

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN IQRO BERBASIS MULTIMEDIA PADA PAUD AS-SA'ADAH

Achmad Syaefudin, Yuswendi

Program Studi S1 Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul
Jalan SA Tirtayasa No. 146 Cilegon Banten
email : asyaefudin1213@gmail.com
email : yuswendi2@gmail.com

Abstrak

Pendidikan agama merupakan salah satu ilmu yang sangat penting bagi manusia. Salah satunya pokok bahasan yang diajarkan adalah pemahaman tentang kitab suci. Alqur'an merupakan kitab suci umat islam yang diturunkan dengan menggunakan bahasa arab. Tidak semua kalangan bisa mudah mempelajari al qur'an. Bagi yang sejak dini sudah dikenalkan dengan huruf arab, maka tidak banyak kesulitan yang ditemui dalam memahaminya. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dibuatlah aplikasi media pembelajaran iqro sebagai sarana mempelajari huruf al qur'an. Dengan menggabungkan pendidikan, hiburan, serta komputer sebagai alat peraga, maka dapat mempermudah pemahaman tentang materi yang disampaikan. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi dan penelitian ini adalah berupa data yang berupa observasi dan kajian pustaka, penentuan konsep, desain aplikasi, dan pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*. Atas dasar itu maka dibuatlah program yang dapat dipergunakan sebagai sarana untuk pembelajaran untuk mengenal Iqro. Pembuatan program ini mencakup membuat suara, teks dan gambar yang sebagian besar diolah dengan mempergunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*.

Kata Kunci : Aplikasi Media Pembelajaran, Iqro, Multimedia

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu lembaga pendidikan untuk anak mulai umur 2 sampai 6 tahun. PAUD As-Sa'adah adalah salah satu Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di jalan Panasepan tepatnya di lingkungan Panasepan, Kelurahan Tegal Bunder, Kecamatan Purwakarta, Kota Cilegon. PAUD As-Sa'adah adalah salah satu PAUD yang kurikulumnya mengajarkan anak untuk bisa membaca iqro.

Pada umumnya salah satu hal yang terpenting bagi umat muslim adalah mempelajari dan membaca Al-Quran, namun dalam proses mempelajarinya harus mengenal huruf hijaiyah terlebih dahulu. Huruf hijaiyah saat ini diperkenalkan melalui pembelajaran Iqro yang dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini. Pada saat ini masalah yang timbul dalam pembelajaran iqro di setiap Pendidikan Anak Usia Dini yaitu anak merasa bosan ketika materi yang mengenai dengan iqro. Karena guru hanya menjelaskan di papan tulis saja.

Metode pembelajaran materi iqro yang ada di PAUD As-Sa'adah saat ini yaitu dengan metode konvensional, yaitu guru menerangkan di papan tulis dan anak-anak hanya mendengarkan, dan cara ini terkadang membosankan. Karena dengan metode konvensional ini, guru menerangkan materinya membutuhkan waktu yang lebih banyak karena harus menulis materi di papan tulis dan apabila ada anak yang belum mengerti tentang materi yang sebelumnya, maka guru harus mengulang kembali atau menulis materi kembali yang sesuai dengan apa yang telah dijelaskan sebelumnya oleh guru PAUD tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut model cara belajar anak aktif merupakan salah satu solusi penerapan dari model pendekatan ini secara harfiah, cara belajar anak aktif dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan ke aktifan anak secara fisik, mental dan emosional. Tujuannya supaya anak lebih tertarik belajar serta kreatif. Media tambahan yang akan penulis buat bukan untuk mengganti media yang sudah

ada, melainkan hanya untuk bisa membantu lebih memahami dan menyukai konsep yang sudah ada. Atas dasar itu maka dibuatlah program yang dapat dipergunakan sebagai sarana untuk pembelajaran untuk mengenal Iqro. Pembuatan program ini mencakup membuat suara, teks dan gambar yang sebagian besar diolah dengan mempergunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*. Dari masalah yang ada Penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran iqro yang menarik agar anak-anak tidak merasa bosan ketika belajar materi iqro. Sehingga dapat mempermudah guru dalam menerangkan pembelajaran Iqro khususnya di PAUD As-Sa'adah dan diharapkan dengan aplikasi metode cara belajar anak aktif yang harus dijalankan guru dapat terlaksana dengan mudah dan baik.

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Aplikasi

Menurut (Binanto, Iwan, 2010: 20) Aplikasi adalah seperangkat instruksi khusus dalam komputer yang dirancang agar kita dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Sebagai contoh. Aplikasi *Word Processing* adalah sebuah aplikasi yang diperuntukan membuat dokumen tertulis. Aplikasi web browser adalah aplikasi yang diperuntukan untuk mencari sesuatu dan menampilkan halaman web.

Kesimpulan dari aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi orang-orang dan sistem yang bersangkutan.

2.2 Definisi Multimedia

Menurut Rosch multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua

media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakainya melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting media. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang *online* (internet) dan multimedia yang *offline* (tradisional). (Sunyoto, Andi, 2010: 25).

