

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN MAKHRAJ HURUF HIJAIYAH

Fuadi Alhusaini¹, Nur Afif^{2*}, Faisal Akib³

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar^{1,2,3}

fuadiAlhusaini@gmail.com¹, nur.afif@uin-alauddin.ac.id^{2*}, faisal@uin-alauddin.ac.id³

Abstrak

Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk pebelajaran yang lebih menarik serta mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk membantu menerapkan cara pelafalan huruf hijaiyyah dengan baik dan sesuai kaidah dengan menggunakan media pembelajaran Makhraj Huruf Hijaiyyah yang dapat membantu pembaca untuk terhindar dari kesalahan-kesalahan ucapan yang mengakibatkan perubahan makna dari kalimat yang diucapkan pada saat membaca Alquran.. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang dilakukan adalah metode penelitian eksperimental dengan melakukan eksperimen terhadap variabel-variabel kontrol (input) untuk menganalisis output yang dihasilkan. Output yang dihasilkan akan dibandingkan dengan output tanpa adanya pengontrolan variabel. Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran makhraj huruf hijaiyyah dengan menampilkan pergerakan mulut serta lidah. Media pembelajaran dapat digunakan oleh umat Islam agar dapat mengetahui cara membedakan pengucapan huruf hijaiyyah sehingga terhindar dari kesalahan-kesalahan pada bacaan yang dapat mengakibatkan perubahan makna dari kalimat yang diucapkannya dan memberikan pemaparan tentang perbedaan huruf dan bunyinya, yaitu dengan cara menampilkan animasi pergerakan mulut pada objek 3D serta suara pengucapannya dan penjelasan tentang huruf.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Huruf Hijaiyyah, Animasi

Abstract

[ANIMATION BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR LEARNING MAKHRAJ HIJAIYAH LETTERS]. The use of multimedia technology as a learning medium is an alternative for learning that is more interesting and easy to understand, as well as in the process of learning to read the Koran with correct recitation, a Qary must pay attention to how to pronounce hijaiyyah letters correctly according to his reading makhraj. This research aims to help implement the pronunciation of the hijaiyyah letters properly and according to the rules by using the Hijaiyyah Letter Makhraj learning media which can help readers to avoid speech errors that cause changes in the meaning of the sentences spoken when reading the Koran. This type of research is quantitative research. The quantitative research carried out is an experimental research method by conducting experiments on control variables (input) to analyze the resulting output. The resulting output will be compared with the output without controlling the variables. The result of this research is a learning media for hijaiyyah makhraj letters by displaying the movements of the mouth and tongue. Learning medium could be used by Muslims in order to know how to distinguish the pronunciation of hijaiyyah letters so that they avoid errors in reading that can result in changes in the meaning of the sentences they pronounce and provide an explanation of the differences between letters and their sounds, namely by showing an animation of mouth movements in 3D objects as well as the sound of their pronunciation and explanations of letters

Keywords: Learning Media, Hijaiyyah Letter, Animation.

1. PENDAHULUAN

Al-Qur'an merupakan kitab suci yang diturunkan oleh Allah S.W.T kepada Nabi Muhammad S.A.W sebagai mu'jizat dan rahmat bagi alam semesta. Allah S.W.T. menurunkan al-Qur'an agar dibaca, didengar, ditadaburi oleh manusia, dan menjadi penawar serta ketenangan bagi hati mereka.

Arti dasar tartil adalah sesuatu yang terpadu (ittisaq) dan tersistem (intizham) secara konsisten (istiqamah), yakni melepaskan kata-kata dari mulut secara baik, teratur, dan konsisten. Titik tekannya ada pada pengucapan secara lisan, atau pembacaan verbal dan bersuara. Dalam Bahasa Inggris, padanan tepatnya adalah to recite (mengucapkan, melafalkan dengan lisan). Tepatnya, slow recitation, membaca secara dengan bersuara secara perlahan-lahan.

Tartil adalah disusun dari kata "Ratala" yang berarti serasi dan indah ucapan atau kalimat yang disusun secara rapid dan diucapkan dengan baik dan benar. Membacanya secara perlahan sambil memperjelas huruf-huruf berhenti dan memulai, sehingga pembaca dan pendengarnya dapat memahami dan menghayati kandungan pesannya.

