

PERANGKAT LUNAK PENUNJANG PROSES BELAJAR MEMBACA, MENULIS DAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH AL-QUR'AN UNTUK ANAK PRA SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA

Dikwan Moeis

Program Studi : Sistem Informasi
STMIK Profesional Makassar
dikwan.moeis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Membuat perangkat lunak penunjang proses belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an yang dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak usia prasekolah untuk memahami cara membaca Al-Qur'an yang benar disertai dengan kaidah-kaidah yang ada sehingga mengurangi resiko terjadinya kesalahan dalam pembacaannya, (2) Membantu anak-anak untuk bisa memahami dasar-dasar dalam membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an secara mandiri, (3) Mengenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan Siklus Hidup Pengembangan Sistem yang disebut SHPS. SHPS adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang mana sistem tersebut telah dikembangkan dengan baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. Sedangkan konsep belajar menggunakan metode ummi.

Hasil penelitian ini adalah sebuah perangkat lunak (software) baru tentang media pembelajaran Al-Qur'an. Perangkat lunak tersebut dapat menjadi media alternatif lain dalam memperoleh suatu materi pembelajaran Al-Qur'an bagi anak usia prasekolah atau para pemula. Dari hasil kuestioner yang diberikan kepada responden dalam melakukan ujicoba pada perangkat lunak tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan pada perangkat lunak pembelajaran tersebut memberikan hasil yang sangat baik, hal ini terlihat dari nilai persentase akhir sebesar 85,13% setelah dilakukannya ujicoba oleh responden.

Kata kunci:Media Pembelajaran, Hijaiyah, Flash

A. PENDAHULUAN

1.1.Latarbelakang Masalah

Saat ini pertumbuhan arus informasi terasa demikian cepat, teknologi dan informasi pun semakin canggih dan merambah dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga mulai saat ini dan

selanjutnya manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan informasi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang ini. Begitu pula dalam bidang pendidikan, transformasi pengajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi dan informasi dapat membantu tenaga pendidik

dalam proses belajar mengajar dan menumbuhkan minat belajar pada anak didik.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, pendidikan usia dini khususnya TK sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak (*child center*). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi

dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Keterampilan baca-tulis merupakan modal utama bagi anak-anak. Dengan bekal kemampuan baca-tulis, seorang anak dapat mempelajari ilmu lain, dapat mengkomunikasikan gagasannya, dan dapat mengekspresikan dirinya. Kegagalan dalam penguasaan keterampilan ini akan mengakibatkan masalah yang fatal, baik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maupun untuk menjalani kehidupan sosial kemasyarakatan. Namun, modal utama yang penting ini, masih belum merata dimiliki para anak-anak. Banyak anak-anak yang masih belum dapat membaca dan menulis.

Pembelajaran membaca dan menulis permulaan akan lebih mengena apabila dimulai dari masa kanak-kanak, dengan demikian pengenalan huruf arab (Hijaiyah) bagi orang islam merupakan suatu kewajiban. Logikanya, mustahil seseorang menguasai ilmu agama islam kalau dia tidak menguasai baca-tulis huruf hijaiyah dengan baik. Sementara itu dalam kenyataan di sekolah sering terjadi keteledoran dalam penguasaan kemampuan menulis huruf hijaiyah ini.

Berdasarkan kondisi awal di TK Mangasa Plus yang bersumber dari hasil observasi pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran membaca dan menulis permulaan huruf hijaiyah, minat belajar anak pada kegiatan tersebut terlihat masih rendah. Anak baru memasuki pengenalan huruf hijaiyah, beberapa anak belum bisa mengenal perbedaan huruf-huruf hijaiyah. Kegiatan yang selama ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar anak dalam kegiatan menulis permulaan huruf hijaiyah di TK Mangasa Plus adalah melalui pemberian tugas seperti kegiatan mewarnai huruf abjad dan membuat huruf mengikuti garis titik (*dotline*). Dalam mengerjakan tugas yang diberikan, anak duduk dan diam di kursi dengan sangat tertib. Guru memberikan tugas mewarnai huruf dan membuat huruf mengikuti garis titik, anak terkesan hanya mengerjakan tugas dari guru tanpa mengenal bentuk huruf yang diwarnainya. Kegiatan tersebut belum terlihat pencapaian yang maksimal karena para guru belum menemukan cara yang terbaik untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak.

Dalam belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah, metode yang baik akan berpengaruh kuat terhadap

proses belajar sehingga tercipta keberhasilan dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Penulis berkeyakinan bahwa metode Ummi berhasil dalam pembelajaran membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an, dimana metode ini dilatarbelakangi oleh perintah Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW.