3. Metodologi Penelitian

3.1 Objek Riset

Penulis melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Iqro Berbasis Multimedia Pada PAUD As-Sa’adah” di PAUD

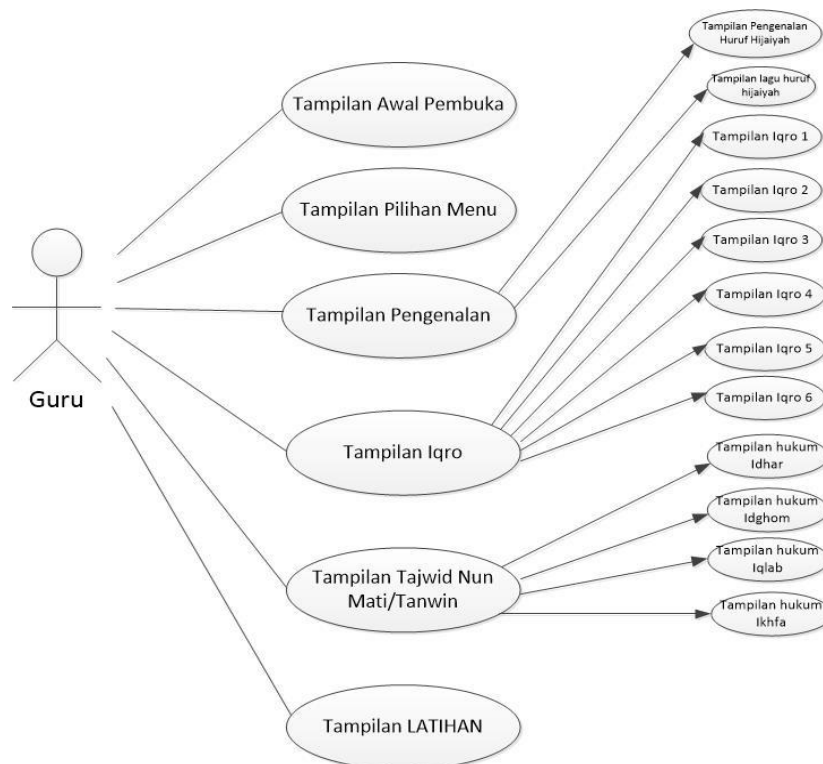
As-Sa'adah yang beralamat di Link. Panasepan, Kelurahan Tegal Bunder, Kecamatan Purwakarta Kota Cilegon-Banten.

3.2 Analisa Kebutuhan

Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibutuhkan dalam perancangan multimedia pembelajaran ini adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Multimedia ini menampilkan jenis-jenis huruf hijaiyah, iqro 1 sampai 6, dan disertai dengan tajwid yang hanya hukum nun mati atau tanwin.
2. Sistem dapat digunakan dengan mudah dan praktis untuk anak usia dini (2–5 tahun).

3.2.1 Metode Use Case Diagram Sistem Usulan



Gambar 1. Use Case Diagram Multimedia

a. Definisi Aktor

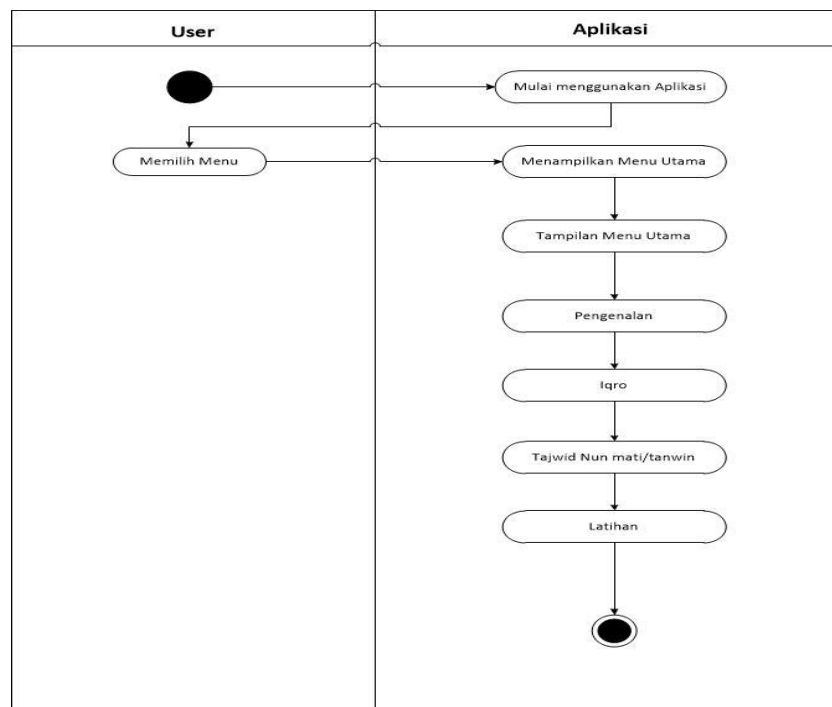
No	Aktor	Deskripsi
1	Guru	Guru disini memiliki hak akses untuk melakukan operasi mengelola animasi pembelajaran iqro untuk anak-anak usia dini.