Secara teknis, tartil berkaitan erat dengan penerapan kaidah-kaidah ilmu tajwid dan para ulama' telah bersepakat tentang dianjurkannya tartil (membaca perlahan-lahan sesuai kaidah tajwid). Para Ulama menyatakan, bahwa tartil dianjurkan untuk proses tadabbur. Mereka juga mengatakan bahwa tartil sangat dianjurkan terutama bagi orang-orang non-Arab ('ajam), yang tidak memahami maknanya, karena hal lebih mendekatkan kepada sikap pengagungan serta penghormatan terhadap Alquran, serta lebih kuat pengaruhnya ke hati. Oleh karenanya, dalam surat Al-Muzzammil, tartil adalah membaca Alquran secara bersuara, perlahan dan dengan menerapkan hukum-hukum bacaan secara tepat.

Namun pada kenyataannya kebanyakan lisan orang 'ajam (non Arab) tidaklah sefasih orang Arab asli, hal ini dikarenakan perbedaan bahasa serta kebiasaan bercakap dan cara pelafalan huruf yang berbeda. Dan hal ini dapat menyebabkan kesalahan pada membaca Alquran sehingga makna pada kalimat yang diucapkan menjadi berbeda dari yang seharusnya.

Sebagaimana peraturan yang ditetapkan Universitas Islam Negeri Makassar, setiap Mahasiswa baru wajib mengikuti Tes Baca Tulis Alqur'an setelah dinyatakan lulus dari ujian seleksi masuk Universitas, dan hasilnya, tidak sedikit Mahasiswa Baru yang tergolong belum mahir dalam membaca Al-Qur'an.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern semakin mendorong upaya pemanfaatan dan penerapan perangkat teknologi mutakhir untuk membantu mengatasi berbagai masalah aktivitas manusia sehari-hari, begitu juga pada proses belajar mengajar. Dengan demikian proses belajar mengajar diharapkan lebih mudah dan lebih efisien dengan adanya bantuan media pembelajaran elektronik yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran baik dalam bentuk audio dan visual.

Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Dwi Ratnawati (2011) yang berjudul Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyyah Berbasis Multimedia. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan aplikasi alat bantu ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta mengetahui kelayakan perangkat lunak multimedia pembelajaran interaktif pada penerapannya di dunia pendidikan. Namun ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan penulis dalam hal fokus penelitian dan metode. Media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pendukung

dalam proses belajar mengajar. multimedia interaktif adalah suatu teknologi dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur.

Penelitian yang melibatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga telah dilakukan dalam (Maesaroh, dkk, 2015) dan (Rini, dkk, 2019) fokus pada pembelajaran bahasa inggris dan lebih menekankan aspek bermain dalam belajar serta lebih menonjol ada proses visual saja dan (Kartikasari, dkk, 2012) mengangkat fokus pada bahasa jawa dan fokus pada aksara dan aspek kelayakan aplikasi. Semenara pada penelitian ini, fokus pada audio visual yaitu keselarasan bunyi dan bentuk sesuai dengan kaidah bacah yang tepat.

Bagaimanapun penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu mengatasi masalah belajar, karena dengan menggunakan teknologi multimedia pengguna mampu untuk belajar secara mandiri, mudah, nyaman, dan dapat belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal.

2. METODE

Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian kualitatif lapangan yang digunakan adalah Design and Creation. Design and Creation merupakan penggabungan antara metodologi penelitian dan metodologi pengembangan aplikasi. Penelitian dengan cara Design and Creation sangat cocok diterapkan untuk mengelola penelitian ini sebab jenis penelitian ini memungkinkan suatu penelitian dapat sejalan dengan pengembangan yang hendak dilakukan terhadap suatu penelitian.