Pada proses belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an kali ini dikembangkan dengan membuat perangkat lunak berupa modul ajar berbasis multimedia, dimana konsep belajar menggunakan metode ummi dan dijelaskan melalui ilustrasi berupa animasi dan suara sehingga pengguna yang khususnya anak-anak dapat berperan lebih aktif dalam belajar dan menggunakan perangkat lunak tersebut.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana membuat perangkat lunak penunjang proses belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'andengan menerapkan metode ummi?.

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat perangkat lunak penunjang proses belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an yang dapat memberikan kemudahan kepada anak-anak usia prasekolah untuk memahami cara membaca Al-Qur'an yang benar disertai dengan kaidah-kaidah yang ada sehingga mengurangi resiko terjadinya kesalahan dalam pembacaannya.
2. Membantu anak-anak untuk bisa memahami dasar-dasar dalam membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an secara mandiri.
3. Mengenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini.

1.4. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi bahwa belajar membaca, menulis dan mengenal huruf hijaiyah Al-Qur'an itu bisa dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang relatif singkat.
2. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan pengetahuan khususnya para pengajar Al-Qur'an dan umumnya bagi seluruh umat Islam.

B. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Menurut Ouda Teda Ena (2001:2) "Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan". Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut Azhar Arsyad (2002:12) "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk mempelajari individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Menurut Edgar Dale dalam Sigit Prasetyo (2007:6) Secara umum media memiliki kegunaan yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo (2007:7) mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Komputer termasuk salah satu media pembelajaran, penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Namun kenyataannya, komputer sebagai produk teknologi kurang dimanfaatkan secara optimal. Kini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menjadikan teknologi dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan.

2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

2.2.1. Multimedia Pembelajaran

Pengertian multimedia menurut Agus Suheri(2006:3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan).

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dll.

2.2.2. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Menurut Haryadi(2005:13), secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat

keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.2.3. Animasi

Animasi menurut Agus Suheri(2006:2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan

kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan *filter*, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

2.2.4. Perangkat Lunak Ajar

Perangkat ajar adalah algoritma number *crunching*, perangkat lunak ini memiliki jangkauan aplikasi mulai dari astronomi sampai vulkanologi, dari analisis otomotif sampai dinamika orbit (Pressman, 2002:17). Sedangkan menurut Warniana (2009:2), perangkat ajar adalah merupakan perangkat lunak pengajaran berbantuan komputer atau suatu perangkat lunak yang dibuat dengan bantuan komputer dan berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi yang membutuhkannya.

Kesimpulan dari dua pendapat diatas adalah perangkat ajar merupakan membangun suatu aplikasi tentang pengetahuan umum sebagai alat ajar ataupun menjelaskan dari pengetahuan umum tersebut.

2.3. Metode Ummi

Metode pembelajaran ini merupakan metode paling baru yang

dikembangkan oleh Masruri dan A. Yusuf Ms pada tahun 2007 oleh lembaga ummi foundation.

Konsep dasar ummi:

1. Ummi bermakna ibuku.
2. Menghormati dan mengingat jasa ibu yang telah mengajarkan bahasa pada kita.
3. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bahasa ibu.

Bahasa Ibu:

1. Orang yang paling sukses mengajarkan bahasa di dunia ini adalah ibu kita. Semua anak pada usia 5 tahun bisa berbicara bahasa ibunya.
2. Pada dasarnya pendekatan bahasa ibu ada 3 unsur:
 - Direct Method (langsung, tidak banyak penjelasan)
 - Repeatition (diulang-ulang)
 - Kasih sayang yang tulus (Siapa yang bisa menyangsikan kasih sayang ibu). Metode ini menggunakan irama, yaitu setiap bacaan Al-Qur'an dilafalkan dengan irama atau lagu (dilagukan), agar anak-anak dapat melafalkannya dengan mudah dan juga gampang diingat. Metode ini

banyak menekankan pada bacaan-bacaan Al-Qur'an yang sering kali dibaca salah.

Buku metode Ummi terdiri dari 6 jilid yang masing-masing terdiri dari 40 halaman ditambah buku ghoroibul qur'an dan tajwid dasar.

2.4. Flash

Macromedia Flash adalah *tool* yang paling populer saat ini dalam bidang pembuatan animasi. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension* .swf dan dapat diputar di komputer yang dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman yang bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoringtool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan

situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *actionscript*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh flash ini adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan *database* dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

2.5. ActionScript

Actionscript menurut Liman(2009:1) adalah bahasa pemrograman yang dipakai oleh perangkat lunak Flash untuk mengendalikan *object-object* ataupun *movie* yang terdapat dalam flash. Sebenarnya flash juga bisa tidak menggunakan *actionscript* dalam pemakaiannya, tapi kalau menginginkan adanya interaktifitas yang lebih kompleks maka *actionscript* ini dibutuhkan.

C. METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terapan (*Applied Research*) yang bertujuan agar dapat melakukan sesuatu yang lebih baik, efektif, dan efisien sehingga mempermudah proses pembuatan perangkat lunak ajar.

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mangasa Plus yang beralamat di Jl. M. Emmy Saelan Skarda N Komp. Mangasa Permai Blok P No. 7, selama kurang lebih tiga bulan.

3.3. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.3.1. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Pengambilan data primer dilakukan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian.

2. Kuestioner

Membuat alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden.

b. Data Sekunder

Guna mendapatkan data, gambaran dan keterangan yang lebih lengkap penulis melakukan studi literatur dengan cara mempelajari laporan-laporan, makalah-makalah, jurnal-jurnal, dokumen-dokumen serta pengumpulan dan penelaahan hasil-hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian.

3.3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuestioner, dan studi kepustakaan.

3.4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan Siklus Hidup Pengembangan Sistem yang selanjutnya disebut SHPS. SHPS adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang mana sistem tersebut telah dikembangkan dengan baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. Tahapan SHPS adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan.
2. Menentukan syarat-syarat.
3. Menganalisis kebutuhan sistem.
4. Merancang sistem.
5. Mengembangkan dan mendokumentasikan sistem.
6. Menguji dan mempertahankan sistem.
7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem.

3.5. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media

pembelajaran berbasis multimedia, sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisis data hasil kuesioner dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengkuantitatifkan hasil kuesioner sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Membuat tabulasi data.
3. Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(S) = S/N \times 100\%$$

$P(S)$ = persentase sub variabel

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

4. Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:
 - a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
 - b. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%.
 - c. Menentukan range = $100 - 0 = 100$.

- d. Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (baik, cukup, kurang, dan tidak baik).
- e. Menentukan lebar interval ($100/4 = 25$).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel 1.

Tabel 1. Range Persentase dan Kriteria

No.	Range	Kriteria
1	76% <= skor <= 100%	Baik
2	51% <= skor <= 75%	Cukup Baik
3	26% <= skor <= 50%	Kurang Baik
4	0% <= skor <= 25%	Tidak Baik

3.6. Alat Penelitian

3.6.1. Perangkat Keras (Hardware)

Penelitian ini menggunakan sebuah komputer notebook dengan spesifikasi Processor Intel® Core™ 2 Duo CPU T5870 2 Ghz, Memory 3 Gb, Hardisk 250 Gb, CD ROM dan sebuah Printer Canon IP 2770.

3.6.2. Perangkat Lunak (Software)

Komputer notebook tersebut dilengkapi dengan perangkat lunak pengolah gambar dan animasi seperti, Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Flash sebagai perangkat lunak utama untuk mendesain media pembelajaran.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Menjalankan Perangkat Ajar

Perangkat lunak ini dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Processor: Intel Pentium III atau yang di atasnya, berfungsi untuk mengatur proses CPU.
2. Kapasitas Memory: 500 MB atau lebih.
3. Kapasitas Hardisk: 1 GB, untuk menyimpan file-file yang mendukung perangkat ajar.
4. Graphics Card 64 MB atau yang di atasnya, untuk memberikan kualitas tampilan yang memadai.
5. Monitor dengan kemampuan resolusi 1366 x 768 pixel.
6. Keyboard dan Mouse

4.1.2. Spesifikasi Perangkat Lunak Untuk Menjalankan Perangkat Ajar

1. Sistem operasi yang direkomendasikan untuk menjalankan perangkat lunak ini adalah lingkungan sistem operasi Microsoft Windows XP atau Windows 8.
2. Adobe Flash Player 10.

4.1.3. Hasil Pembuatan Perangkat Lunak



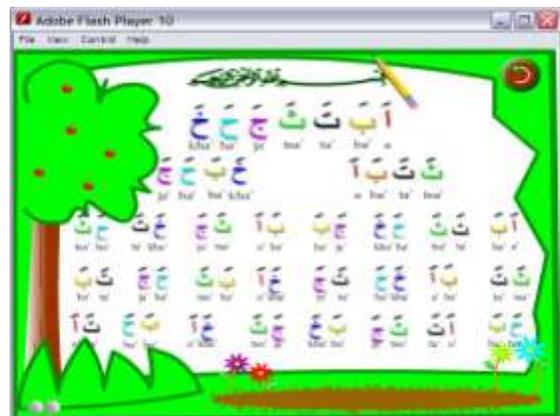
Gambar 1. Tampilan halaman level 1

Gambar 1 memperlihatkan halaman untuk level 1, pada halaman ini terbagi lagi menjadi beberapa halaman, diantaranya adalah halaman pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, pertemuan 4 dan sambung huruf. Pada level 1 ini, para murid menyelesaikan materi belajar secara bertahap mulai dari pertemuan 1.



