

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IQRO MENGUNAKAN ANIMASI FLASH

Hana Agustina, Linda Norhan

ABSTRAKSI

Iqro adalah sebuah metode belajar Al-qur'an yang diperkenalkan oleh KH. As'ad Humam. Metode iqro memiliki enam jilid buku yang memiliki tingkat kesulitan berbeda. Metode iqro sangat banyak digunakan dalam proses belajar Al-qur'an termasuk dalam Taman kanak-kanak Al-qur'an (TKA). Metode iqro di Masjid Nurul Hidayah ini menggunakan buku iqro, dimana anak membaca mengikuti arahan dari gurunya. Untuk memberikan hal yang baru dan lebih menarik dibuatlah aplikasi pembelajaran interaktif agar murid tidak mudah jenuh dalam belajar iqro.

Untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran ini, penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) Macromedia Flash 8 Professional sebagai pemrograman dan pembuatan animasi pada aplikasi pembelajaran ini, sedangkan Adobe Photoshop CS3 sebagai pengeditan gambar serta tulisan-tulisan dalam aplikasi pembelajaran, Total Video Converter melakukan pengubah suara (*audio*) dalam bentuk format lainnya, Nero WaveEditor sebagai pemotong atau pengeditan suara (*audio*) yang ingin di ambil dengan format *.mp3* maupun *.wav*.

Adapun pembelajaran interaktif yang akan dibuat adalah "APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IQRO MENGGUNAKAN ANIMASI FLASH ". Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan murid dalam belajar iqro sebelum menghadapi ke jenjang selanjutnya yaitu membaca Al Qur'an.

(Kata kunci : Pembelajaran Interaktif, Macromedia Flash 8).

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Era globalisasi memicu perkembangan di semua bidang, terutama pada bidang Teknologi Informasi. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan Teknologi Informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-government* dan lain-lain.

Perkembangan di bidang teknologi juga sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan, contohnya seperti penggunaan komputer dalam hal pendidikan. Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Pemakaian

komputer dalam kehidupan manusia sangat meluas dan memasyarakat, tidak hanya terbatas pada lingkungan kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama harus diterapkan sejak dini. Karena akan membuat hidup lebih terarah. Salah satu pokok bahasan mengenai pendidikan agama adalah pemahaman tentang pedoman hidup, yaitu kitab suci. Dalam Islam, yang menjadi pedoman hidup adalah Al Qur'an, maka wajib bagi umat muslim untuk mempelajari, membaca dan mengamalkan Al Qur'an, namun dalam proses mempelajarinya harus mengenal huruf hijaiyah terlebih dahulu, dimana pengenalan huruf hijaiyah saat ini diperkenalkan melalui pembelajaran iqro.

Pembelajaran iqro yang diketahui saat ini hanya menggunakan buku yang dinamakan iqro. Dimana buku iqro itu ada yang terbagi dalam beberapa jilid yaitu dari jilid 1 – 6 dan ada juga yang dari 1 buku sudah mencakup semua jilid. Begitu juga dengan cara pembelajaran ditempat

yang sedang diteliti. Dimana guru mengajarkan iqro menggunakan buku iqro dan menerangkan kepada murid dengan media papan tulis sehingga apabila murid tidak menyimak dengan baik, murid menjadi tidak mengerti dengan apa yang diterangkan oleh guru. Begitu pula dengan ustadz yang mengajarkan muridnya dengan menerapkan sistem antrian. Dengan menunggu, murid akan menjadi jenuh dan mudah bosan sehingga murid ada yang memilih untuk bermain-main dengan temannya ataupun lebih memilih untuk tidur. Dari latar belakang itulah, penulis merencanakan membuat sebuah program aplikasi untuk pembelajaran pada anak-anak untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif, yaitu dengan mengangkat judul “APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IQRO MENGGUNAKAN ANIMASI FLASH ” , sehingga dapat mempermudah dalam belajar iqro.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran sebagai sarana untuk mempelajari huruf Al Qur'an ?
2. Bagaimana aplikasi ini mudah digunakan serta dipahami bagi pengguna ?
3. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu murid agar tidak mudah bosan dalam belajar iqro?

1.3 TUJUAN

Adapun yang menjadi tujuan dalam tugas akhir, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi pembelajaran Iqro yang mengajarkan masyarakat dalam mempelajari huruf Al Qur'an.
2. Membangun aplikasi pembelajaran iqro agar dapat membantu dalam mengajarkan anak-anak mengenal huruf Al Qur'an.
3. Memudahkan pengguna (user) dalam mengajarkan iqro.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang dibuat dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak belajar iqro.
2. Aplikasi pembelajaran ini hanya bisa dimainkan oleh satu pengguna (*user*).
3. Isi dalam iqro 1-6 pada pembelajaran 2 hanya diambil beberapa halaman saja.