Sumber data pada penelitian ini adalah menggunakan Library Research yang merupakan cara mengumpulkan

data dari beberapa buku, jurnal, maupun literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini. Penelitian ini keterkaitan pada sumber-sumber data online atau internet ataupun hasil dari penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

a. Metode Pengumpulan Data

Studi lapangan (observasi) merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi secara langsung di tempat kejadian secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung ke lokasi-lokasi yang dianggap perlu dalam penelitian ini seperti mengunjungi beberapa sekolah-sekolah untuk diamati pada bagian dalam sekolah dan lingkungan sekitar luar sekolah.

b. Pengujian Sistem

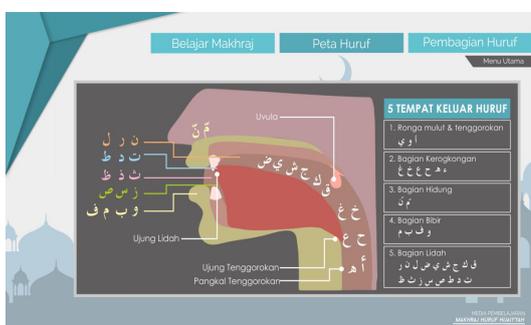
Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengujian langsung yaitu dengan menggunakan pengujian *Black Box*. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya

Flowchart atau bagan alir adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (flowchart) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk



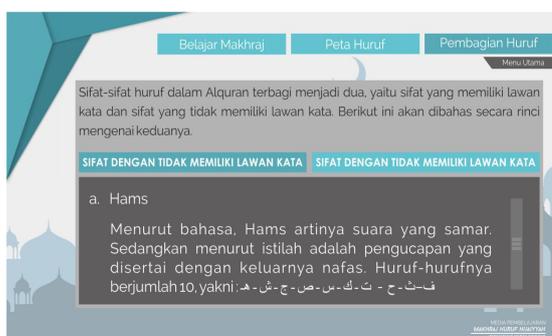
Gambar 3. Tampilan Antar Muka

c. Antar muka Menu Pembagian Huruf



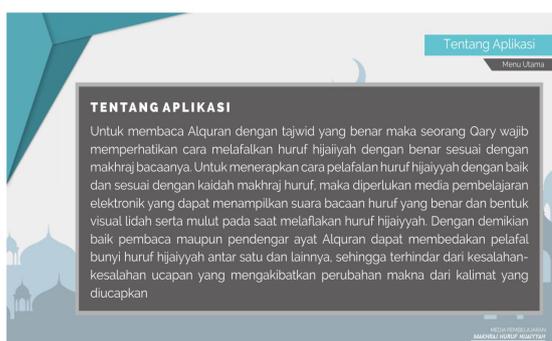
Gambar 4. Menu Pembagian Huruf

d. Antar muka Menu Pembagian Huruf



Gambar 5. Tampilan Antar Muka Pembagian Huruf

e. Antar muka Menu Tentang Aplikasi



Gambar 6. Tampilan Antar Muka Tentang Apalikasi

f. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat keras dan lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dan sesuai dengan yang diinginkan peneliti. Pengujian dilakukan dengan melakukan percobaan untuk melihat kemungkinan kesalahan yang terjadi dari setiap proses.

Adapun pengujian sistem yang digunakan adalah Black Box. Pengujian Black Box yaitu menguji perangkat dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dan keluaran sudah berjalan sesuai dengan keinginan.

a. Prosedur Pengujian

Persiapan yang dilakukan dalam melakukan pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan sebuah PC/Laptop.
- 2) Membuka aplikasi Belajar Makhraj Huruf Hijaiyyah pada PC/Laptop.
- 3) Melakukan proses pengujian.
- 4) Mencatat hasil pengujian.

b. Hasil pengujian

- 1) Pengujian Menu Splash Screen dan Menu Utama

Tabel pengujian Menu Splash Screen dan Menu Utama digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan diawal dan dapat menampilkan Antar muka Menu Utama.

