

# Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ilmu Tajwid Pada Pondok Pesantren Al-Mansyuriyah

Juharna<sup>1</sup>, Silvia Krisnadewi<sup>2</sup>, Ahmad Fahmi Firdaus<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>3</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : <sup>1</sup>Juharna@gmail.com, <sup>2</sup>silviakrisnadewi@gmail.com, <sup>3</sup>fahmifirdaus94@gmail.com

**Abstrak**— Pengenalan tajwid selalu dimasukkan dalam subjek pendidikan Islam. Saat ini banyak generasi anak-anak yang tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang Tajwid. Mereka tidak tertarik membaca buku, mereka lebih bersemangat dan tertarik banyak hal tentang permainan atau hiburan. Dengan diperkenalkannya pembelajaran aplikasi media dari tajwid memperoleh banyak manfaat adalah untuk memberikan bentuk baru pembelajaran yang tidak mudah bosan untuk mempelajari ilmu-ilmu islam, terutama Tajwid. Oleh karena itu, penulis membuat media pembelajaran untuk membantu anak-anak untuk mengenal tajwid berdasarkan 2D multimedia dengan adobe flash CS3 Professional, yang bertujuan untuk menarik minat anak-anak untuk ingin belajar tentang tajwid. Arti dari pembuatan aplikasi media pembelajaran adalah untuk menyediakan suatu bentuk belajar ilmu islam, terutama tajwid dengan media interaktif sehingga anak-anak tidak mudah bosan. Proses pembuatan aplikasi media pembelajaran mulai dari pra produksi, merancang ide wtd, konsep, dan mendapatkan banyak referensi. Dari itu semua bersama-sama ke sebuah appliacion interisting. Anak-anak cukup klik pada salah tajwid untuk memilih dan mereka bisa mendapatkan informasi dan contoh masing-masing tajwid. Media pembelajaran aplikasi berbasis di media digital yang beroperasi pada komputer atau laptop. Sehingga dapat membantu memperluas membuat tajwid SMP, dan bahkan masyarakat umum untuk lebih tertarik untuk mengetahui Tajwid.

**Kata kunci**- Pembelajaran, Tajwid, Multimedia, Adobe Flash CS3.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari hari ke hari, saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar (KBM). Dunia pendidikan sangat penting bagi setiap manusia, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Seorang anak mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, proses pendidikan sudah seharusnya dikenalkan sejak usia dini. Tutunan sekolah agar saat masuk ke tingkat selanjutnya anak-anak sudah harus bisa membaca Al-Qur'an dengan tartil dan benar.

Karena inilah minat belajar ilmu tajwid menjadi sangat penting dengan proses belajar membaca dengan metode yang lebih menarik, mudah diingat dan mudah dimengerti oleh siswa. Perkenalan siswa pada penggunaan teknologi komputer dengan pengenalan objek bergambar serta visualisasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat dikenalkan pada siswa. Kegiatan-kegiatan menyenangkan yang dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa terhadap penggunaan perangkat

komputer. Mengajarkan siswa untuk mengenal ilmu tajwid, siswa sudah mulai merasakan bagaimana manfaat dari belajar membaca itu sendiri.

Suatu kegiatan belajar akan lebih efektif jika didalam kegiatan belajar tersebut terdapat media yang dapat menarik indera dan minat siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis multimedia interaktif ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang ditampilkan, karena disajikan dalam visualisasi dan tampilan yang menyenangkan bagi siswa.

Rasullah SAW bersabda: “*orang yang membaca Al-Qur'an dengan mahir, kelak akan mendapat tempat didalam surga bersama-sama dengan para Rasul yang mulia. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur'an tetapi tidak mahir, membacanya tertegun-tegun dan tidak lancar, dia akan mendapat dua pahala*”. (Riwayat Bukhari dan Muslim). Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menghafal berbagai jenis ilmu tajwid dan menerapkannya saat dihadapkan dengan bacaan Al-Qur'an, atau sebagian besar hanya mengetahui sedikit ilmu tajwid dan jarang menerapkannya saat membaca Al-Qur'an, serta merasa sulit untuk memahaminya.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Pengertian Pembelajaran

Menurut Tutik Rachmawati dan Daryanto (2015:141), pembelajaran adalah “suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar. Pengertian Media

### B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran juga harus berinteraksi dengan peserta didik maupun dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan atau transfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Rachmawati, 2015:139).