b. Definisi Use Case

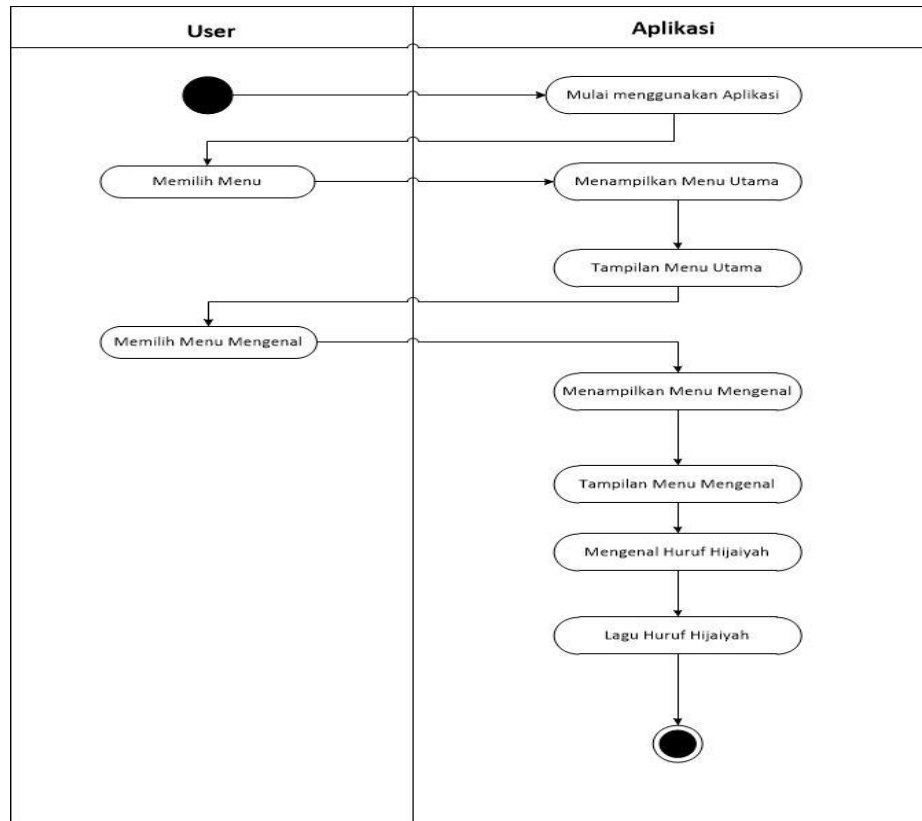
No	Use Case	Deskripsi
1	Tampilan Awal Pembuka	Saat guru ingin menjalankan aplikasi tersebut, akan muncul tampilan awal pembuka yang dalam tampilan tersebut terdapat tombol mulai untuk masuk kedalam tampilan menu untuk melanjutkan ke tampilan selanjutnya dan tombol keluar untuk menyelesaikan animasi.
2	Tampilan Pilihan Menu	Dalam tampilan pilihan menu ini terdapat tombol-tombol seperti tombol pengenalan, iqro, dan tajwid nun mati/tanwin.
3	Tampilan Pengenalan	Merupakan menu yang berupa tampilan huruf-huruf hijaiyah yang jika huruf yang di pilih dengan cara di klik hurufnya, maka akan keluar suara sesuai ejaan hurufnya.
4	Tampilan Iqro	Dalam tampilan iqro terdapat tombol-tombol seperti tombol iqro 1,2,3,4,5, dan 6 yang jika di klik pada salah satu tombol tersebut maka tampilan objek yaitu sesuai dengan iqro yang ingin dipelajari. Pada tampilan iqro juga terdapat tombol kembali untuk

		mengulang ke halaman tampilan iqro sebelumnya.
5	Tampilan Tajwid Nun Mati/Tanwin	Pada halaman tampilan tajwid nun mati/ tanwin terdapat beberapa tombol seperti tombol hukum idhar, idghom, iqlab, dan ikhfa. Pada tampilan tajwid nun mati/ tanwin juga terdapat tombol kembali untuk mengulang ke halaman tampilan tajwid nun mati/ tanwin sebelumnya.
6	Tampilan Latihan	Pada halaman ini terdapat beberapa soal pilihan ganda yang jawabannya harus secepatnya dijawab agar tidak kehabisan waktu.

