RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID BERBASIS MULTIMEDIA

(Studi kasus : *Pondok Pesantren Darut Taqwa Purwodadi Grobogan*)

Iswatun Khasanah, Hanif Al Fatta

Abstraks

Pembelajaran cara membaca alquran dengan cara yang benar (tajwid) merupakan mata pelajaran wajib pada lembaga pendidikan islam maupun pondok pesantren. Selama ini ketergantungan siswa akan guru tajwid yang baik Sangay tinggi karena ilmu tajwid Sangay erat hubungannya dengan bagaimana melafalkan bunyi bacaan al-quran dengan baik.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk CD interaktif, yang memuat ilmu tajwid dasar yang disertai dengan contoh pelafalan hukum tajwid yang benar dilengkapi dengan contoh tulisan maupun narasi/suara bacaannya. Sistem multimedia memungkinkan anak didik melihat contoh bacaan dan mendengarkan lafal dari sistem multimedia yang digunakan.

Penelitian menunjukkan minat santri untuk mempelajari tajwid lebih meningkat dengan penggunaan media pembelajaraan ini, dan keterbatasan tenaga pengajar juga bisa diatasi.Kemampuan menggunakan komputer sebagai media untuk menjalankan aplikasi ini merupakan kendala yang bisa diatasi dengan pelatihan menggunakan media ini untuk pengguna awal.

Kata kunci : *media pembelajaran, multimedia, tajwid, lafal*

A. PENGANTAR

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer semakin menunjukkankemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satunya adalah ditandai dengan makin maraknya instansi-instansi yang menerapkan teknologi komputer. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar.

Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat dapat mengatasi kesulitan masyarakat dalam penyediaan informasi secara tepat dan aktual. Multimedia sebagai bagian dari sistem komputerisasi dapat menjawab informasi yang bersifat interaktif dan menampilkan suara, tulisan, gambar serta keterangan tentang informasi yang lebih efektif dan efisien. Kecanggihan dari aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik

perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut serta memudahkan untuk memahami informasi yang disampaikan.

Untuk menarik perhatian pengguna aplikasi multimedia tersebut, sangat dibutuhkan juga jiwa seni yang tinggi untuk menjadikan aplikasi multimedia sebagai media informasi yang benar-benar menarik. Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desaigner multimedia.

Pemanfaatanya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang pertelevisian dan bidang broadcasting. Dimana multimedia dalam bidang-bidang tersebut mempunyai andil yang sangat besar. Bahkan pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang. Sebut saja bidang pendidikan, bidang kebudayaan, bidang olahraga, dan masih banyak yang lainnya.Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :Permasalahan yang terjadi dapat ditekankan pada proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran ilmu tajwid ini :

1. Bagaimana membuat suatu informasi pembelajaran ini menjadi suatu media informasi berbasis komputer yang mendorong dan memudahkan para murid untuk mempelajarinya.
2. Bagaimana proses penyampaian informasi mengenai pembelajaran ilmu tajwid ini bisa lebih efektif sehingga memberi nilai tambah pada penyampaian informasi tentang ilmu tajwid.

B. CARA PENELITIAN

1. Merancang Konsep

Dalam perancangan konsep aplikasi multimedia interaktif ini, dilakukan dengan menentukan materi pelajaran khususnya yang berkaitan dengan masalah Tata Cara Belajar Ilmu Tajwid. Selanjutnya materi yang telah ditentukan ini diolah agar dapat disajikan dengan tampilan audio dan visual atau animasi yang interaktif.

Perancangan konsep tersebut dilakukan dengan pendekatan strategi kreatif agar aplikasi multimedia interaktif yang dihasilkan menarik dan disukai para murid, sehingga diharapkan dapat berkomunikasi langsung dengan aplikasi interaktif ini yaitu dengan memilih tombol-tombol yang disediakan dalam aplikasi.

2. Merancang Isi

Agar mudah dalam penyampaian informasi, pembuatan aplikasi multimedia interaktif, maka diperlukan perancangan isi yang matang. Pada perancangan CD Interaktif ini perlu didukung dengan tampilan berupa audio, visual dan animasi yang dirancang menggunakan beberapa software pendukung. Dalam ilmu tajwid ada beberapa hukum bacaan yang harus dipelajari yaitu yang paling utama adalah :