### C. Strategi Pembelajaran

Definisi strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk

memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

**D. Prinsip Pembelajaran**

Kata “prinsip” dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBRI) merupakan kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir, berpijak, bertindak, dan sebagainya. Dalam pengertian lain disebutkan bahwa prinsip adalah adalah kebenaran umum yang sudah terbukti. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata dasar ajar, yang memiliki arti sebuah proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup memiliki pengetahuan.

**E. Metode Pembelajaran**

Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan, sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik lagi. (Rachmawati,2015:166). Multimedia adalah sebuah media dan konten yang menggunakan kombinasi dari bentuk konten yang berbeda. Istilah dapat digunakan sebagai kata benda (sebuah media yang berisi gabungan dari beberapa bentuk konten) atau sebagai kata sifat yang menggambarkan media yang memiliki beberapa bentuk konten. (Naseer, 2013:2). Menurut J.R. David dalam buku *Teaching Strategies for Collage Class Room* dalam buku Abdul Majid (2014:21) mengemukakan “*a way in achieving something*” (cara untuk mencapai suatu).

**F. Penggunaan Multimedia**

Multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti banyak dan *media* berarti bentuk atau sarana komunikasi. Dalam bidang komputer, multimedia adalah aplikasi dan presentasi berbasis komputer yang menggabungkan dua atau lebih media, seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi. Pengguna multimedia pada komputer menjadikan komputer lebih mudah dipakai, lebih nyaman, lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi pengguna (Sanderso, 2011:31).

Lafadz Tajwid menurut bahasa artinya membaguskan, sedangkan menurut istilah adalah: “mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya dengan memberi hak dan mustahaknya.” Hak Huruf adalah sifat asli yang selalu bersama huruf tersebut, seperti: *Al-jahr, Isti’la, Istifal* dan lain sebagainya. Sedangkan Mustahaq Huruf adalah sifat yang ada sewaktu-waktu, seperti: *Tafkhim, Tarqiq, Ikhfa* dan lain sebagainya. Maka dapat dikatakan ilmu tajwid adalah pengetahuan tentang kaidah serta cara-cara membaca Al-Qur’an dengan mengeluarkan huruf dan makhrojnya serta memberi hak dan mustahaknya. Secara garis besar ilmu tajwid adalah ilmu yang mengajarkan tentang bagaimana cara membaca Al-Qur’an yang baik dan benar dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan tujuan menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf-huruf Al-Qur’an.

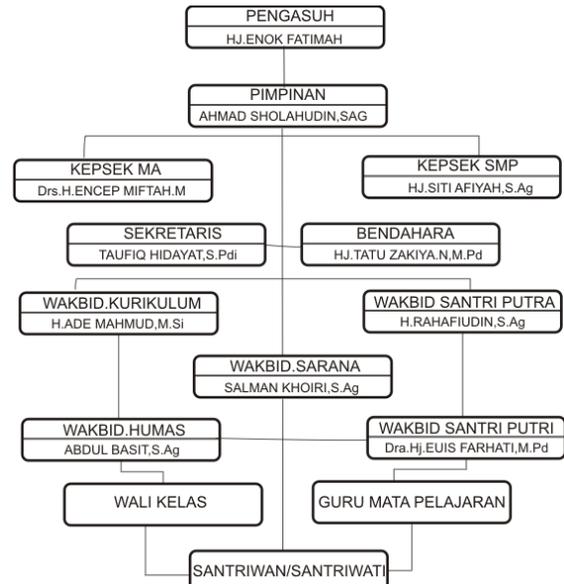
**III. ANALISA SISTEM BERJALAN**

**A. Gambaran Umum Objek Yang Diteliti**

Dalam pembahasan gambaran tentang lembaga ini, penulis akan menguraikan sejarah singkat tentang berdirinya Pondok-Pesantren Al-Mansyuriyah, beserta struktur organisasi, visi dan misi, wewenang dan tanggung jawab, kegiatan-kegiatan dari Pondok-Pesantren tersebut dan lain-lain.