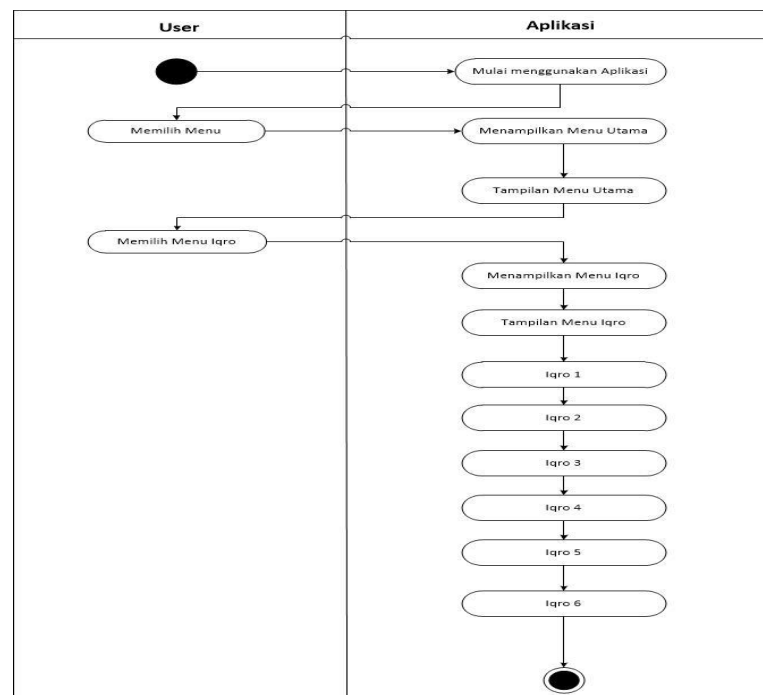
3.2.2 Activity Diagram



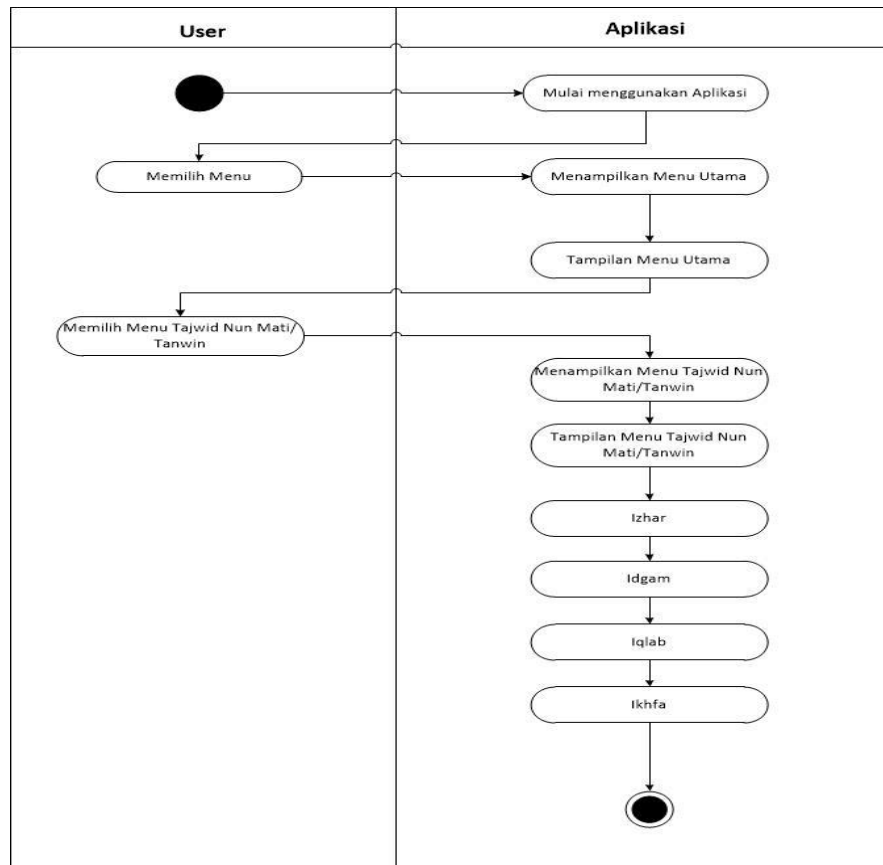
Gambar 2. Activity Diagram Menu Utama



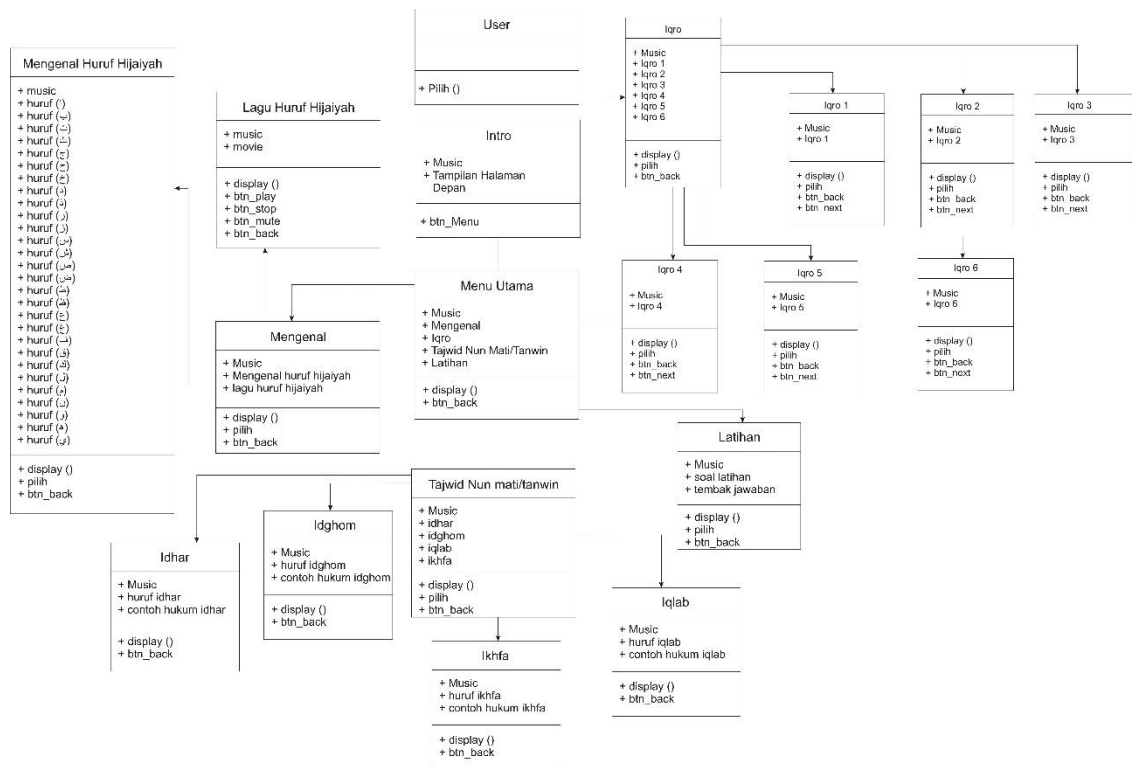
Gambar 3. Activity Diagram Menu Mengenal



