ARTIKEL

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Puji Rahayuningsih

13.1.03.02.0203

Dibimbing oleh :

1. **Ardi Sanjaya, M.Kom.**
2. **Julian Sahertian, S.Pd., M.T.**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Puji Rahayuningsih
NPM	: 13.1.03.02.0203
Telepun/HP	: 085753800127
Alamat Surel (Email)	: ukh_irani@yahoo.com
Judul Artikel	: Aplikasi Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Teknik – Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: JL. KH. Ahmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Ardi Sanjaya, M.Kom. NIDN. 0706118101	Julian Sahertian, S.Pd., M.T. NIDN. 0707079001	Puji Rahayuningsih NPM. 13.1.03.02.0203

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Puji Rahyuningsih
13.1.03.02.0203
Fakultas Teknik – Teknik Informatika
ukh_irani@yahoo.com
Ardi Sanjaya, M.Kom.
Julian Sahertian, S.Pd., M.T.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Puji Rahayuningsih: Aplikasi Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar, Skripsi, Teknik Informatika, FT Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh 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.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana merancang aplikasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran Al Qur'an untuk siswa sekolah dasar? (2) Bagaimana menerapkan ilmu multimedia dalam pembelajaran Al Qur'an untuk anak sekolah dasar? (3) Apakah siswa dapat memahami media pembelajaran tajwid?.

Penelitian ini menggunakan metode demonstrasi dengan subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar sebanyak 20 siswa. Penelitian dilakukan dengan mengajukan kuisioner kualitatif yang diberikan setelah siswa menggunakan aplikasi media pembelajaran tajwid, (2) Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) merancang aplikasi media pembelajaran tajwid berbasis multimedia dengan menyajikan materi yang disertai simulasi dan kuis interaktif, (2) Menerapkan ilmu multimedia dalam pembelajaran tajwid dengan memanfaatkan segala aspek media ke dalam aplikasi, dan (3) Siswa dapat memahami materi tajwid yang disampaikan melalui aplikasi maupun oleh guru di sekolah. Hal ini terbukti dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

Kata kunci : media pembelajaran, multimedia, tajwid.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan agama sebagai sarana transformasi norma dan nilai moral berperan dalam membentuk sikap dan perilaku seseorang sehingga tercipta kepribadian manusia seutuhnya. Peran pendidikan agama, khususnya pendidikan agama Islam, sangatlah strategis dalam mewujudkan pembentukan karakter seorang anak. Salah satu pokok bahasan mengenai

pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci Al Qur'an.

Mempelajari Al Qur'an tidak hanya mempelajari sejarahnya ataupun memahami isi kandungannya, tetapi juga mempelajari bagaimana cara membaca Al Qur'an dengan benar dan tepat. Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak media pembelajaran Al Qur'an bagi siswa sekolah dasar. Namun dari semua metode media pembelajaran Al Qur'an, tidak sedikit pula yang kurang menarik minat siswa.

II. METODE

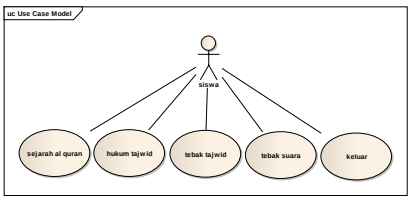
Ilmu tajwid adalah ilmu yang mempelajari cara membaca Al Qur'an dengan baik dan benar sehingga sempurna maknanya (Khalillurrahman, 2014: 1). Sehingga dalam penyampainannya diperlukan pengajaran dengan teknik visual lebih mudah diingat bagi peserta didik. Ditambah lagi dengan adanya kuis interaktif yang membantu pengajar untuk mengetahui perkembangan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan aplikasi berbasis multimedia dengan pemodelan seperti berikut:

a. *Use Case Diagram*

Seperti yang diterangkan oleh Artina (2006), *use case* merupakan teknik menangkap kebutuhan fungsional dari sistem baru atau sistem yang diubah. Setiap *use case* terdiri dari satu atau lebih skenario yang menerangkan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna atau sistem yang lain untuk mencapai suatu sasaran bisnis tertentu.

Aplikasi Media Pembelajaran Tajwid ini memiliki use case diagram seperti gambar berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram

b. *Story Board*

Perancangan *story board* adalah serangkaian alur cerita dari elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi sebuah media pembelajaran. *Story board* dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene* (Waryanto: 2005).