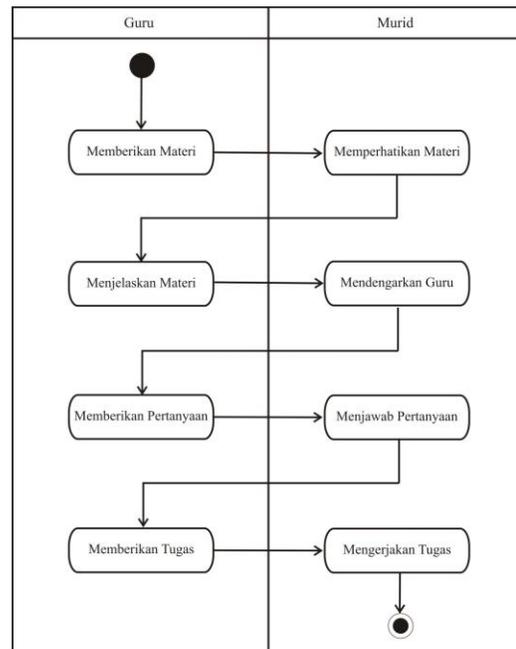
**B. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi Pondok-Pesantren Al-Mansyuriyah pada dasarnya sama seperti struktur organisasi lain.



Sumber : Data sekunder (2016)  
Gambar 1. Struktur Organisasi PonPes Al-Mansyuriyah

**C. Tata Laksana Sistem Mengajar**



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Mengajar

Tabel 1. Skenario Activity Diagram Sistem Mengajar

<i>Name of use case</i>	Memberikan tugas
<i>Actors</i>	Guru
<i>Description</i>	Guru memberi tugas
<i>Scenario</i>	Setelah murid menyelesaikan latihan soal yang di berikan oleh guru, selanjutnya guru

	memberikan-nya tugas (PR) untuk dikerjakan di rumah setelah jam pelajaran habis.
<i>Pre-Condition</i>	Guru memberikan saran dan solusi mengenai latihan soal yang di berikan.
<i>Post-Condition</i>	Guru memberikan tugas (PR) untuk di kerjakan di rumah.

**D. Masalah yang Dihadapi**

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Buku disusun dengan harapan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dengan pengembangan bahan ajar, seperti kepala sekolah, guru, pengawas sekolah maupun pembina pendidikan lainnya. Bagi kepala sekolah buku ini dapat dijadikan bahan pembinaan bagi guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar. Keunggulan multimedia di dalam interaktifitas adalah media ini secara Inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan.