Tabel 1. Pengujian menu splash screen dan menu utama

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menekan aplikasi Belajar Makhraj.exe	Tampil Antar muka halaman <i>Splash Screen</i>	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak
2	Menekan tombol Mulai	Masuk Antar muka halaman <i>Menu Utama</i>	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, data masukan klik aplikasi Belajar Makhraj.exe, sehingga menampilkan Antar muka Splash Screen dan ketika tombol Mulai diklik aplikasi menampilkan Antar muka Menu Utama yang diharapkan sudah benar, dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2) Pengujian Menu Belajar Makhraj

Tabel pengujian Menu Belajar Makhraj digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat menampilkan gerakan animasi penyebutan huruf serta menampilkan penjelasan cara baca huruf sesuai dengan huruf yang dipilih.

Tabel 2. Pengujian Menu Belajar Makhraj

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menekan salah satu huruf <i>Hijaiyyah</i> yang tersedia	Menampilkan gerakan animasi penyebutan huruf serta menampilkan penjelasan cara baca huruf sesuai dengan huruf yang dipilih	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, data masukan ialah menekan salah satu huruf Hijaiyyah yang tersedia pada aplikasi dan Menampilkan gerakan animasi penyebutan huruf serta menampilkan penjelasan cara baca huruf sesuai dengan huruf yang dipilih.

3) Pengujian Menu Peta Huruf

Tabel pengujian Menu Peta Huruf digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat menampilkan Peta Huruf berupa gambar serta tentang letak keluarnya huruf.

Tabel 3. Pengujian Menu Peta Huruf

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menekan tombol Peta Huruf	Menampilkan Peta Huruf berupa gambar serta tentang letak keluarnya huruf	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, data masukan ialah menekan tombol Peta Huruf pada aplikasi dan menampilkan Peta Huruf berupa gambar serta tentang letak keluarnya huruf.

4) Pengujian Menu Pembagian Huruf

Tabel pengujian Menu Pembagian Huruf digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat menampilkan Antar muka Pembagian Huruf berupa penjelasan pembagian huruf hijaiyyah berdasarkan sifatnya

Tabel 4. Pengujian Menu Peta Huruf

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menekan tombol Pembagian Huruf	Menampilkan Antar muka Pembagian Huruf berupa penjelasan pembagian huruf hijaiyyah berdasarkan sifatnya	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, data masukan ialah menekan tombol Pembagian Huruf pada aplikasi dan menampilkan Antar muka Pembagian Huruf berupa penjelasan pembagian huruf hijaiyyah berdasarkan sifatnya.

5) Pengujian menu tentang aplikasi

Tabel pengujian Menu Tentang Aplikasi digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat menampilkan Antar muka menu Tentang Aplikasi.

Tabel 5. Pengujian Menu Tentang Aplikasi

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)				
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Menekan tombol Tentang Aplikasi	Menampilkan Antar muka <i>menu</i> Tentang Aplikasi.	Diagnosa berhasil dibuka	[√] Diterima [] Ditolak

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi Media Pembelajaran Makhray Huruf Hijaiyyah Menggunakan Animasi Interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh umat Islam agar dapat mengetahui cara membedakan pengucapan huruf hijaiyyah sehingga terhindar dari kesalahan-kesalahan pada bacaan yang dapat mengakibatkan perubahan makna dari kalimat yang diucapkannya
- 2) Aplikasi dapat memberikan pemaparan tentang perbedaan huruf dan bunyinya, yaitu dengan cara menampilkan animasi pergerakan mulut pada objek 3D serta suara pengucapannya dan penjelasan tentang huruf.
- 3) Aplikasi Media Pembelajaran Makraj Huruf Hijyaiiah merupakan salah satu bukti bahwa Alquran mudah dipelajari melalui pendekatan teknologi informasi.
- 4) Aplikasi yang telah dibuat masih dapat dikembangkan dengan penambahan fitur-fitur pendukung lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Sisfotek Global, 5(1).
- [2] Dwi Ratnawati. *Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyyah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash*. Jogja: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- [3] Rini, D. K., & Wiyarno, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahootsiswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang, Kab. Pasuruan*. Jurnal Education and development, 7(2), 261-261. Haryanto, S.Pd. "Belajar Psikologi". <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (01 Desember 2015).
- [4] Kartikasari, D., & Nugroho, G. K. (2012). *Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi, 2(3).
- [5] Jogyanto. *Analisis dan Disain, Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi, 1999.