

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF HAFALAN SURAT PENDEK PADA SDN 2 TAWANGAGUNG

Endra Setiyawan¹, Khusnaini², Eko Purwanto³

Sistem Informasi, Universitas Duta Bangsa Surakarta

Jl. Bhayangkara No.55 Tipes, Surakarta 57139

Telp. 0271-719552

E-mail: 230101149@mhs.udb.ac.id

Abstrak

SDN 2 Tawangagung merupakan sekolah pendidikan negeri yang berada di Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pembelajaran menghafal surat pendek diberlakukan mulai dari kelas 1-6. Bagi siswa kelas 6 diwajibkan menghafal 15 surat pendek dari surat An-Nas hingga Al-Insyirah sebagai syarat kelulusan. Di SDN 2 Tawangagung sistem pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi hafalan surat pendek dan hukum bacaan, masih menggunakan pembelajaran manual melalui buku. Adanya kondisi ini diperlukan inovasi perbaikan untuk membangun media pembelajaran yang dapat mendukung pengajar dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan menumbuhkan semangat para siswa, dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif hafalan surat pendek pada SDN 2 Tawangagung untuk memberikan manfaat dan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis animasi 2D melalui software Construct2 merupakan suatu langkah yang tepat untuk memberikan informasi mengenai pengenalan surat-surat pendek Al-Qur'an. Terdapat 2 metode pada penelitian ini, pertama yaitu metode pengumpulan data terdapat observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu MDLC, merupakan pengembangan metode multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap diantaranya, Konsep, Perancangan, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian, dan Distribusi.

Fitur interaktif media ini terdapat pada menu surat, materi, latihan soal dan kuis sebagai. Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar secara individu maupun kelompok melalui media pembelajaran interaktif yang disediakan. Berdasarkan pengujian dan data kuesioner yang telah melibatkan 10 responden bahwa pengguna dari SDN 2 Tawangagung memberikan penilaian dengan respon sangat setuju 58%, respon setuju 34%, dan respon cukup setuju 8%. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan fungsional yang diharapkan.

Kata kunci: Al-Qur'an, Animasi 2D, Construct2, Multimedia, MDLC, Sekolah Dasar

Abstract

SDN 2 Tawangagung is a public education school located in Malang Regency, East Java. Learning to memorize short letters starts from grades 1-6. Grade 6 students are required to memorize 15 short letters from An-Nas to Al-Insyirah as a graduation requirement. At SDN 2 Tawangagung the Islamic religious education learning system, especially in the material for memorizing short letters and reading laws, still uses manual learning through books. The existence of this condition requires innovation improvements to build learning media that can support teachers in carrying out learning effectively and foster the enthusiasm of students, by making interactive learning media memorizing short letters at SDN 2 Tawangagung to provide benefits and convenience in the learning process.

Interactive learning media based on 2D animation through Construct2 software is an appropriate step to provide information regarding the introduction of short Al-Qur'an surahs. There are 2 methods in this study, the first is the data collection method which includes observation, interviews, and literature study. The system development method used is MDLC, which is a multimedia method development carried out based on six stages including Concept, Design, Material Collection, Manufacture, Testing, and Distribution.

The interactive features of this media are on the letter menu, materials, practice questions and quizzes as. Interactive learning can increase activeness in learning individually or in groups through the interactive learning media provided. Based on testing and questionnaire data involving 10 respondents, users from SDN 2 Tawangagung gave an assessment with 58% strongly agree response, 34% agree response, and 8% quite agree response. So it can be concluded that the application built is running in accordance with the expected functional.

Keywords: Al-Qur'an, 2D Animation, Construct2, Multimedia, MDLC, Elementary school

1. Pendahuluan

Komputer memegang peranan penting dalam pelaksanaan sistem pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, memungkinkan proses pembelajaran anak-anak maupun orang dewasa dapat dilakukan melalui sebuah media interaktif berbasis mobile maupun berbasis augmented reality. Perangkat mobile saat ini sudah mendukung hampir seluruh aktivitas pembelajaran, termasuk dalam hal yang berkaitan dengan agama Islam, salah satunya adalah menghafal Al-Qur'an. Dengan membina kebiasaan menghafal Al-Qur'an sejak dini dapat mengasah tingkat intelektualnya. Sebagaimana diungkapkan dalam pepatah islam "Belajar diwaktu kecil bagai mengukir diatas batu". Ada banyak jenis metode dalam menghafal Al-Qur'an yang dapat dilakukan pada anak. Media adalah salah satu metode yang dapat merangsang keinginan anak untuk menghafal Al-Qur'an (Esti Adhityarini., 2021).

