

PEMBUATAN MEDIA EDUKASI AYO BERMAIN HURUF HIJAIYAH PADA TPA AN-NUR DALEMAN

Fachri Husaini

roomantik10@gmail.com

Abstract: *Qur'an Education Park as one of the religious study is needed to grow and multiply Islamic Knowledge especially for children. Based on the observations through the interview process to the TPA found that the TPA is still much to use learning using Iqro ' books, while to train toddlers should be using a different method that the child easily understands hijaiyah letter so that it can read the Quran with more fast.*

In this media education, the authors make an application to introduce hijaiyah letters and punctuation, and about the makhroj and tajweed. There are also audio, animation and graphics which interesting that children are interested in learning letters hijaiyah.

The purpose of this research in order to create educational media to introduce hijaiyah letter based multimedia to TPA An-Nur Daleman particular and continued throughout the TPA in Karanganyar who are members of Forum Communications TPQ as Karanganyar district (FORSIKA) after successfully

Keyword : *TPA An-Nur, Multimedia, Education, Karanganyar*

Abstrak: Taman Pendidikan Al-Qur'an sebagai salah satu tempat belajar keagamaan sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan dan memperbanyak Ilmu Agama Islam terutama untuk anak-anak. Berdasarkan observasi melalui proses interview kepada pengelola TPA didapat bahwa TPA masih banyak yang menggunakan pembelajaran menggunakan buku iqro', sedangkan untuk melatih anak-anak balita haruslah menggunakan metode yang berbeda agar anak tersebut mudah memahami huruf hijaiyah sehingga bisa membaca Al-Qur'an dengan lebih cepat.

Dalam media edukasi ini, penulis membuat aplikasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah dan tanda bacanya, serta mengenai makhroj dan tajwid. Terdapat juga audio, animasi dan juga grafis yang menarik agar anak tertarik belajar huruf hijaiyah.

Tujuan dari penelitian ini guna membuat media edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah berbasis multimedia untuk TPA An-Nur Daleman khususnya dan dilanjutkan ke seluruh TPA di Karanganyar yang tergabung dalam Forum Komunikasi TPQ se-Kecamatan Karanganyar (FORSIKA) setelah berhasil.

Kata Kunci : *TPA An-Nur, Multimedia, Edukasi, Karanganyar*

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan jaman terutama dalam bidang teknologi, manusia membutuhkan sebuah Media yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat. Salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan Huruf Hijaiyah dengan cepat dan menarik kepada anak-anak TPA yang berumur masih balita. Hal ini didapat dari Survey kepada 10 (sepuluh) TPA yang beraliani dalam Forum Komunikasi TPQ se-Kecamatan Karanganyar (FORSIKA).

Selama ini santri di TPA An-Nur Daleman masih menggunakan buku Iqro' sebagai media belajar huruf hijaiyah. Cara ini termasuk kurang disukai para santri. Kondisi ini diperoleh berdasar hasil Interview kepada pengelola TPA An-Nur Daleman.

Menggunakan komputer adalah salah satu cara yang tepat guna menyelesaikan masalah tersebut. Penulis yang pernah mencoba menerapkan pembelajaran huruf hijaiyah melalui komputer, dan cara ini berhasil serta disukai para santri. Sehingga penulis ingin membuat sebuah Media Edukasi yang menarik bagi para santri agar bisa cepat membaca Al-Qur'an.

1.2 Rumusan Masalah

- Pembelajaran Al-Qur'an selama ini masih Konvensional dan tidak menarik bagi para santri sehingga kurang efektif dan santri tidak merasa tertarik.
- Bagaimana membuat sebuah Media Edukasi pengenalan Huruf Hijaiyah sebagai media yang menarik bagi para santri?

1.3 Batasan Masalah

- a. Membuat Media Edukasi "Ayo Bermain Huruf Hijaiyah berbasis multimedia yang menarik
- b. Objek penelitian di TPA An-Nur Daleman
- c. Software yang digunakan dalam membuat Media Edukasi ini adalah Adobe Director.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Menghasilkan Media Edukasi bagi TPA An-Nur Daleman
- b. Menghasilkan Media Edukasi yang menarik untuk santri TPA An-Nur

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Guna mengoptimalkan proses pembelajaran bagi para santri
- b. Untuk menarik minat para santri agar lebih cepat membaca Qur'an

2.1. Gambaran Umum

TPA An-Nur Daleman terletak di Desa Daleman RT 02 RW 09 Lingkungan Manggung, Cangakan, Karanganyar. Terletak ditengah-tengah dusun, membuat TPA ini menjadi strategis dan mempunyai santri kurang lebih 45 orang dengan rentan umur antara 4 sampai 12 Tahun. Terdapat 7 tenaga pengajar disini yaitu Martini (45), Fachri (21), Nia (19), Fatimah (18), Devi (17), Retno (15), Rini (15).