1.5 METODOLOGI

PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data untuk memperoleh data. Adapun pengumpulan data yang diambil bisa dari buku ilmiah, internet dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan suatu tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, diantaranya : guru yang ahli di bidang agama seperti ustadz dan ustadzah, guna mengetahui bagaimana cara pengajaran menggunakan metode Iqro yang telah diterapkan selama ini.

3. Observasi yaitu tempat melakukan penelitian.

Tempat : Masjid Nurul Hidayah

Alamat : Jl. Kopi Selatan Gg. Kelapa Sampit

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyusunan Tugas Akhir ini diuraikan dalam beberapa bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan :

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah,

tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori :

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

Bab III Analisa dan Desain Sistem :

Bab ini membahas mengenai analisa sistem lama dan kebutuhan sistem baru, perancangan sistem serta perancangan antarmuka.

Bab IV Implementasi

Berisi tentang penjelasan penggunaan aplikasi tersebut serta desain atau tampilan aplikasi tersebut.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

2.1 METODE IQRO

Metode iqro adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun buku panduan iqro

terdiri dari 6 jilid di mulai dari tingkat yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna.

Metode pembelajaran ini pertama kali disusun oleh KH. As'ad Humam di Yogyakarta¹. Buku metode Iqro' ini disusun/dicetak dalam enam jilid . Di mana dalam setiap jilidnya terdapat petunjuk mengajar dengan tujuan untuk memudahkan setiap peserta didik yang akan menggunakannya, maupun ustadz/ustadzah yang akan menerapkan metode tersebut kepada muridnya. Metode iqro ini termasuk salah satu metode yang cukup dikenal dikalangan masyarakat, karena metode ini sudah umum digunakan ditengah-tengah masyarakat Indonesia.

2.2 PENGERTIAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang². Pembelajaran sebagai penyiapan suatu kondisi agar terjadinya belajar. Pembelajaran bisa

¹ KH. As'ad Humam Buku,2001: 97-98

² Thobroni Muhammad dan Mustofa Arif, *Belajar & pembelajaran*,2011 hal: 18

juga upaya logis yang didasarkan pada kebutuhan-kebutuhan belajar anak. Pembelajaran sangat tergantung kepada pemahaman tentang hakikat anak sebagai sasaran belajar anak-anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak-anak dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak-anak yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai pengenalan terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran.

2.3 PENGERTIAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis dimana pembelajaran interaktif ini menitikberatkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri setralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Majid (2013: 84) mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui penyelidikan terhadap pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Menurut Rohman & Amri (2013: 63) pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi

dan sharing diantara siswa. Diskusi dan *sharing* memberi kesempatan siswa untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan, pengetahuan guru atau teman sebaya, serta untuk membangun cara berpikir dan merasakan.³

3.1 ANALISA SISTEM

“Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi, kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya⁴.

3.1.1 Deskripsi Sistem

Aplikasi pembelajaran ini menerapkan multimedia di dalam bidang pendidikan agama. Aplikasi ini juga sebagai bahan atau pendukung dalam pembelajaran dan alat bantu untuk pengajar.

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk mempermudah menentukan kebutuhan apa saja yang ada di dalam sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu :

³ <http://digilib.unila.ac.id/3242/22/BAB%20II.pdf>

⁴ Liza Dayana, *Kiat Membuat Program*, 2001 hal: 156

a) **Kebutuhan Fungsional**
Kebutuhan fungsional berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dibutuhkan sebuah aplikasi pembelajaran yang mampu melakukan fungsi-fungsi seperti berikut :

- 1) Aplikasi ini merupakan pembelajaran yang berisi materi-materi untuk anak belajar dengan animasi-animasi *flash* sehingga dapat meningkatkan perkembangan otak anak.
- 2) Aplikasi ini pengukur atau memberikan nilai yang telah diselesaikan oleh pengguna atau anak yang menggunakan aplikasi ini.

b) **Kebutuhan Non Fungsional**
Kebutuhan non fungsional menjelaskan apa-apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berjalan. Analisis kebutuhan non fungsional bertujuan untuk mengetahui sistem seperti apa yang cocok diterapkan, perangkat keras dan perangkat lunak apa yang dibutuhkan serta siapa saja

pengguna yang akan menggunakan sistem ini.

1) Aspek Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras untuk membuat aplikasi pembelajaran:

- a) Prosesor Intel Pentium III 600 Mhz atau di atasnya.
- b) Memori RAM 256 MB.
- c) Harddisk \pm 200 MB.
- d) Monitor dengan kemampuan resolusi 1024 x 768.