- Bentuk makhraj dan sifat-sifat huruf hijaiyah.
- Kemudian iz-har dimana iz-har ini dibagi 2 yaitu iz-har halqi dan iz-har syafawi.
- Yang ketiga adalah idghom,dibagi menjadi 5 yaitu idghom bighunnah, idghom bila ghunnah, idghom mutamatsilain, idghom mutajanisain dan idghom mutaqoribain.
- Iqlab dalam pengertian hukum ilmu tajwid adalah nun sukun (نْ) atau tanwin (ً), (ٍ), (ٌ) bertemu dengan huruf mim (م) dan ba'(ب).
- Ikhfa' dibagi menjadi 4 yaitu ikhfa' aqrab, ikhfa' ausath, ikhfa' ab'ad, ikhfa' syafawi.
- Qolqolah dibagi menjadi 2 yaitu qoqolah kubro dan qolqolah sughro.
- Waqaf adalah berhenti sejenak atau putus bunyi suara dan berganti nafas. Tempatnya diakhir kata. Berhenti sejenak biar putus dan pisah suaranya, dengan tanpa berganti nafas disebut As-Saktah.
- Madd dibagi menjadi 2 yaitu madd ashli dan madd far'i.

3. Merancang Naskah

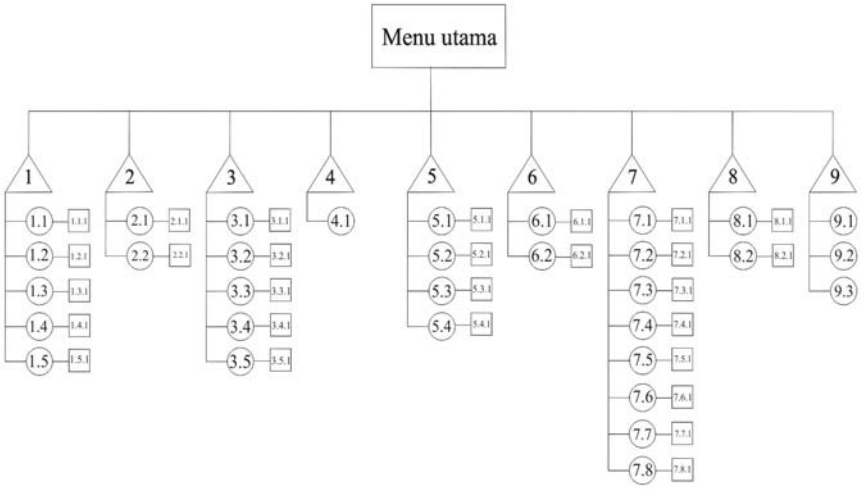
Dalam merancang naskah yang perlu dilakukan adalah menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Pada penulisan naskah aplikasi multimedia ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan yaitu sebagai berikut :

1) Memahami penglihatan dan suara pada masing-masing elemen yang diperlukan dan yang digunakan, yang berhubungan dengan materi pengajaran agar sesuai dengan karakteristik *user*.
2) Kata yang ditampilkan harus menginterprestasikan gambar pemikiran.
3) Kemampuan dalam berkomunikasi dengan *user* harus lebih menonjol.

4) Perencanaan yang cermat dan berhati-hati dalam isi tampilan penayangan, karena tampilan yang terlalu rumit dapat membuat *user* bingung dalam memahaminya.
5) Aplikasi dapat aiikuti dengan mudah bial urutan menu teratur sesuai urutannya.
6) Audio yang ditampilkan harus menarik dan jelas.
7) Isi menu yang dimuat disesuaikan pada kebutuhan *user*.

4.Diagram Aplikasi

Struktur multimedia yang dipakai dalam aplikasi ini yaitu struktur hierarki. Berikut adalah diagram alur dan penjelasannya.



Gambar 1 gambar diagram aplikasi

Keterangan :

Menu Utama

1. Bentuk Makhraj
2. Izh-har
   2.1 Izh-har Halqi
   2.2 Izh-har Syafawi
3. Idghaam
   Iddghaam Bighunnah

Idghaam Bilaghunnah
Idghaam Mutamatsilain
Idghaam Mutajanisain
Idghaam Mutaqoribain

4. **Iqlab**
5. **Ikhfa'**
   5.1 Ikhfa' Aqrab
   5.2 Ikhfa' Ausath
   5.3 Ikhfa' Ab'ad
   5.4 Ikhfa' Syafawi
6. **Qolqolah**
   6.1 Qolqolah Sughro
   6.2 Qolqolah Kubro
7. **Waqaf**
8. **Mad**
   8.1 Mad Ashli
   8.2 Mad Far'i
9. **Tentang tajwid**

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menu Utama

Pada menu utama bagian tengah terdapat tombol-tombol menu untuk menuju pada halaman isi dari materi tajwid. Bagian atas tengah merupakan header, sedangkan pjok kanan atas terdapat tombol keluar.