Sering mengikuti lomba antar TPA tingkat kecamatan serta kabupaten dan mendapatkan juara. Akan tetapi dari sekian banyak perlombaan yang diikutinya antara lain qiroah, membaca tartil, kaligrafi, adzan, cerdas cermat, takbir dan tausiah, hanya perlombaan membaca tartil kategori Umur TK (0-6 Tahun) yang belum pernah dimenangkan oleh TPA ini.

Berdasarkan interview dengan tenaga pengajar yang ada, kesulitan untuk mengajarkan dasar-dasar membaca yaitu pengenalan huruf hijaiyah menjadi sebuah ironi karena susahnya untuk mengatur anak-anak didiknya tersebut. Sehingga sangat perlu metode baru yang fresh dan menarik sehingga para santri tersebut bisa menyerap ilmu yang diajarkan.

Dan untuk itulah, penulis yang notabene juga pengajar di TPA tersebut ingin menyuguhkan ilmunya dalam bentuk Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah berjudul "Ayo Bermain Huruf Hijaiyah" agar para santri tersebut bisa belajar sambil bermain-main dengan aplikasi tersebut.

2.2. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi suatu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Mulyanta & Marlong Leong, 2009).

Selain itu Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari media. Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, image, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. (Sutopo, 2003:196).

Serta Multimedia merupakan berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya (Vaughan;1994)

2.3. Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur dari multimedia adalah sebagai berikut :

1. Teks. Kombinasi Huruf yang membentuk suatu perkataan yang menerangkan suatu topik dan topik ini dikenal dengan informasi berteks.
2. Image. Image juga mendukung pemahaman seseorang terhadap suatu informasi. Citra bersifat statis, jadi informasi yang akan disampaikan kepada pemirsa akan lebih mudah dipahami.
3. Animasi. Animasi adalah gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian.
4. Suara. Suara dalam arti subjektif digunakan untuk melukiskan kesadaran seseorang bila ujung syaraf pendengarannya mendapat rangsangan. Dalam arti objektif digunakan sehubungan dengan timbulnya gelombang kompresi dalam udara yang dapat merangsang syaraf pendengaran.
5. Video. Gerakan penuh dinamika seperti pada video dalam gerak lambat atau slow motion picture atau gerak cepat. Secara asasnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi. (Mulyanta & Marlong Leong; 2009).

2.4. KAJIAN PUSTAKA

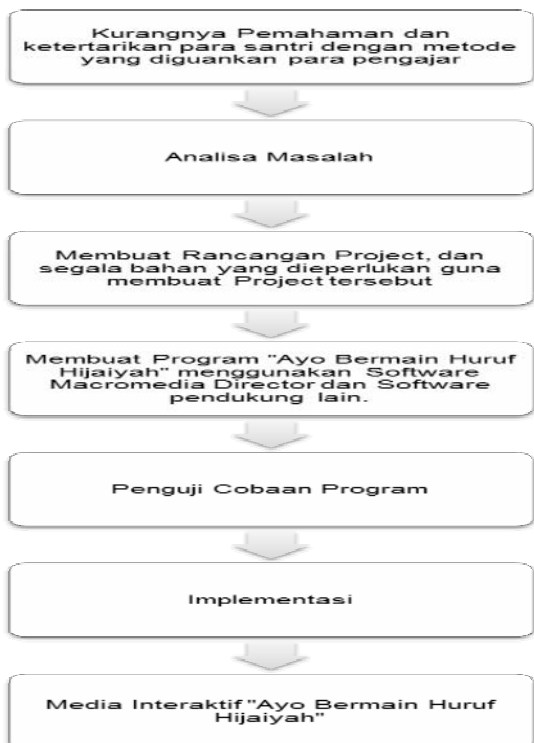
Penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia pernah dilakukan oleh Candra Budi Susila (2012) dengan penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan". Dan pernah juga dilakukan oleh Dani Arbito (2011) dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam Cara Membaca Huruf Hijaiyah Tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri Karen".