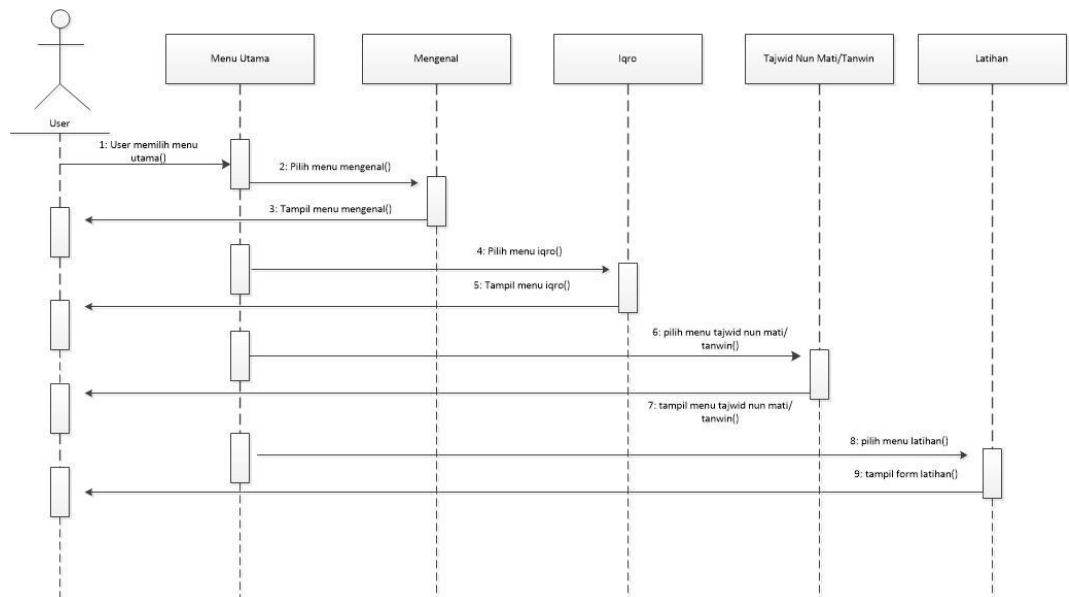
Gambar 4. Activity Diagram Menu Iqro



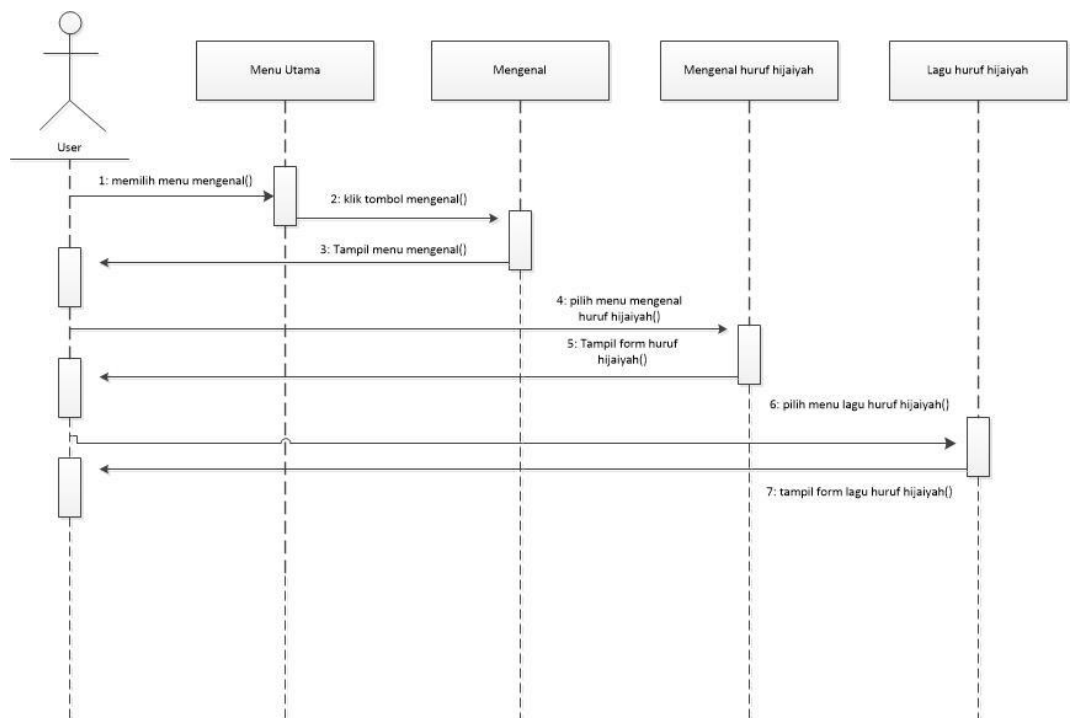
Gambar 5. Activity Diagram Menu Tajwid Nun Mati/Tanwin