SDN 2 Tawangagung merupakan sekolah pendidikan negeri yang berada pada desa Tawangagung, Kecamatan Ampelgading, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pembelajaran menghafal surat pendek diberlakukan mulai dari kelas 1 hingga kelas 6, bahkan bagi siswa siswi kelas 6 diwajibkan menghafal 15 surat pendek dari surat An-Nas hingga surat Al- Qori'ah ditambah surat Al- Insyirah sebagai syarat kelulusan. Di SDN 2 Tawangagung sistem pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) khususnya pada materi hafalan surat pendek dan hukum bacaan, pengajar masih menggunakan sistem pembelajaran manual menurut pada buku LKS dan siswa yang belajar harus membaca keseluruhan isi buku untuk menghafal dan mengetahui hukum bacaan. Sehingga para siswa sedikit kurang semangat untuk belajar karena sistem yang biasa saja, dan bagi siswa yang memiliki tingkat malas membaca akan mengalami kesulitan menghafal surat tanpa bantuan audio. Adanya kondisi ini diperlukan inovasi perbaikan untuk membangun media pembelajaran yang dapat mendukung pengajar dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan menumbuhkan semangat para siswa, serta siswa mendapat pengetahuan yang lebih dari sistem sebelumnya.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 2D dengan software Construct 2 memberikan informasi mengenai pengenalan surat – surat pendek pada Al- Qur'an merupakan suatu langkah yang tepat untuk diambil. Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar secara individu maupun kelompok melalui media pembelajaran interaktif yang disediakan. Animasi merupakan salah satu unsur yang menyajikan gambar-gambar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, yang dipadukan dengan penjelasan melalui audio dan musik yang membuat animasi lebih menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, animasi diharapkan dapat menjadi pendukung dalam pengenalan surat – surat pendek Al- Qu'an (Pradana et al., 2020).

2. Metodologi Penelitian

a. Jenis dan Sumber Data

- 1) Data Primer diperoleh dengan melakukan observasi secara langsung di SDN 2 Tawangagung.
- 2) Data Sekunder diperoleh melalui jurnal dan buku yang ada kaitannya dengan penulisan.

b. Metodologi Pengumpulan data

Beberapa metode dilakukan dalam penyusunan laporan ini, sebagaimana yang dijelaskan dibawah ini:

1) Observasi (pengamatan)

Pada tahap ini penulis melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian. Dengan mengamati proses pembelajaran hafalan surat pendek Al Qur'an yang berlangsung.

2) Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan mewawancarai narasumber secara langsung. Dengan melakukan wawancara kepada pengajar di SDN 2 Tawangagung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3) Studi Pustaka

Metode ini meliputi pengumpulan bahan- bahan dan materi teori yang mendukung dalam pengumpulan data dari buku-buku dan sumber lain yang dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran hafalan surat pendek Al Qur'an.

c. Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembangan metode multimedia didasarkan pada enam tahap, yaitu Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing), dan Distribusi (Distribution). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya. Meskipun begitu, tahap konsep harus dilakukan terlebih dahulu (Sumaryana, 2020).

1) Konsep (Concept)

Pada tahap ini menentukan konsep serta persiapan membuat animasi multimedia interaktif hafalan surat pendek beserta artinya, hukum bacaan, dan juga kuis untuk SDN 2 Tawangagung sebagai media pembelajaran.

2) Perancangan (Design)

Tahap ini menciptakan konsep yang sebelumnya ditentukan dan diimplementasikan sebagai control dalam proses pengeditan.

3) Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini mengumpulkan bahan- bahan seperti kumpulan surat pendek, potongan ayat, kumpulan soal untuk kuis, gambar animasi, dan juga audio AL Qur'an.

4) Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini membuat atau membangun sistem menggunakan Construct 2 dan juga Tools editor gambar seperti photoshop atau coreldraw.

5) Pengujian (Testing)

Pada tahap ini menguji hasil pembuatan sistem setelah rendering dilakukan. Metode pengujian yang digunakan adalah pengujian black box.

6) Distribusi (Distribution)

Tahapan dimana aplikasi disimpan ke media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak mencukupi untuk menampung aplikasi, maka aplikasi akan dikompresi.