Penulis dalam penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Candra Budi Susila (2012) serta Dani Arbito (2011) yaitu menghasilkan sebuah Media Edukatif yang berfungsi untuk mempermudah proses pembelajaran huruf hijaiyah kepada anak didik atau santri.

3.1. Proses yang berjalan

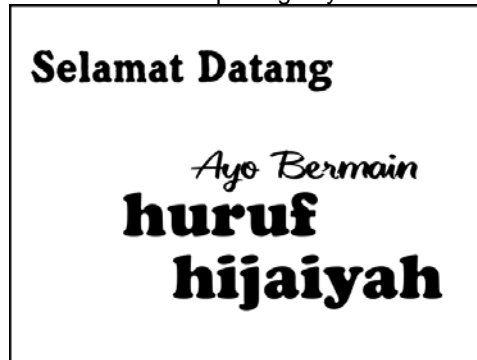
Media Edukasi "Ayo Bermain Huruf Hijaiyah" bertujuan untuk mempermudah serta mempercepat proses membaca Al-Qur'an yang langkah awalnya mengenalkan Huruf-huruf Hijaiyah dengan sebuah metode yang menarik dan disukai para santri TPA An-Nur Daleman. Sebelum Media Edukasi ini dibuat, proses pembelajaran TPA An-Nur Daleman menggunakan buku Iqro' sebagai media belajar.

4.2 Kerangka Masalah



4.3 Sistem yang dirancang

a. Pembuatan Opening Layer



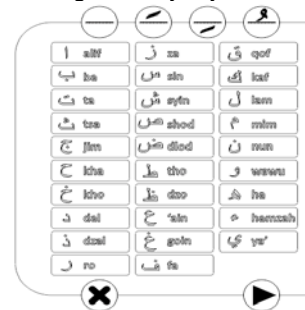
Gambar 1. Rancangan Opening Layer

b. Desain Homepage



Gambar 2. Rancangan Homepage

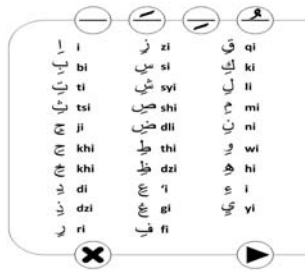
c. Desain Page "Bernyanyi"



Gambar 3. Rancangan Page "Bernyanyi" (Huruf Asli)



Gambar 4. Rancangan Page "Bernyanyi" (Huruf Asli + Fathah)

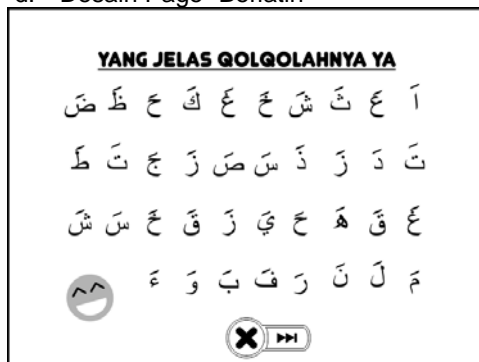


Gambar 5. Rancangan Page "Bernyanyi" (Huruf Asli + Kasroh)



Gambar 6. Rancangan Page "Bernyanyi" (Huruf Asli + Dhommah)

d. Desain Page "Berlatih"



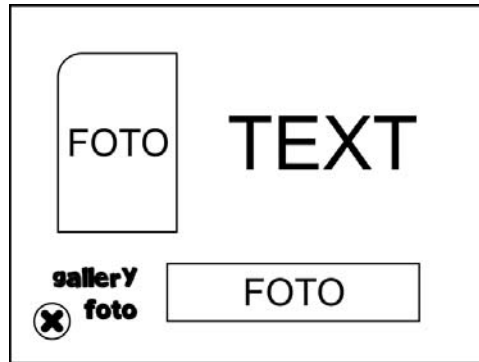
Gambar 7. Rancangan Page "Berlatih" (Qolqolah)

e. Desain Page "Bertajwid"



Gambar 8. Rancangan Page "Bertajwid"

f. Desain Page "Pembuat"



Gambar 9. Rancangan Page "Pembuat"

4.4 Implementasi Sistem

a. Opening Layer



Gambar 10. Opening Layer

b. Homepage



Gambar 11. Homepage

c. Page "Bernyanyi"



Gambar 12. Page "Bernyanyi" (huruf asli)



Gambar 13. Huruf asli + fathah



Gambar 14. Huruf asli + Kasroh



Gambar 15. Huruf asli + Dhommah

d. Page "Berlatih"



Gambar 16. Page "Berlatih" Qolqolah

e. Page "Bertajwid"