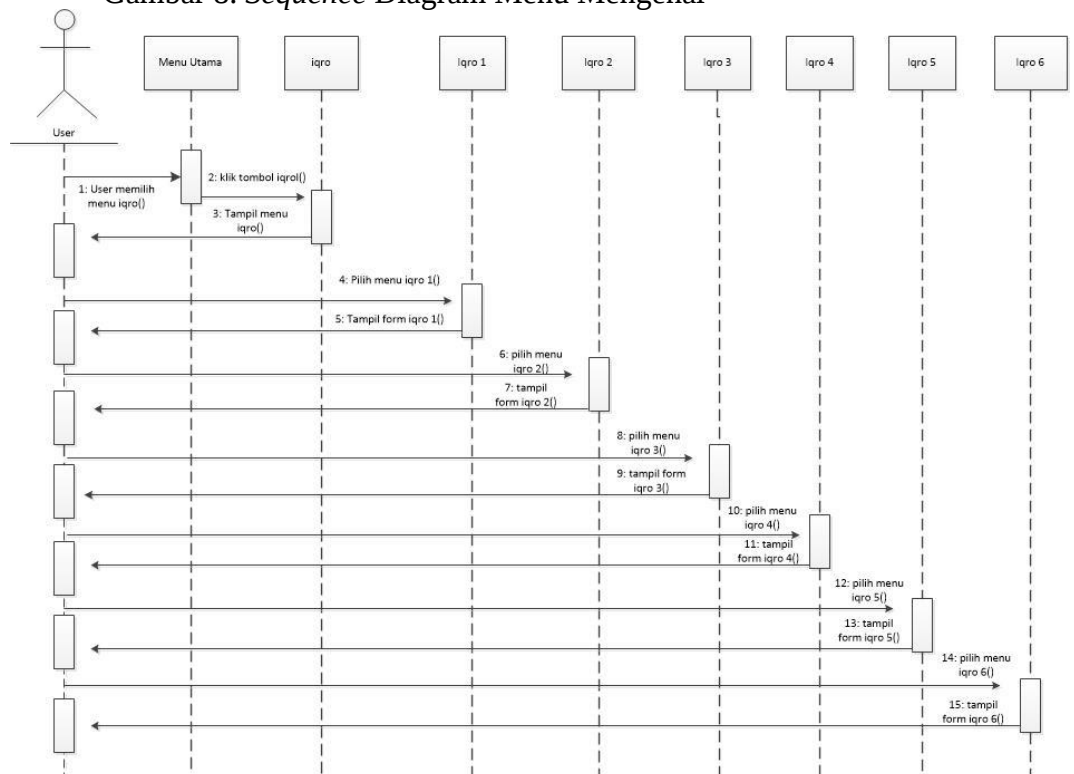
Gambar 6. Class Diagram Multimedia



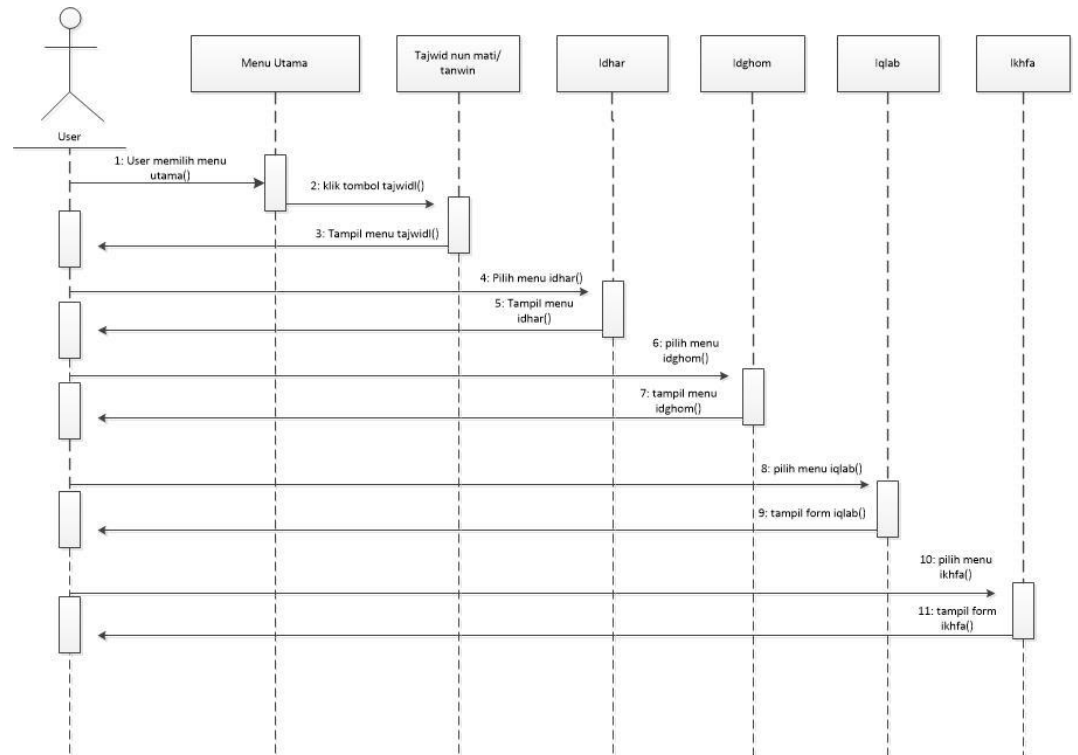
Gambar 7. Sequence Diagram Menu Utama



Gambar 8. Sequence Diagram Menu Mengenal



Gambar 9. Sequence Diagram Menu Iqro



Gambar 10. *Sequence* Diagram Menu Tajwid

4. Hasil dan Pembahasan



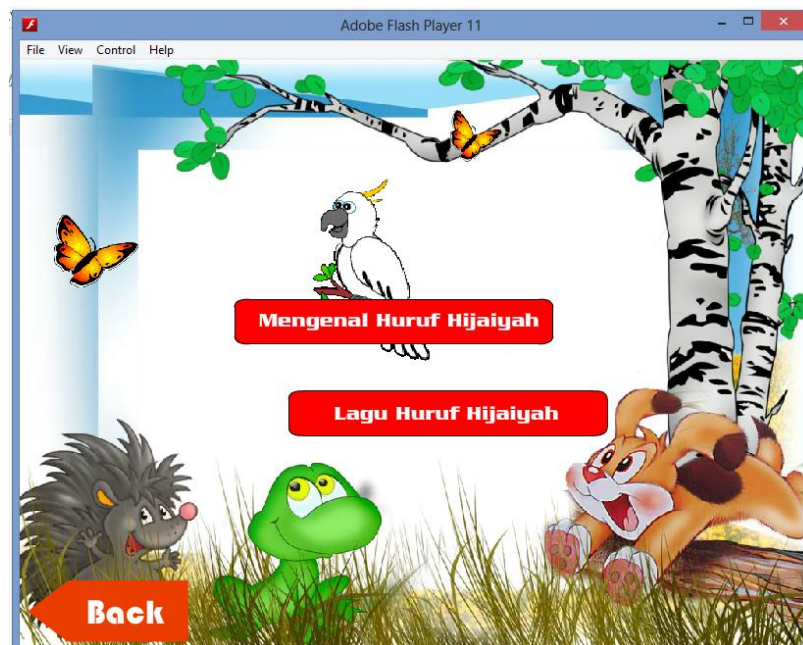
Gambar 11. Halaman Tampilan Halaman Awal

a. Hasil Implementasi Tampilan Pilihan Menu