2) Aspek Perangkat Lunak

Tanpa adanya perangkat lunak ini komponen perangkat keras tidak dapat berfungsi, adapun software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- a) Sistem Operasi Windows 7.
- b) *Macromedia flash professional 8*
- c) *Adobe Photoshop CS 3*
- d) *Total Video Converter*
- e) *Nero WaveEditor*

2. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem pada aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini, ada beberapa yaitu analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan teknologi, analisis

kelayakan operasional. Berikut penjelasannya sebagai berikut :

- a. Analisis Kelayakan Teknologi
Dari segi kelayakan teknologi aplikasi ini tidak perlu spesifikasi komputer yang tidak terlalu tinggi.
- b. Analisis Kelayakan Hukum
Aplikasi ini tidak melanggar hukum karena tidak mengandung unsur kekerasan maupun hal-hal yang merusak pemikiran dan kepribadian anak-anak.
- c. Analisis Kelayakan Operasional
Segi operasional aplikasi sekarang sudah banyak orang tua maupun anak-anak yang mampu mengoperasikan barang elektronik seperti komputer dengan baik.

3.1.2 Sistem Yang Berjalan

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap sistem yang

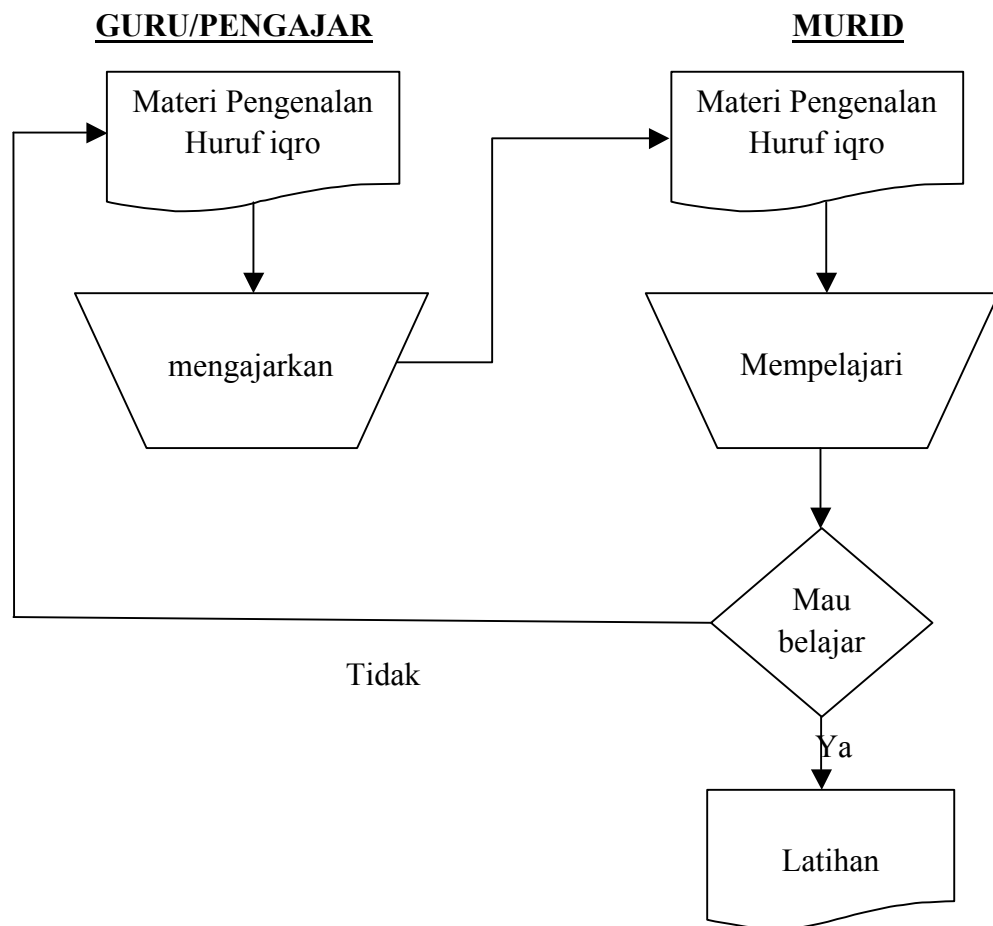
didiknya satu persatu. Contohnya, seperti pada gambar di bawah ini:

berjalan pada pembelajaran huruf Iqro saat ini para guru/pengajar menerangkan dipapan tulis dan murid menyimak pelajaran yang diberikan membuat guru/pengajar lebih banyak berbicara secara lisan sepanjang waktu. Apabila saat guru/pengajar sedang menerangkan didepan dan ada murid yang tidak menyimak dengan baik, maka murid menjadi tidak mengerti dengan apa yang diterangkan oleh guru/pengajar tersebut. Hal ini membuat guru/pengajar mengulangi lagi menjelaskan dengan tujuan agar murid dapat mengerti secara keseluruhan atas apa yang sudah diterangkan.

