adobe Animated CC, Ilmu Tajwid, Surah Al-Kahfi.*

Abstract

Along with the rapid development of technology and information, especially in the field of education, one of which is by utilizing multimedia as a learning medium. The source of the material for recitation of tajwid which is still presented in conventional form like ordinary textbooks, of course, makes tajwid less interesting to learn and also not all children immediately understand it. It takes teaching staff who can teach recitation material in an interesting way. Of course, this cannot be done anymore due to the current pandemic situation to reduce crowds. An example of technology that can be used is an Android-based Smartphone. One of the lessons that can be developed through Smartphones is an interactive learning media to know the science of recitation based on Android. Interactive learning media that was built with the aim of being able to be implemented for children to recognize the science of recitation in the first 10 verses of Surah Al-Kahf. With the hope that interactive learning media can help children learn Tajweed law easily.

Keywords : *Android, Adobe Animated CC, Science Tajwid, Surah Al-Kahfi.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi di dunia, maka pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan sistem teknologi informasi menjadi media pembelajaran. Salah satu teknologi saat ini yang berkembang sangat pesat adalah teknologi yang berupa Smartphone terutama yang berbasis Android.

Pada penelitian sebelumnya dengan judul Aplikasi Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar mengenai pentingnya pemahaman tajwid bagi anak dimana pendidikan juga sebagai sarana transformasi norma dan nilai moral dalam membentuk sifat dan karakter kepribadian manusia. Sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang menarik minat belajar siswa. Dimana penelitian ini dilakukan dengan mengajukan kuisisioner kualitatif yang diberikan setelah siswa menggunakan aplikasi media pembelajaran tajwid.[1]

Dalam beberapa bidang pendidikan yang sangat banyak menggunakan sarana multimedia, pada tingkat pendidikan sekarang ini banyak hal yang diajarkan untuk mengenalkan kepada peserta didik untuk dapat mengenal kalimat, lafadz, suara dan huruf didalam multimedia, hal ini dikatakan penting karena merupakan langkah awal untuk membuat peserta didik mengenal mengenai berbagai materi dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Dalam membaca Al Qur'an haruslah sesuai dengan syari'at yakni membacanya dengan bacaan yang tartil, dan salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan mempelajari iqra dan ilmu tajwid.[2]

Selain itu kurangnya minat siswa untuk mempelajari ilmu tajwid menjadi salah satu alasan mengapa ilmu tajwid kurang populer. Sumber materi ilmu tajwid yang masih disajikan dalam bentuk buku teks biasa, membuat ilmu tajwid kurang menarik untuk dipelajari dan tidak semua anak-anak dapat langsung memahaminya. Upaya yang dilakukan adalah dengan menyajikan Ilmu Tajwid dalam bentuk yang menarik.

Dengan adanya pemaparan diatas, membangun sebuah media pembelajaran yang berjalan pada sistem operasi Android, dimana terdapat beberapa menu yang memberikan pembelajaran Ilmu Tajwid secara bertahap. Juga disertai dengan contoh Surah yang terdapat ilmu tajwid dengan menyertai suara agar dapat didengar langsung pelafalan cara membaca tajwid yang benar. Dan juga dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efektif, dan efisien.

2. LANDASAN TEORI

a. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menghantarkan pesan kepada publik.[3]

b. Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari

bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. [4]

c. Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia menjadi dasar untuk membuat media pembelajaran interaktif. Arsyad (2011:171) menyebutkan bahwa “multimedia interaktif adalah berbagai macam kombinasi gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif yang mengacu pada multimedia terbentuk melalui gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi yang dirancang dengan menggunakan sebuah aplikasi tertentu seperti Adobe Animate Creative Cloud.[5]

d. Action script

Action script merupakan bahasa pemrograman pendukung dalam membuat sebuah program aplikasi multimedia dan berfungsi untuk pengontrol agar menjadi media yang sesuai dengan hasil yang diharapkan.[6]

e. Ilmu Tajwid

Ilmu tajwid adalah (Fardhu Kifayah), dengan kata lain sebagian umat Islam harus mengetahuinya, namun menerapkannya (Fardhu 'Ain) berarti wajib bagi semua muslim. Definisi tajwid secara bahasanya adalah perbaikan, namun definisi yang diterapkan adalah melafalkan setiap huruf Al-Quran dari artikulasinya dan memberikan keistimewaan, sebagai cara pengawet lidah agar tidak salah membaca Al-Quran, juga demikian. salah satu syukur terbesar ilmu karena itu relatif dengan firman Allah.[7]