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard opening seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini:

Nama *Interface*	*Interface*	Komponen	Visual
Halaman judul	Belajar Tajwid Mulai	• Teks: Belajar Tajwid • *Button*: Mulai • Audio: suara latar	Halaman awal sebelum masuk aplikasi media pembelajaran, bisa kita sebut sebagai halaman loading.
Halaman *home*	Sejarah Al Qur'an Hukum Tajwid Tebak Tajwid Tebak Suara Profil Keluar	• Menu utama: Sejarah Al Qur'an, Hukum Tajwid, Kuis, Profil, Keluar • Audio: suara latar	Halaman *home* yang berisi menu utama pada aplikasi

Gambar 1. Contoh *Story Board*

Story board pada aplikasi ini meliputi:

1) *Story board* halaman judul
2) *Story board* halaman home
3) *Story board* halaman sejarah Al Quran
4) *Story board* halaman belajar tajwid
5) *Story board* halaman input nama siswa
6) *Story board* halaman kuis tebak tajwid
7) *Story board* halaman tabak suara
8) *Story board* halaman nilai
9) *Story board* halaman keluar

III. HASIL DAN KESIMPULAN

a. Hasil

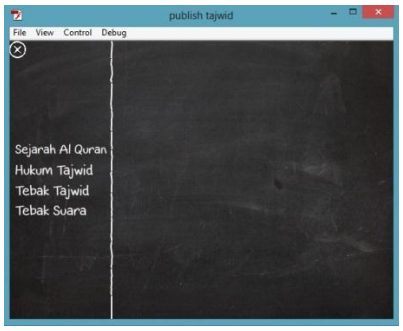
1) Halaman Judul

Halaman judul adalah halaman permulaan sebelum masuk ke halaman utama, juga sebagai halaman yang menerangkan nama dari aplikasi media pembelajaran ini.

Gambar 3. Halaman Judul

2) Halaman Utama

Setelah menekan tombol mulai, siswa akan berada pada halaman utama yang berisi menu utama dari aplikasi media pembelajaran tajwid.



Gambar 4. Halaman Utama

3) Halaman Sejarah Al Qur'an

Pada halaman sejarah ini, akan ditampilkan animasi mengenai sejarah turunnya Al Qur'an, berapa lama turunnya Al Qur'an, hingga pembahasan hikmah turunnya Al Qur'an.

Gambar 5. Halaman Sejarah Al Qur'an

4) Halaman Hukum Tajwid

Pada halaman ini tersedia beberapa materi hukum tajwid, antara lain; *igham*, *ikhfa'*, *gunnah*, dan *qalqalah*. Dari masing-masing hukum tajwid tersebut, dilengkapi dengan penjelasan dan contoh bacaannya.

Gambar 6. Halaman Hukum Tajwid

5) Halaman Kuis

Halaman kuis merupakan penerapan materi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi hukum tajwid yang telah dipaparkan sebelumnya.

(a) Kuis Tebak Tajwid

Pada latihan soal, siswa diberikan 10 soal pilihan ganda. Setiap soal tersedia satu gambar contoh bacaan dan siswa diminta untuk memilih jawaban mana yang benar.

Gambar 7. Halaman Tebak Tajwid

(b) Kuis Tebak Suara

Pada latihan soal, siswa diberikan 10 soal pilihan ganda. Setiap soal tersedia satu suara contoh bacaan dan siswa diminta untuk memilih jawaban mana yang benar. Untuk mendengar suara bacaan, siswa harus menekan *icon speaker*.

Gambar 8. Halaman Tebak Suara

(c) Halaman Nilai

Jika kesepuluh soal telah berhasil dijawab oleh siswa, selanjutnya adalah pemberian nilai. Nilai akan otomatis muncul pada halaman yang telah disediakan.

Gambar 9. Halaman Nilai

(d) Halaman Bantuan

Halaman bantuan adalah fitur dari aplikasi media pembelajaran yang berisi mengenai cara penggunaan aplikasi sekaligus menjelaskan fungsi dari beberapa button dan link.

Gambar 10. Halaman Bantuan

b. Kesimpulan

Dari hasil pengujian yang dilakukan pada 2 Taman Pembelajaran Al Quran (TPA) yang berbeda, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa/santri lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam aplikasi tersedia 2 jenis soal; soal tebak tajwid dan tebak suara, kemudian dari 2 jenis soal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa/santri lebih sulit memahami tajwid dalam bentuk suara dibandingkan dalam bentuk tulisan, sehingga menimbulkan kesalahan dalam menjawab soal yang disajikan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Artina, Nyimas. 2006. *Jurnal Ilmiah STIMIK GI MDP*, 2 (3). Online, tersedia: http://eprints.mdp.ac.id/542/1/Jurnal%20Penerapan%20Analisis%20Kebutuhan.pdf, diunduh 31 Juli 2017.

El Mahfani, Khalillurrahman. 2014. *Belajar Cepat Ilmu Tajwid Mudah & Praktis.* WahyuQolbu.

Waryanto, Nur Hadi. 2005. *Story board Dalam Media Pembelajaran Interaktif.* Makalah disampaikan dalam Kegiatan Workshop Media Pembelajaran Progam KKN-PPL UNY SMA Muh 1 YK, Yogyakarta, 25-27 Juli.