Adapula pembelajaran yang membuat antrian untuk para anak didiknya. Seperti yang dilakukan oleh seorang ustadz ini. Beliau memberikan pelajaran dengan cara memberikan penjelasan, kemudian menyimak anak



Gambar 3.1 suasana saat belajar iqro



Gambar 3.2 Gambaran sistem yang berjalan

Keterangan :

GURU/PENGAJAR

1. guru/pengajar menyiapkan materi.

2. Kemudian guru mengajarkan materi yang akan diberikan kepada murid sesuai dengan apa yang akan diajarkan

MURID

1. Murid menyimak materi yang telah diberikan guru/pengajar
2. Murid kemudian mempelajari materi.
3. Apabila murid tidak mau belajar sehingga materi yang diberikan tidak dimengerti oleh murid, maka guru/pengajar harus mengulang lagi materi yang disampaikan.
4. Apabila murid sudah mengerti dengan apa yang diajarkan oleh guru, baru kemudian guru memberikan latihan untuk murid.

3.1.3 Kelemahan sistem yang berjalan

1. guru/pengajar menerangkan sepanjang waktu sehingga membosankan bagi muridnya.
2. guru/pengajar tidak fokus memperhatikan siswa yang tidak menyimak dengan baik.
3. Dengan menggunakan cara antrian ini kebanyakan membuat anak - anak yang menunggu giliran menjadi kurang konsentrasi karena saat menunggu ada yang bermain – main, ada pula yang tidur.

3.1.4 Hasil Analisis Sistem

Setelah memahami dan menganalisis serta mengidentifikasi permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media informasi yang dapat memberikan kemudahan kepada guru / pengajar dalam hal menyampaikan materi secara interaktif dan membuat murid merasa senang dengan metode pembelajaran yang berbeda.

3.2 DESAIN SISTEM

Desain Sistem didefinisikan sebagai penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi. Untuk mempunyai kebutuhan kepada pemakai sistem, Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli tertentu lainnya yang terlihat pada sistem.

PENUTUP

Dari hasil analisa sistem dan tahap perancangan sistem sampai dengan pembuatan program aplikasi, dapat diambil beberapa kesimpulan serta saran tentang apa dan bagaimana agar aplikasi ini bisa berjalan sesuai dengan maksud dan tujuannya.

5.1 KESIMPULAN

Dengan di selesaikannya penulisan Tugas Akhir yang berjudul “APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF IQRO MENGGUNAKAN ANIMASI FLASH” ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi pembelajaran menggunakan *flash* dapat digunakan sebagai sarana mempelajari huruf Al Qur'an.
2. Aplikasi Pembelajaran menggunakan *flash* mempermudah pengguna (*user*) untuk menggunakan aplikasi tersebut.
3. Dengan aplikasi pembelajaran ini dapat membantu murid agar tidak mudah bosan dalam belajar iqro.

5.2 SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari sistem yang telah dibuat antara lain :

1. Perlunya pengembangan ide kreatif yang lebih baik lagi misalnya dengan menambahkan animasi, suara, atau level di aplikasi, sehingga lebih menarik anak-anak untuk belajar huruf Iqro.
2. Program aplikasi yang dibuat masih belum sempurna masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi ini. Apabila ingin melanjutkan program ini berusahalah untuk menyempurnakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dayana, Lisa, 2001, *Kiat Membuat Program*, Nusantara Jaya, Bandung
- Enterprise, jubilee, 2010, *Teknik Mengubah PC Menjadi Home Theater*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Humam, KH. As'ad, 2001, *Buku Iqro*, Yogyakarta,
- Jogiyanto, H. M, 2001, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : pendekatan Terstruktur*, Andi, Yogyakarta.
- Soeherman, Bonnie dan Halim, Cipta, 2008, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif, 2011, *Belajar & Pembelajaran*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Yudiantoro, Dhani, 2006 *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Professional 8*, Andi, Yogyakarta.
- <http://digilib.unila.ac.id/3242/22/BAB%20II.pdf> (diakses 03/08/2015)
- <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/27980/3/Chapter%20II.pdf> (diakses 20/06/2015)
- <http://lecturer.ukdw.ac.id/cnuq/wp-content/uploads/animasi/bab1.pdf> (di akses 20/05/2015)