

CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK RUHAMMA SAMARINDA

Ade Novariandi

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

Adenr.therakus@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah media CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk membantu guru TK Ruhamma dalam mengenalkan huruf-huruf hijaiyah. Penelitian ini dilakukan di TK Ruhamma Samarinda. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dengan cara observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke TK Ruhamma Samarinda.

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu pengembangan multimedia Luther Sutopo, perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Adobe Flash CS 6*. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah yang digunakan sebagai pendamping belajar anak didik.

Kata Kunci: Interaktif, Multimedia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran juga berpengaruh pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pendidikan taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini. Pada tahap pendidikan taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik, bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia itu sendiri adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menyalurkan pesan pengetahuan, sikap serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan belajar.

Hijaiyah atau huruf Arab yaitu huruf yang dipergunakan dalam penulisan Kitab Suci Al-Qur'an dan merupakan dasar pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru kebanyakan adalah metode konvensional, Guru menjelaskan dan murid hanya mendengarkan ditempatnya hal ini menimbulkan kebosanan pada murid apalagi untuk murid TK (Taman Kanak-Kanak) karena proses

pembelajaran yang pasif. Biasanya buku yang digunakan untuk pembelajaran IQRO namun banyak anak-anak malas belajar buku IQRO ini, dikarenakan segi pengemasan yang kurang menarik dari buku IQRO ini. Anak-anak akan lebih tertarik belajar dengan buku yang penuh dengan warna atau dengan desain dan gambar yang lucu. Taman kanak-kanak merupakan awal dari pembelajaran bagi seorang anak yang pada umumnya usia mereka masih merupakan usia tahap bermain sekaligus masa perkembangan otak, sehingga diperlukan metode yang menarik dalam penyampaian materi pembelajaran Huruf Hijaiyah ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi pengenalan Huruf Hijaiyah untuk anak yang berbasis Multimedia pada TK Ruhamma Samarinda ini adalah untuk dapat membantu anak yang duduk ditaman Kanak-kanak dalam memahami pengenalan Huruf Hijaiyah sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk belajar dan agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dari permasalahan diatas penulis ingin membuat sebuah CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah khususnya pada TK Ruhamma Samarinda.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup

1. Pembelajaran CD Interaktif Huruf Hijaiyah berbasis Multimedia pada TK Ruhamma Samarinda dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 5*.
2. Permasalahan yang dibahas hanya untuk mengenalkan Huruf Hijaiyah pada Anak TK (Taman Kanak-Kanak) yang tidak disertai tanda bacanya.
3. Ada 3 tanda baca yang digunakan dalam CD Interaktif Pembelajaran Huruf Hijaiyah ini yaitu : Fathah, Kasrah dan Dhammah.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Huruf Hijaiyah

Menurut Suhailid, dkk. (2005) Kata huruf berasal dari bahasa Arab *Harf* atau *huruuf* (حرف او حروف). Huruf Arab disebut juga huruf hijaiyah (هجائية). Kata hijaiyah berasal dari kata kerja *hajjaa* (هجي) yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf hijaiyah disebut pula huruf tahjiyyah (حروف تهجية).

Huruf hijaiyah disebut juga *alfabet* Arab. Kata *alfabet* itu sendiri berasal dari bahasa Arab alif, ba', ta'. Kata *abjad* juga berasal dari bahasa Arab a-ba-ja-dun; alif, ba', ta', jim, dan dal (أبجد). Namun ada pula yang menolak pendapat ini dengan alasan, huruf hijaiyah mempunyai aturan urutan yang berbeda dengan terminologi *abjad*. Huruf hijaiyah dimulai dari alif dan berakhir pada huruf ya' secara terpisah-pisah. Sedang terminologi *abjad* urutannya disusun dalam bentuk kalimat (أبجد هوز حطى كلمن) سغصص قرشت, di samping itu terminologi *abjad* lebih bersifat terbatas pada bahasa samiyah yang lokal (lughah samiyah al-umm).

Huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan huruf rangkap lam-alif (لا) dan hamzah (ء) sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf hijaiyah secara berurutan mulai dari alif sampai ya' adalah Nashr Bin 'Ashim Al-Laitsi' (ناصر) (بن عاصم الليثي). cara menulis huruf Arab berbeda dengan huruf latin. Kalau huruf latin dari kiri ke kanan maka huruf Arab ditulis dari kanan ke kiri.