Gambar 17. Page "Bertajwid"

f. Page "Pembuat"



Gambar 18. Page "Pembuat"

4.5 Uji Coba

Uji coba yang telah dilaksanakan mengambil sampel dari 20 santri yang notabene masih iqro' 1 sampai 3. Dan dari Hasil Uji Coba tersebut didapatkan bahwa para santri sangat tertarik dengan media baru yang digunakan dalam pembelajaran di TPA An-Nur saat ini dan didapatkan pula bahwa para santri lebih bisa

merespon dan menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berikut adalah perbandingan belajar menggunakan Buku Iqro' dengan aplikasi "Ayo Bermain Huruf Hijaiyah"

Dari 20 santri didapatkan bahwa 8 santri sangat baik belajar dengan Iqro', 6 orang baik, dan 6 orang tidak memperhatikan.

Buku Iqro'

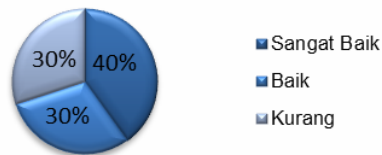


Diagram 1. Pembelajaran dengan Iqro'

Dan saat menggunakan media yang baru, 13 santri sangat baik dan cepat menyerap pembelajaran yang disampaikan, 5 santri bisa dengan baik dan 2 santri lainnya masih kurang bisa mengikuti.

Ayo Bermain Huruf Hijaiyah

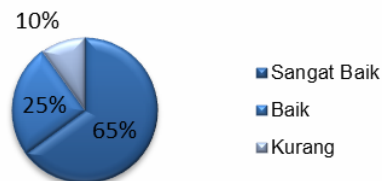


Diagram 2. Pembelajaran dengan Media Interaktif "Ayo Bermain Huruf Hijaiyah"

5.1 Kesimpulan

- Para Santri lebih tertarik untuk belajar karena menggunakan sebuah sistem dan media yang baru serta lebih menarik
- Program ini dapat menggantikan media Buku Iqro' yang selama ini digunakan untuk mengajar

5.2 Saran

- Proses panjang pembuatan program sederhana yang akan dipersembahkan untuk TPA An-Nur Daleman khususnya dan TPA di seluruh Kabupaten Karanganyar yang tergabung dalam FORSIKA nantinya. Namun kesempurnaan aplikasi ini belum terpenuhi, oleh sebab itu, untuk pengembangan selanjutnya penulis memberikan beberapa saran, antara lain:
 - Aplikasi ini hanyalah berisi tentang pengenalan huruf saja, lebih lanjut

bisa dikembangkan dan benar-benar menjadi buku pengganti Iqro'

- Penggunaan Program seperti ini untuk *Smartphone* atau *Gadget* bisa menarik lebih banyak pengguna
- Program ini akan lebih bagus lagi jika bisa digunakan secara online karena bisa menjadi Media Edukasi untuk seluruh dunia.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Retno, Margono, Bambang Eka Purnama, *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [2] Suyatno, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [3] Ernawati, Bambang Eka Purnama, *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [4] Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer*, Indonesian Journal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [5] Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen*, Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [6] Adobe System, Incorporated. 2008. *Adobe Director 11 User Guide*, USA.
- [7] Hendratman, Hendi. 2008. *The Magic of Macromedia Director*, Bandung: Informatika Bandung.
- [8] Mulyanta, Leong Marlong. 2009. *Media Pembelajaran*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- [9] Rakhmati, Dwi. 2008. *110 Trik Cepat CorelDraw untuk Pemula*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [10] Vaughan, T. 1993. *Multimedia : Making It Work (2nd ed)*. USA, McGraw-Hill.

- [11] **Arbito, Dani dan Dwi Lestari.** 2011. Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam “ Cara Membaca Huruf Hijaiyah” Tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri Karen. Amikom, Yogyakarta.
- [12] **Sarwiko, Dwi.** 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX, Universitas Gunadarma, Depok
- [13] **Susila, Candra Budi.** 2012. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan, Universitas Surakarta, Surakarta.
- [14] **Mukhtarom, Adib.** 2007. *Rekayasa Perangkat Lunak Pembelajaran Baca Al-Qur'an Berbasis Multimedia.* Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [15] **Ahira, Anne.** 2012. “Cara Menulis Daftar Pustaka dari Berbagai Sumber”. <http://www.anneahira.com/daftar-pustaka.htm>. Diakses pada Kamis, 28 Februari 2013 jam 15.45.