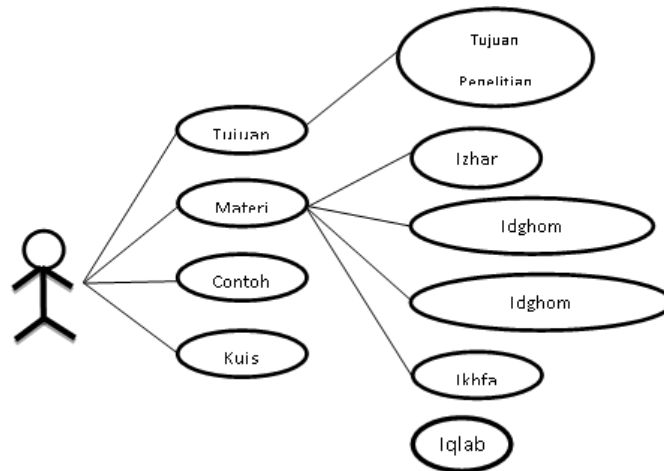
f. Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan open platform perangkat seluler.[8]

3. METODE PENELITIAN

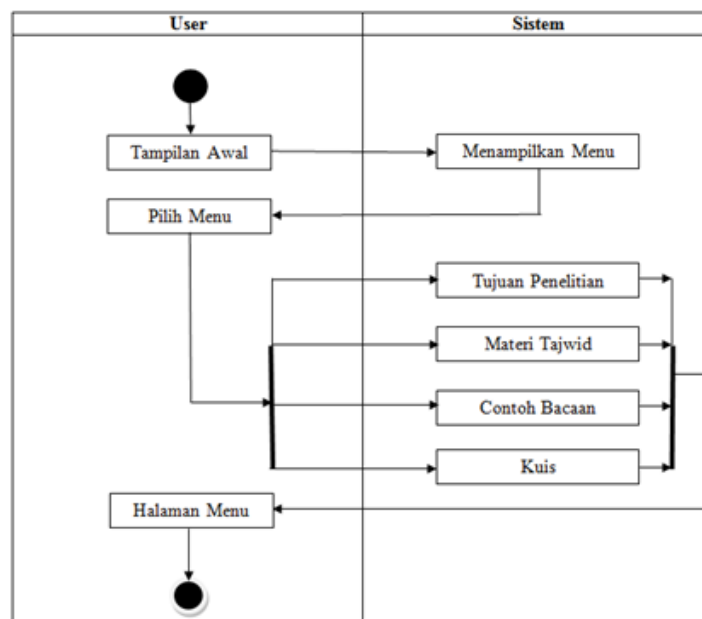
a. Use Case Diagram

Berikut ini penulis merancang use case diagram untuk aplikasi yang akan dibangun, use case diagram berfungsi memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara *actor* dengan sistem, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Use Case Diagram