3. Hasil Dan Pembahasan

A. Konsep (Concept)

Tahap konsep merupakan tahapan dimana tujuan dan pengguna program ditentukan (identification audience). Selain itu, untuk menentukan tujuan atau sasaran program dan jenis tujuan program. Aplikasi media pembelajaran interaktif hafalan surat pendek ini disajikan dalam bentuk multimedia interaktif untuk membantu siswa dalam belajar serta menghafal surat pendek beserta artinya dan juga tajwid surat. Konsep aplikasi media pembelajaran interaktif hafalan surat pendek ini secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut pada tabel 1:

Tabel 1 Deskripsi Konsep Aplikasi

Spesifikasi	Keterangan
Judul	:Ayo Menghafal Surat dan Tajwid
Fungsi	Sebagai alat bantu ajar mata pelajaran PAI untuk siswa SD agar lebih interaktif sehingga menarik minat siswa belajar serta menghafal surat – surat pendek Al Quar'an.
Jenis Aplikasi	: Multimedia Interaktif
Tujuan	Sebagai alternatif siswa SD dalam menghafal surat, arti, beserta tajwid surat pendek Al Quran yang terdapat pada mata pelajaran PAI.
Pengguna	Guru PAI dan Siswa SD
Unsur Multimedia	a. Animasi pada setiap menu yang meliputi transisi teks, gambar, dan tombol. b. Gambar dengan format png c. Audio suara dengan format ogg

Interaktif Menggunakan link berupa tombol- tombol yang memudahkan berpindah dari satu halaman ke halaman lain juga disertai metode hafalan dengan audio surat dan juga evaluasi sebagai sarana latihan berupa latihan soal tentang bacaan, arti, beserta tajwid dari surat pendek. Ada juga kuis berisi potongan ayat surat pendek.

Agar aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek berbasis multimedia ini bisa dibuat serta digunakan, maka diperlukan analisis kebutuhan software dan hardware yang sesuai dengan konsep di atas. Analisis kebutuhan software dan hardware seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Sistem

Jenis Analisis Keterangan

Analisi Kebutuhan Software

- a. Windows 10
- b. Construct 2
- c. Corel Draw x7 tahun 2017

Analisis Kebutuhan Hardware

- a. Komputer Intel Core 5
- b. Minimum RAM 8GB
- c. Mouse
- d. Keyboard

B. Perancangan (Design)

Tahap ini merupakan tahapan perancangan aplikasi, dan perancangan ini meliputi perancangan arsitektur navigasi aplikasi, perancangan storyboard, serta perancangan interface.

1. Perancangan Struktur Navigasi

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek menggunakan konsep navigasi yang mempunyai struktur hierarki. Konsep navigasi dimulai dari satu node yaitu halaman utama atau halaman beranda. Dari halaman utama dapat dibuat cabang-cabang menu atau halaman. Cabang-cabang halaman tersebut berisi halaman pendukung halaman utama, dari setiap cabang halaman dapat berkembang menjadi beberapa cabang halaman lagi. Perancangan struktur navigasi Aplikasi Media Interaktif Pembelajaran Hafalan Surat Pendek pada gambar 1:

Gambar 1 Perancangan Arsitektur Navigasi Aplikasi

Keterangan:

Pada struktur navigasi terdapat tampilan awal yang berisi halaman login dimana siswa diharuskan untuk menginputkan nama dan kelas. Ketika berhasil login halaman akan dialihkan ke halaman opening dimana siswa dapat mengklik tombol mulai untuk bisa mengakses menu utama. Pada menu utama berisi pilihan menu tentang APK, surat, materi, dan kuis. Pada Menu tentang APK berfungsi menampilkan tentang aplikasi. Menu Surat berfungsi untuk menampilkan halaman surat, dimana pada halaman tersebut terdapat 15 menu surat pendek Al Quran. Menu Materi berfungsi untuk menampilkan halaman materi, terdapat menu materi surat, menu materi tajwid, dan menu latihan soal yang berisi 25 soal secara acak dari materi. Menu kuis berfungsi untuk menampilkan 50 soal berkaitan dengan sambung potongan ayat surat pendek Al Quran dari 15 surat pendek yang ada pada menu surat.

1. Perancangan Storyboard

Perancangan Storyboard aplikasi media pembelajaran interaktif hafalan surat pendek ini dijelaskan dalam bentuk layout, visual, audio, serta link untuk menuju halaman berikutnya dari setiap fiturnya.

2. Perancangan Interface

Perancangan antarmuka atau interface aplikasi media pembelajaran interaktif hafalan surat pendek ini menjelaskan tentang perancangan antarmuka aplikasi terdiri dari desain halaman login, halaman opening, halaman utama, halaman tentang APK, halaman bantuan, halaman menu surat, halaman surat, halaman menu materi, halaman materi surat, halaman materi tajwid, halaman latihan soal dan quiz, halaman end latihan dan end quiz.

C. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Material Collecting adalah tahapan dimana pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan seperti halnya pengumpulan symbol, isi konten, tombol fitur, gambar, audio, dan lain sebagainya.

D. Pembuatan (Assembly)

Tahap Assembly atau yang disebut dengan tahap pembuatan merupakan salah satu tahapan dimana aplikasi akan dibuat. Tahap pembuatan aplikasi dilakukan berdasarkan

storyboard, struktur navigasi, flowchart, dan perancangan interface(tampilan). Pada tahap pembuatan aplikasi, penulis menggunakan software construct2.

1. Implementasi Halaman Login

Pada halaman ini terdapat perintah login dengan memasukkan nama dan juga kelas. Apabila box user tidak diisi sesuai perintah maka akan muncul pesan “Nama dan Kelas tidak boleh kosong”.

2. Implementasi halaman opening

Pada halaman opening terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk menuju halaman utama dan tombol keluar untuk kembali pada halaman login.

3. Implementasi Halaman Utama

Gambar 3 Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat tombol menu utama aplikasi, diantaranya Menu tentang, bantuan, surat, materi, dan kuis. Menu tentang menuju halaman tentang, menu bantuan menuju halaman bantuan, menu surat menuju halaman kumpulan surat, menu materi menuju halaman materi dan latihan soal, menu quiz menuju halaman quiz.

4. Implementasi Halaman Surat

Pada fitur ini terdapat menu- menu surat dimulai dari surat An Nas hingga Al Insyirah. Pada halaman surat terdapat interaktif surat, tombol surat, audio, play dan jeda audio, next dan back. Isi halaman menyesuaikan dengan menu surat yang ada pada halaman menu surat

5. Implementasi Halaman Materi

Pada halaman ini terdapat menu materi surat, menu materi tajwid,dan menu latihan soal.

6. Implementasi Halaman Kuis

Halaman kuis merupakan halaman yang berisikan 50 soal secara acak tentang surat pendek Al Qur'an beserta artinya. Dalam pengerjaannya apabila menjawab 1 soal dengan benar maka akan mendapatkan skor 2.

D. Pengujian Sistem

Tahap pengujian (testing) merupakan tahapan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menguji aplikasi apakah ada error (kesalahan) atau tidak. Tahap pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian black box.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan MDLC dengan 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.
- b. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek ini dibuat dengan tujuan memudahkan pengguna (user) khususnya siswa SD Negeri 2 Tawangagung dalam belajar serta menghafal surat pendek Al Qur'an beserta artinya dan juga ilmu tajwid. Aplikasi ini dapat digunakan melalui Laptop, PC, dan juga Android.
- c. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek menggunakan software CorelDraw untuk membuat desain gambar, animasi, serta menggunakan Construct2 untuk membangun sistem aplikasi, maka berhasil dibuatnya Media Pembelajaran Interaktif Hafalan Surat Pendek dengan judul "Ayo Menghafal Surat dan Tajwid".
- d. Berdasarkan pengujian black box maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan fungsional yang diharapkan, dan berdasarkan pengujian beta dari data kuesioner yang telah melibatkan 10 responden dapat disimpulkan bahwa pengguna (user) khususnya siswa dan guru SD Negeri 2 Tawangagung memberikan penilaian dengan respon sangat setuju 58%, respon setuju mendapatkan hasil 34%, dan respon cukup setuju mendapatkan hasil 8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arie Lienarta, Marizal, Mardayulis, Muhammad Rizki Andika. (2022). Aplikasi Juz Amma Untuk Anak- Anak Berbasis Android dalam jurnal manajemen dan teknologi informasi Vol. 13 No.1
- Banda, L. (2022). Design and Development of 2D Video Animation History of Vietnamese Village Batam (8.5.2017), 2003–2005.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. Educare, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>

- Eka wisnu Ramadhona, Tio Prasetya, Ade Irma Purnamasari, Arif Rinaldi Dikananda, Odi Nurdiawan. (2021). Game Edukasi “Nihongo Kurabu” Belajar Bahasa Menggunakan Unity 2D Berbasis Android. *Information Management For Education And Professionals* Vol.6 No.1
- Esti Adhityarini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Hafalan AlQur'an Berbasis Animasi Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Primary Education* Vol. 2 No.2.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Moroki, I., & Wauran, A. S. (2019). Perancangan E-Learning Untuk Pelajaran Matematika. 44–51.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>