Gambar 2 tampilan menu utama

Sub Menu Iz-har

Pada saat berada pada menu utama melalui tombol-tombol yang sudah tersedia sesuai materi, *user* bisa memilih menu yang tersedia sesuai yang diinginkan. Tampilan pada sub menu tidak terlalu berbeda dengan menu utama.
Pada pojok kanan atas tombol keluar, bagian tengah atas merupakan header, bagian tengah adalah isi materi, sedangkan bagian tengah bawah terdapat tombol-tombol menu lain yang dapat dipilih tanpa harus kembali ke menu utama.

Gambar 3.tampilan sub menu iz-har

Sub-sub menu berisi contoh bacaan

Pada halaman sub menu terdapat isi dari materi tajwid, sedangkan pada halaman sub-sub menu terdapat contoh-contoh bacaan sesuai dengan keterangan yang terdapat pada materi tajwid. Pada contoh bacaan jika diklik maka akan terdengar suara oranng yang membaca contoh bacaan tersebut yang meupakan contoh cara membaca yang seharusnya.

Gambar 4 tampilan sub-sub menu contoh bacaan

Untuk halaman-halaman yang lain letak tombol menu dan keluar semua dibuat sama seperti halaman lalinnya. Yang berbeda hanya bagian tengah halaman yang berisi isi dari materi tajwid.

2. Tes Pemakaian

Tes pemakai dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan aplikasi multimedia ini kepada calon pemakai. Disini pemakai diajarkan bagaimana mengoperasikan aplikasi ini dan pemakai diberikan kesempatan untuk menggunakan seluruh *feature* yang ada. Sehingga pada saatnya nanti, sudah terbiasa dengan semua fasilitas yang disediakan.

Setelah melakukan tes, pemakai atau user diberi kesempatan untuk memberikan masukan-masukan berupa kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Hasil dari masukan-masukan pemakai dipakai oleh pengembangan sistem untuk melakukan evaluasi terhadap sistem dan untuk pengembangan sistem dimasa mendatang. Dalam hal ini penulis melakukan tes pemakaian dengan menggunakan kuisioner. Dimana didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh user sebagai acuan atau masukan untuk pengembangan aplikasi.

Kami memberikan pertanyaan kepada 10 orang. Dimana dari semua orang tersebut kami suruh untuk menjalankan aplikasi ini dan setelah itu kami suruh untuk mengisi atau menjawah pertanyaan yang ada. Dan hasil dari kuesioner adalah sebagai berikut :

Pertanyaan	Presentase	
	Ya	tidak
1. Apakah anda mengalami kebosanan dalam menggunakan aplikasi ini?	10%	90%
2. Apakah informasi yang disampaikan oleh aplikasi ini bagi anda sudah tepat?	90%	10%
3. Apakah anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini?	20%	80%
4. Apakah anada setuju dengan penggunaan warna, animasi, musik pada aplikasi ini?	90%	10%
5. Apakah penggunaan aplikasi berbasis multimedia untuk media pembelajaran pada Pondok Pesantren Darut Taqwa yang anda operasikan ini sudah tepat?	80%	20%

Tabel 1 tabel kuisioner

Dari hasil uji sistem terhadap anak didik Pondok Pesantren Darut Taqwa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya sistem yang baru ini anak-anak menyukainya, sehingga tidak ada permasalahan dalam pemakaian sistem tersebut untuk pengajaran pada Pondok Pesantren Darut Taqwa. Justru dengan adanya sistem yang baru akan membantu meningkatkan prestasi belajar dan lebih efektif.

4. KESIMPULAN

Penggunaan beberapa media sekaligus dalam penyampaian materi (teks, gambar dan suara) menghasilkan penyajian informasi yang lebih mudah diterima oleh anak didik pada Pondok Pesantren Darut Taqwa Purwodadi Grobogan

Dari hasil pengujian sistem, CD Interaktif Pembelajaran Ilmu Tajwid pada Pondok Pesantren Darut Taqwa Purwodadi Grobogan melalui angket yang diisi murid-murid Pondok Pesantren Darut Taqwa maka sistem yang baru dapat dikatakan lebih *user friendly,* lebih menarik dan lebih informatif.

DAFTAR PUSTAKA

Asy'ari Abdullah BA, 1987. Pelajaran Tajwid. Surabaya : Apollo.

Jogiyanto, HM. 1995. Analisis dan Desain Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset

Mcleod, Raymon. 1996. Sistem Informasi Managemen, Jakarta : PT Prenhalindo

Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta : Andi Offset