Tabel 1. Huruf Hijaiyah

Huruf	Bacaan
ا	Alif
ب	Ba'
ت	Ta'

ث	Tsa'
ج	Jim
ح	Ha'
خ	Kha'
د	Dal
ذ	Dhal
ر	Ra'
ز	Zai
س	Sin
ش	Syin
ص	Shad
ض	Dhad
ط	Tha'
ع	'Ain
غ	Ghain
ف	Fa'
ق	Qaf
ك	Kaf
ل	Lam
م	Mim
ن	Nun
و	Wau
ه	Ha
ي	Ya'

3.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar *e-Learning*.

Menurut Binanto Iwan (2010) mengemukakan bahwa *e-Learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital. Huruf "e" yang ada di depan kata *learning* merupakan singkatan dari kata "elektronik".

Jadi, *e-Learning* dapat diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan media elektronik dan digital.

3.3 Adobe Flash CS 6

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak (*Software*) *Adobe Flash CS 6* dalam penggarapannya. *Adobe Flash CS 6* digunakan untuk mengolah gambar, animasi, suara, gambar bitmap yang di *import*, objek suara (*sound*). *Adobe Flash CS 6* juga dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran, karena dapat menampilkan *teks*, gambar dan animasi yang menarik secara bersamaa.

3.4 Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Luther Sutopo dalam buku Binanto Iwan 2010, metologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu : *concept, design, material, assembly, testing* dan *distribution*

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu ditimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagian alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari suatu *scene* ke *scene* lain.

3. *Material collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clipart*, foto, animasi, *video*, *audio*, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4. *Assembly*

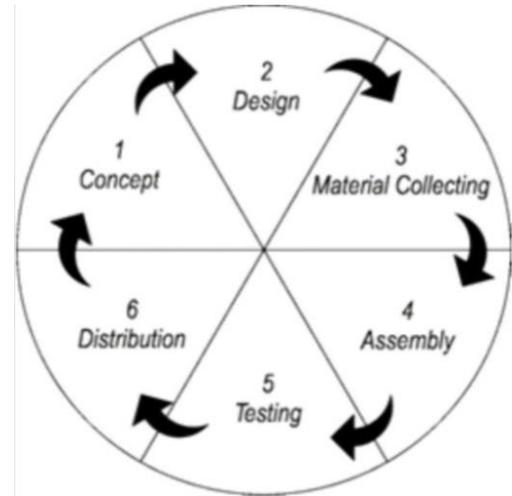
Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan atau struktur navigasi.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia

3.5 Instrumen Penelitian

Perangkat penelitian yang digunakan untuk aplikasi yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras diantaranya.

1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa perangkat *personal computer (PC)* dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) *Intel Core i3*
- 2) *Ram 1 GB*
- 3) *Hardisk 300 GB*