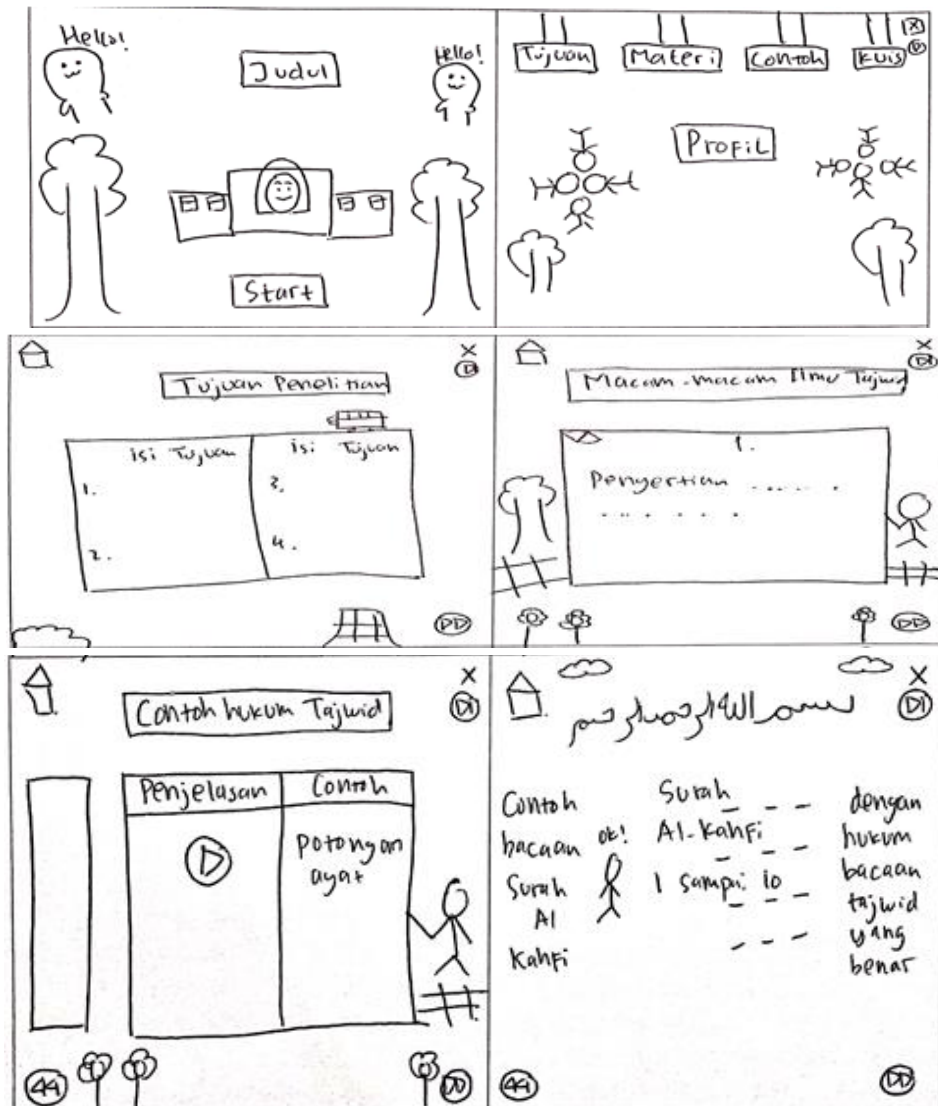
b. Activity Diagram

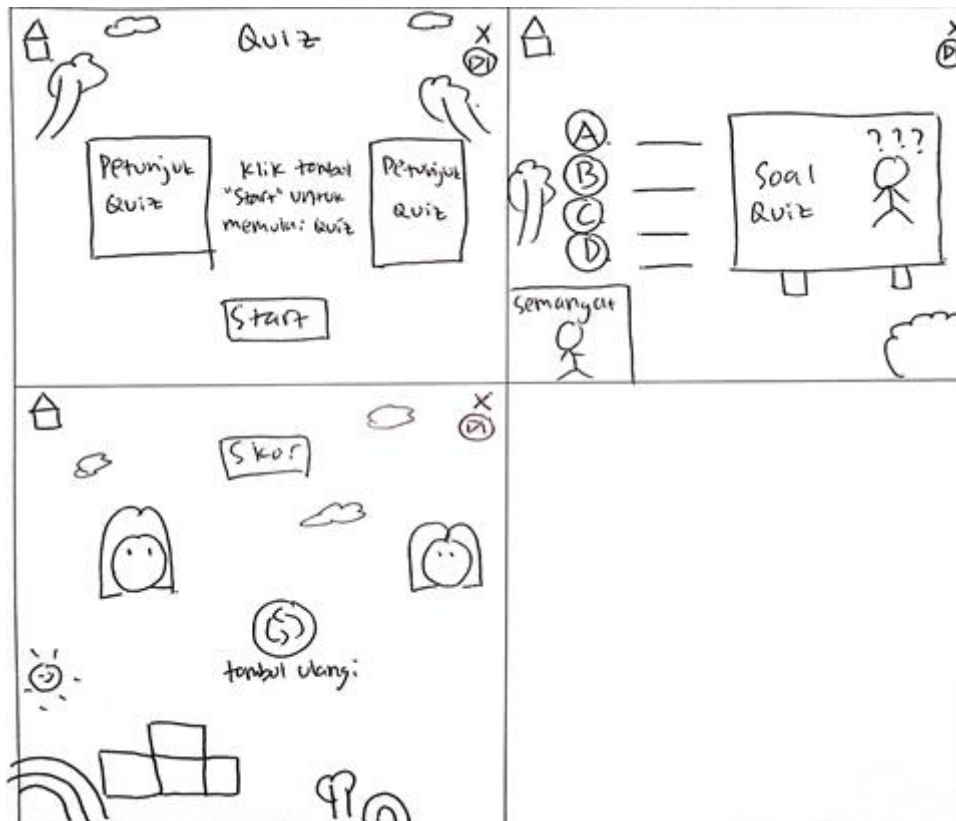


Gambar 2 Activity Diagram

c. Storyboard

Tahapan ini dilakukan untuk menjelaskan rancangan storyboard penelitian dalam membuat aplikasi media pembelajaran interaktif.





Gambar 3 Tampilan Perancangan Storyboard

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi ini dibuat sesuai dengan rancangan tampilan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Berikut adalah tampilan-tampilan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif mengenal ilmu tajwid di 10 ayat pertama pada Surah Al-Kahfi:



Gambar 4 Tampilan Awal



Gambar 5 Tampilan Menu Utama

Gambar 4 berisikan judul penelitian beserta tombol *start* untuk memulai pembelajaran, juga disertai dengan *background* yang berfungsi untuk menarik perhatian pelajar yang akan menggunakan aplikasi ini. Gambar 5 terdiri dari gambar dan juga beberapa *button* yang nantinya akan dihubungkan ke *frame* yang akan dituju.