Gambar 12. Halaman Tampilan Pilihan Menu

b. Hasil Implementasi Tampilan Menu Mengenal



Gambar 13. Halaman Tampilan Menu Mengenal

c. Tampilan Mengenal Huruf Hijaiyah



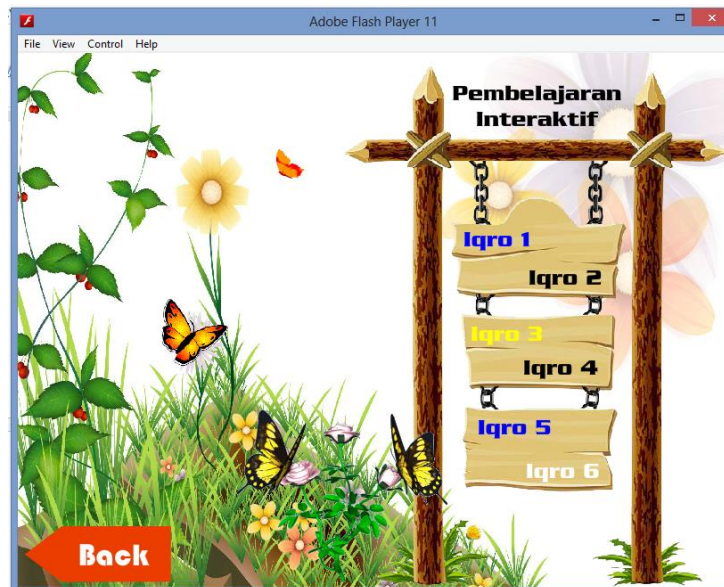
Gambar 14. Halaman Tampilan Lagu Huruf Hijaiyah

Halaman ini menampilkan sebuah lagu huruf hijaiyah yang dikemas dalam sebuah video movie. Selain itu di halaman ini juga terdapat tombol back untuk kembali ke menu mengenal.