**IV. RANCANGAN USULAN**

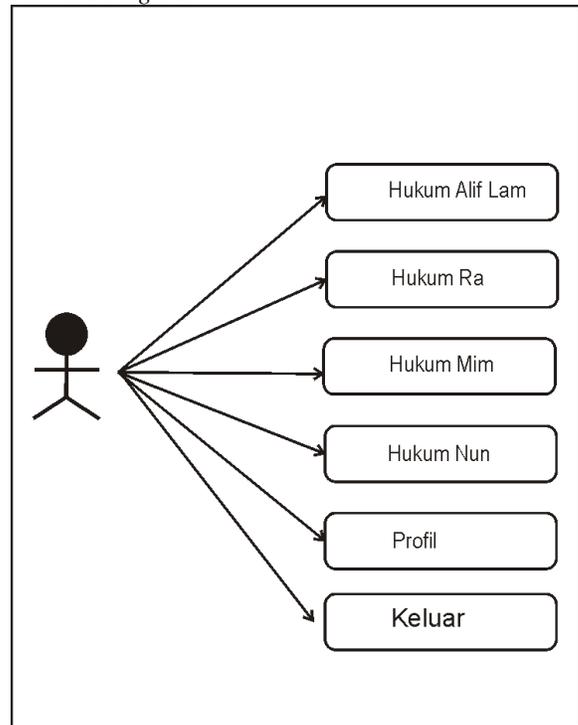
**A. Usulan Prosedur Yang Baru**

Dari analisa yang dilakukan terhadap sistem yang berjalan di Pondok Pesantren Al-Mansyuriyah, ditemukan bahwa sistem pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan membuat jenuh siswa, dengan ditemukan kendala-kendala selama proses belajar mengajar. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, maka penulis mengusulkan untuk penerapan pembelajaran berbasis multimedia *interaktif* pada Pondok Pesantren Al-Mansyuriyah. Cakupan pembelajaran berbasis multimedia *interaktif* yang akan penulis buat mencakup pembelajaran ilmu tajwid dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada kelas 1 Tsanawiyah (Mts), Cara kerja aplikasi ilmu tajwid berbasis multimedia *interaktif* ini adalah *offline* jadi tidak dibutuhkan koneksi internet karena semua bahan ajar sudah tersimpan dalam aplikasi. Ketika kegiatan belajar mengajar akan dimulai, para siswa diharapkan dapat bersemangat dengan melihat tampilan pembelajaran ilmu tajwid yang menarik. Dengan sistem pembelajaran multimedia *interaktif* khususnya untuk mata pelajaran ilmu tajwid ini dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan para siswa pun di harapkan semakin semangat dalam belajar ilmu tajwid.

**B. Diagram Rancang Sistem**

*Use Case diagram* adalah untuk menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem perangkat lunak yang sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar. Pada aplikasi ini dapat diketahui bahwa aktor utamanya adalah *user*. Maka

didapatkan satu *use case diagram* dan beberapa skenario yang memperlihatkan interaksi-interaksi *use case diagram* dengan aktor *use case diagram*.



Gambar 3. *Use Case* yang Diusulkan

Dalam *Use Case Diagram*, hanya ada 1(satu) aktor yang terlibat dalam sistem.

Tabel 1. Deskripsi Aktor dalam *Use Case*

Nama	Menu Tajwid
Aktor	User Aplikasi
Deskripsi	User memilih menu button dari tajwid yang berisi tentang penjelasan ilmu tajwid
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User memilih menu tajwid yang ada.</li> <li>2. Pada aplikasi terdapat menu tajwid, yang berisi  -Hukum <i>Alif Lam</i> -Hukum <i>Mim Mati</i> -Hukum <i>Nun</i> -Hukum <i>Ra</i></li> <li>3. <i>User</i> memilih menu yang tersedia</li> <li>4. Aplikasi akan memunculkan keterangan meteri dan ilmu tajwid</li> <li>5. Aplikasi akan memberikan contoh kalimat dan pengucapan suara.</li> </ol>

*Activity Diagram* (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*).



Gambar 4. Tampilan menu utama

Pada tampilan menu utama ini apabila *user* mengklik salah satu *button* materi ilmu tajwid akan langsung dibawa ke materi yang *user* klik, dan jika *user* mengklik *button* log out akan keluar dari aplikasi, apabila mengklik tombol profil akan di bawa ke biodata pembuat aplikasi.



Gambar 5. Tampilan menu hukum Alif Lam

Pada tampilan menu “Hukum *Alif Lam*” menampilkan pilihan *Alif Lam Syamsiah* dan *Alif Lam Komariyah*, jika salah satu *button* di klik akan dibawa ke salah satu materi dan akan memberikan contoh kalimatnya.



Gambar 6. Tampilan materi alif lam Syamsiah

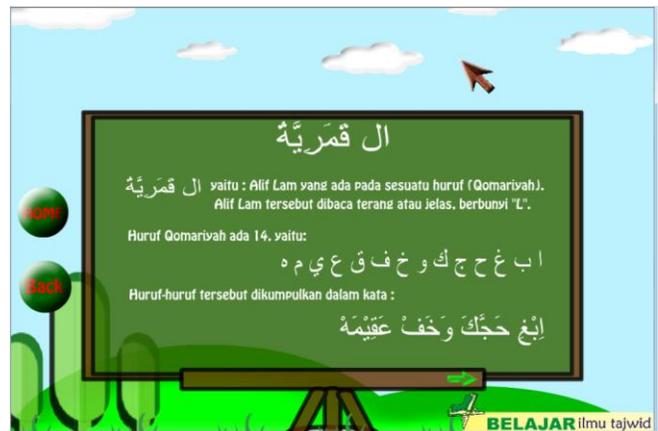
Pada Tampilan halaman diatas menjelaskan materi *Alif Lam*

*Syamsiah*, dan jika menekan tombol *home* akan kembali ke menu utama pada gambar 4.