Gambar 6 Tampilan Awal Menu Materi



Gambar 7 Tampilan Lanjutan Materi

Gambar 6 merupakan tampilan yang berisikan penjelasan mengenai materi idzhar. Dimulai dengan pengertian idzhar, serta huruf-huruf yang terdapat pada hukum bacaan tajwid tersebut. Gambar 7 merupakan tampilan yang berisikan contoh hukum bacaan tajwid idzhar yang terdapat pada ayat kedua dan kelima pada Surah Al-Kahfi.



Gambar 8 Tampilan Menu Bacaan



Gambar 9 Tampilan Menu Awal Kuis

Gambar 8 adalah hasil desain dari tampilan menu Contoh Bacaan Surah Al-Kahfi dari ayat satu sampai empat. Gambar 9 merupakan tampilan yang berisikan petunjuk sebelum memulai kuis, yang berfungsi agar tidak terjadi kesalahan ketika menjawab soal kuis yang telah disediakan.



Gambar 10 Tampilan Menu Kuis



Gambar 11 Tampilan hasil Kuis

Gambar 10 merupakan hasil desain dari tampilan menu soal pertama yang dibangun pada aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Ilmu Tajwid di 10 ayat pertama pada Surah Al-Kahfi berbasis *Android*. Gambar 11 merupakan tampilan yang berisikan hasil skor yang didapat setelah menjawab semua pertanyaan kuis.

b. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Media Pembelajaran

Tabel 1 Hasil Pengujian Modul GSM SIM800L

No.	Ya	Tidak
1.	32	1
2.	21	12
3.	29	4
4.	26	7

Dari hasil Kuesioner pada tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sebagian besar berfungsi sebagai media edukasi interaktif juga memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efektif, dan efisien untuk menarik minat belajar pada anak-anak. Serta sebagai media pembelajaran untuk memperdalam pengetahuan yang berkaitan dengan Ilmu Tajwid, juga dapat mengurangi dampak negatif fungsi smartphone pada anak-anak.

5. KESIMPULAN

Dari uraian bab satu sampai dengan bab empat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media edukasi interaktif dalam mengenal pembelajaran ilmu tajwid di 10 ayat pertama pada Surah Al-Kahfi. Dari kuesioner yang telah di isi oleh pengguna pada soal kedua, maka didapat presentase sebanyak 63,6%.
2. Aplikasi ini dibuat secara interaktif yang dibuat untuk memberikan kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efektif, dan efisien untuk menarik minat belajar pada siswa. Dari kuesioner yang telah di isi oleh pengguna pada soal pertama, maka didapat presentase sebanyak 97%.

3. Aplikasi dapat dijalankan pada handphone Android, sehingga siswa dapat menggunakannya secara mobile, siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Maka dari itu aplikasi ini sangat membantu siswa untuk belajar memahami dan memperdalam hukum bacaan ilmu tajwid. Dari kuesioner yang telah di isi oleh pengguna pada soal ketiga, maka didapat presentase sebanyak 87,9%.
4. Aplikasi dapat menimbulkan dampak positif fungsi smartphone pada anak-anak. Dari kuesioner yang telah di isi oleh pengguna pada soal keempat, maka didapat presentase sebanyak 78,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sanjaya and M. Kom, “APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR.”
- [2] S. Nurajizah and E. Aziz, “Pembelajaran Pengenalan Lafadz Tajwid Untuk Siswa Madrasah Berbasis Multimedia Pada MTsN 1 Kota BEKASI,” *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [3] M. M. Ghozali, W. A. Ridwan, and S. Suteja, “PENGARUH PEMBELAJARAN ILMU TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA FLASH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X MADRASAH ALIYAH DARUL MASHOLEH KOTA CIREBON Tahun Ajaran 2017/2018,” *Al-Tarbawi Al-Haditsah J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [4] S. Mahmudah, “Media Pembelajaran Bahasa Arab,” *An Nabighoh J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs. Arab*, vol. 20, no. 01, pp. 129–138, 2018.
- [5] N. Yuwita, A. Aminudin, and G. Setiadi, “Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud,” *J. Herit.*, vol. 7, no. 2, pp. 46–67, 2019.
- [6] A. G. Pradana, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 49–53.
- [7] S. A. Murad, D. Sujana, and A. Muhtyar, “Aplikasi Pintar: Hukum Tajwid Berbasis Android.”
- [8] J. Karman and A. T. Martadinata, “Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis Android Pada Kota Lubuklinggau,” *Stmik Musirawas*, 2017.