Gambar 2. Tampilan halaman pertemuan 1

Gambar 2 memperlihatkan halaman untuk pertemuan 1, pada pertemuan 1 ini materi yang diberikan adalah pengenalan huruf arab (*hijaiyah*).



Gambar 3. Tampilan halaman latihan pertemuan 1

Untuk mengevaluasi hasil belajar pada pertemuan 1, maka diberikan latihan kepada murid-murid, halaman latihan tersebut diperlihatkan pada gambar 3.

4.2. Pembahasan

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dari kuesioner adalah

metode skala *likert*, yang mana setiap pertanyaan memiliki tingkat jawaban yang berbeda. Bentuk pembobotan tersebut adalah:

A = diberi bobot 5

B = diberi bobot 4

C = diberi bobot 3

D = diberi bobot 2

E = diberi bobot 1

Berpedoman dari metode tersebut, peneliti membuat standar pengukuran indikator sebagai berikut:

- a. Nilai persentase 81% - 100% (Sangat Dipercaya)
- b. Nilai persentase 61% - 80% (Dipercaya)
- c. Nilai persentase 41% - 60% (Kurang Dipercaya)
- d. Nilai persentase 21% - 40% (Tidak Dipercaya)
- e. Kurang dari 20% (Sangat Tidak Dipercaya)

Sebelum menganalisis data terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji independensi. Uji validitas ini dimaksudkan untuk menguji instrumen penelitian. Pada penelitian ini, validitas instrumen diujikan kepada 10 orang

responden dengan beberapa butir pertanyaan.

Dari hasil kuestioner yang diujikan kepada 10 orang responden yang melakukan ujicoba pada perangkat lunak pembelajaran ini, diperoleh nilai persentase akhir sebesar 85,13%. Dari hasil persentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kepercayaan pada perangkat lunak pembelajaran tersebut memberikan hasil yang sangat baik.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah perangkat lunak (*software*) baru tentang media pembelajaran Al-Qur'an. Perangkat lunak tersebut dapat menjadi media alternatif lain dalam memperoleh suatu materi pembelajaran Al-Qur'an bagi anak usia prasekolah atau para pemula.
2. Dari hasil kuestioner yang diberikan kepada responden dalam melakukan ujicoba pada perangkat lunak tersebut menunjukkan bahwa tingkat

kepercayaan pada perangkat lunak pembelajaran tersebut memberikan hasil yang sangat baik, hal ini terlihat dari nilai persentase akhir sebesar 85,13% setelah dilakukannya ujicoba oleh responden.

3. Perangkat lunak yang telah dihasilkan ini membantu guru dan orang tua murid dalam proses belajar, baik proses belajar dikelas maupun proses belajar secara mandiri dirumah.

5.2. Saran

Untuk perbaikan dan penelitian selanjutnya, beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan menambah materi pembahasan lebih banyak lagi dan lebih terperinci.
2. Perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai seberapa jauh tingkat pemahaman murid terhadap perangkat lunak ini, sehingga dapat dikembangkan perangkat lunak pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pressman Roger S. 2005.*Software Engineering, 6th Edition*. The MacGraw-Hill Companies, Inc. Newyork.
- [2] Sommerville Ian. 2003.*Software Engineering, 6th Edition*. Jakarta: Erlangga.
- [3] Effendi, Emphy dan Zhuang, Hartono. 2005. *e-learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- [4] Agung Nugroho, Bhuono. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Semarang: Andi Yogyakarta.
- [5] Masruri, A. Yusuf. MS. 2007. *Belajar Mudah Membaca Al-Qur'an Metode UMMI*. Ummi Foundation.
- [6] Chandra. 2012. *ActionScript Flash CS5 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- [7] Sudirman. 2012. *Animasi Iklan Flash Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- [8] Chandra. 2009. *ActionScript Flash MX 2004 Untuk Profesional*. Palembang: Maxikom.
- [9] Wisrawati dan Lisna Aluwia. 2012. *Aplikasi Alat Bantu Ajar Membaca*

Al-Qur'an Untuk Anak Prasekolah.
Skripsi. Makassar: STMIK
Profesional.

- [10] Basuki, Rendi Selo. 2012. *Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android.* Naskah Publikasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- [11] Aprelia Wahyuni, Indah. 2011. *Aplikasi Pembelajaran Cara Membaca Al-Qur'an Untuk Anak-Anak Dengan Metode Ummi Berbasis Multimedia Flash.* Naskah Publikasi. Surabaya: ITS.
- [12] <http://arabionline.blogspot.com/2011/2/huruf-hijaiyah-awal-dari-pembelajaran.html>, diakses 16 Februari 2014).
- [13] (<http://mustaugust.blogspot.com/2013/10/meningkatkan-minat-belajar-membaca-dan.html>), diakses 14 April 2010).