Gambar 15. Halaman Tampilan Lagu Huruf Hijaiyah

d. Tampilan Iqro



Gambar 16. Halaman Tampilan Iqro

e. Tampilan Iqro 1



Gambar 17. Halaman Tampilan Iqro 1

f. Tampilan Iqro 2



Gambar 18. Halaman Tampilan Iqro 2

g. Tampilan Iqro 3



Gambar 19. Halaman Tampilan Iqro 3

h. Tampilan Iqro 4



Gambar 20. Halaman Tampilan Iqro 4

i. Tampilan Iqro 5



Gambar 21. Halaman Tampilan Iqro 5

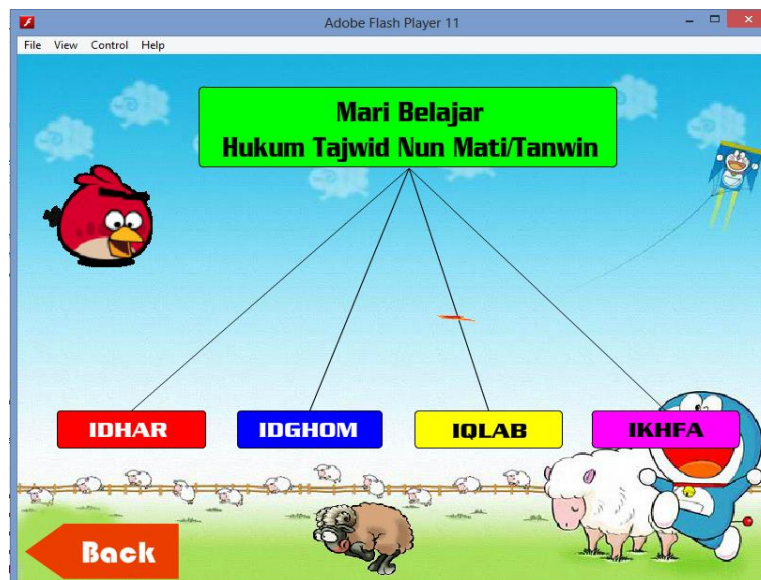
j. Tampilan Iqro 6



Gambar 22. Halaman Tampilan Iqro 6

k. Tampilan Tajwid Nun Mati/Tanwin

Dalam halaman ini terdapat empat tombol yaitu tombol idhar, idghom, iqlab, dan ikhfa yang masing-masing tombol tersebut apabila diklik maka akan muncul tampilan yang diinginkan. Selain itu juga terdapat tombol back jika ingin kembali ke halaman menu utama.



Gambar 23. Halaman Tampilan Tajwid Nun Mati/Tanwin

l. Tampilan Hukum Izhar



Gambar 24. Halaman Tampilan Hukum Izhar

m. Tampilan Hukum Idgam

Selain itu juga terdapat tombol back jika ingin kembali ke halaman tajwid nun mati/tanwin.



Gambar 25. Halaman Tampilan Hukum Idgam

n. Tampilan Idgam Bigunah



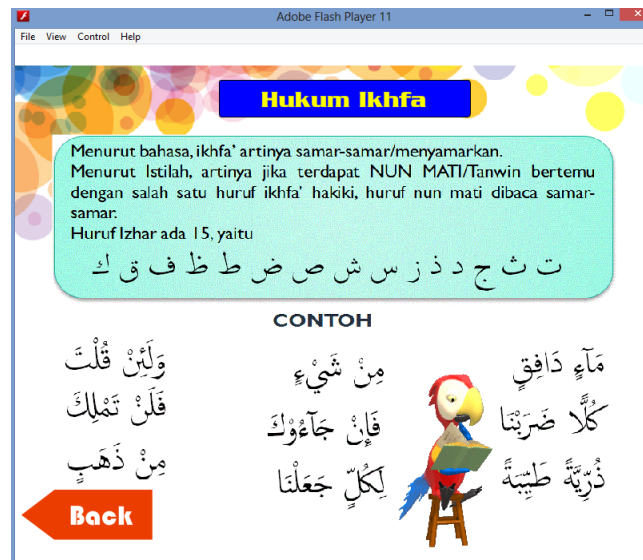
Gambar 26. Halaman Tampilan Hukum Idgam Bigunah

o. Tampilan Idgam Bilagunah



Gambar 27. Halaman Tampilan Hukum Idgam Bilagunah

p. Tampilan Hukum Ikhfa



Gambar 28. Halaman Tampilan Hukum Ikhfa

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Dengan adanya aplikasi interaktif ini anak-anak lebih mudah memahami materi iqro dan pembelajaran menjadi menyenangkan karena aplikasi ini dipadu dengan animasi, gambar, dan suara. Selain itu, anak-anak juga dapat belajar diluar sekolah, karena aplikasi ini berformat *swf*, yang bisa dijalankan dikomputer yang mendukung *flash Player*. Sehingga anak-anak bisa cepat memahami iqro secara cepat.
- Dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat menghemat penggunaan media penyampaian materi yang dilakukan secara manual.

- c. Sistem Aplikasi yang dibuat semudah mungkin, membuat guru di PAUD cepat mengerti dan mengenai aplikasi ini dan bisa memberikan pembelajaran kepada anak-anak.

6. Daftar Pustaka

- Abdurahman Hendri I, 2015. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Multimedia Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al_Hidayah Laporan Tidak Diterbitkan*
- Binanto,Iwan , 2010. “*Multimedia Digital Dasar dan Pengebangannya* “ .Yogyakarta :Andi Opset
- Fustianah 2015.”*Aplikasi Media Pembelajaran Iqra Bebasis Andraid Pada RA Al-Ansir 3* “ Sistem Informasi Media Tidak Diterbitkan
- Hidayatulah,Priyanto Dkk 2011. “*Animasi Pendidikan Menggunakan FLASH* “. Bandung : Informatika
- Sofwatunaja 2013 ,” *Animasi Pengenalan Huruf Alphabet Untuk Usia Dini Pada TK AL- Hidayah* “ Bandung : PT. Rosdakarya.
- Sunyoto,Andi 2010, “*Adobe Flash +XML Rich Multimedia Aplikasi* “ Yogyakarta : Penerbit ANDI .
- Wulandari,Ema 2013 “ *Pengenalan Huruf Dana Angka Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Bermaian Berbasis Moble* “ .Sistem Informasi : Laporan Tidak Ditebitkan .