Gambar 7. Tampilan contoh kalimat

Jika kita menekan tombol panah berwarna hijau pada gambar 6 maka tampilan ini akan langsung muncul dan memberikan contoh kalimat dari *Alif Lam Syamsiah* seperti pada gambar di atas. Dan apabila salah satu contoh diklik akan berbunyi seperti contoh kalimat yang *user* klik.



Gambar 8. Tampilan materi Alif Lam Qomariyah

Pada tampilan halaman di atas ini menjelaskan materi dari *Alif Lam Komariyah* seperti pada gambar 8, dan jika menekan tombol *home* akan kembali ke menu utama pada gambar 4, dan apabila menekan tombol *back* akan kembali ke gambar 5.



Gambar 9. Tampilan Contoh kalimat

Jika kita menekan tombol panah berwarna hijau pada gambar 8 maka tampilan seperti diatas akan langsung muncul dan memberikan contoh kalimat dari *Alif Lam Komariyah* seperti pada gambar 9. Dan apabila salah satu contoh diklik akan berbunyi seperti contoh kalimat yang *user* klik.



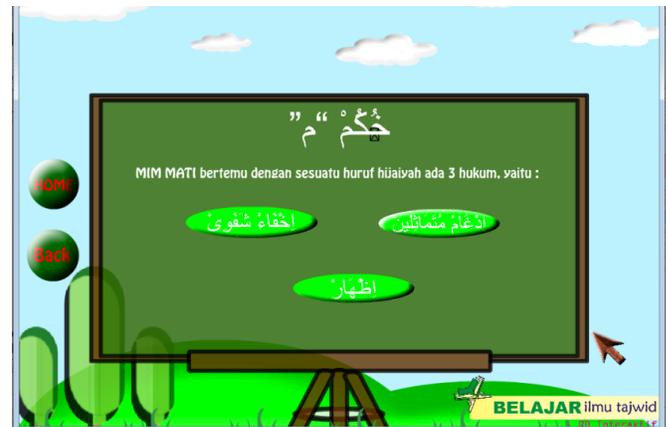
Gambar 10. Tampilan Menu Hukum Nun

Pada tampilan menu “Hukum Nun” menampilkan pilihan materi *Idzhar, Ikhfa, Iqlab, dan Idgham*. Jika salah satu *botton* diklik akan langsung dibawa ke salah satu materi dan akan menjelaskan pengertian dan memberikan contoh kalimat dari salah satu materi tersebut.



Gambar 11. Tampilan Menu Hukum Ra

Pada tampilan menu *hukum Ra* akan menampilkan pilihan *tarqiq, tafkhim dan tarqiq-tafkhim*, jika salah satu *button* diklik akan dibawa ke salah satu materi dan akan memberikan contoh kalimatnya.



Gambar 12. Tampilan Menu Hukum Mim

Pada tampilan menu *Hukum Mim* akan menampilkan pilihan *Idgham Mutamasilain, Ikhfa Safawi, dan Izhar* jika salah satu *button* diklik akan dibawa ke salah satu materi dan akan memberikan contoh kalimatnya.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis multimedia ini dibuat dengan menggunakan *software adobe flash CS3* dengan di lengkapi *icons* yang sangat menarik sehingga berkesan tidak membosankan pada proses pembelajaran, dan bisa menjadi media pembelajaran yang sangat efektif serta dapat membantu minat dan motivasi belajar siswa-siswi yang semangat dalam belajar ilmu tajwid.
2. Dengan adanya aplikasi ini, proses pembelajaran ilmu tajwid pada pondok-pesantren Al-Mansyuriyah diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa-siswi tidak merasa jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran ilmu tajwid.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T.Rachmawati. *Teori Belajar Dan Proses Belajar Yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media. 2015
- [2] M. Naseer. *Sistem Multimedia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2013.
- [3] Sjafi’I. *Pelajaran Tajwid*. Bandung: PT.MG.Semarang, 1967.
- [4] Sanderso. *Multimedia*. Jakarta: Pustaka jaya, 2011.
- [5] A.Majid. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2014.