2. *Software*

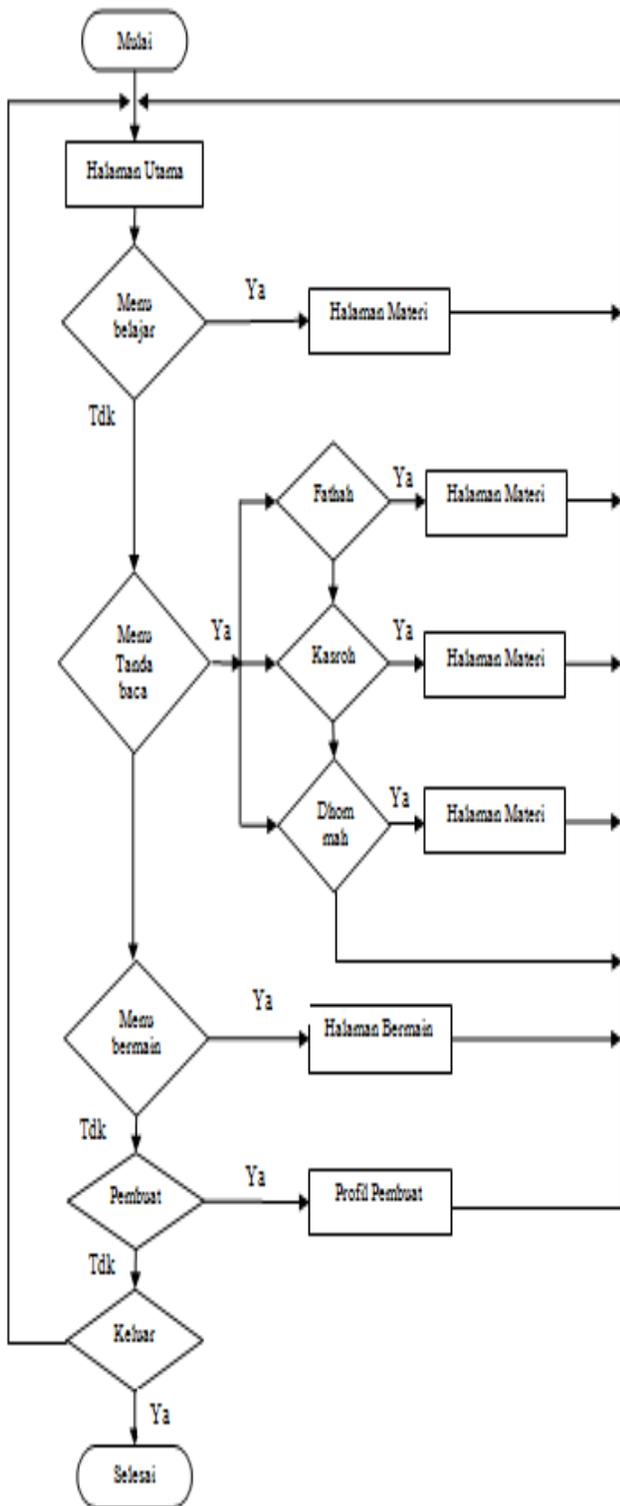
Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

- 1) *Adobe Flash CS6*
- 2) *ActionScript 2.0*

4. RANCANGAN SISTEM APLIKASI

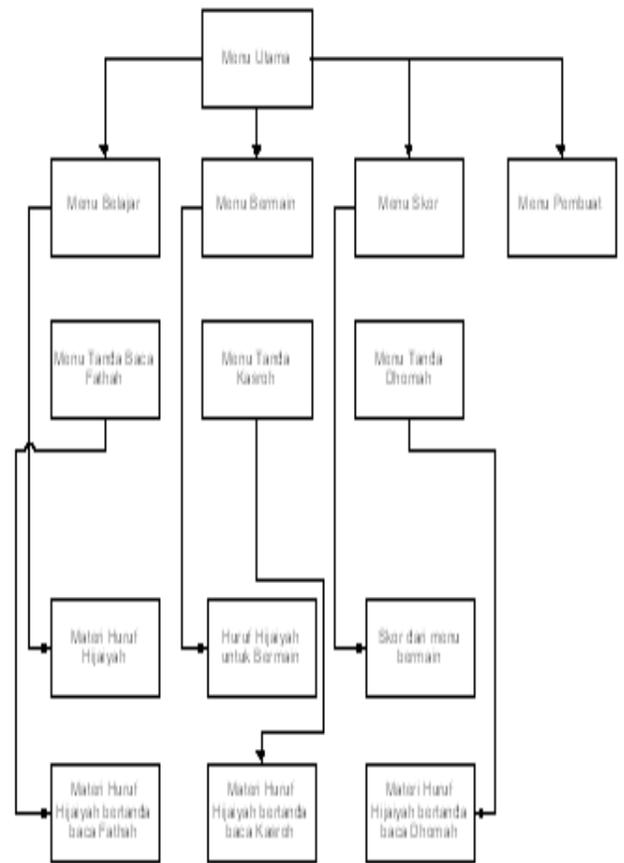
4.1 *Flowchart*

Flowchart merupakan representasi secara grafik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. Dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan kita untuk melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah. Bagan alir program dibuat dengan menggunakan simbol-simbol sebagai berikut.



Gambar 2. Flowchart Program

4. Struktur Navigasi



Gambar 3. Struktur Navigasi

5. Implementasi

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Belajar



Gambar 5. Tampilan Halaman Belajar

3. Tampilan Halaman Bermain



Gambar 6. Tampilan Halaman Bermain

4. Tampilan Halaman Skor



Gambar 7. Tampilan Halaman Skor

5. Tampilan Halaman Menu Tanda Baca



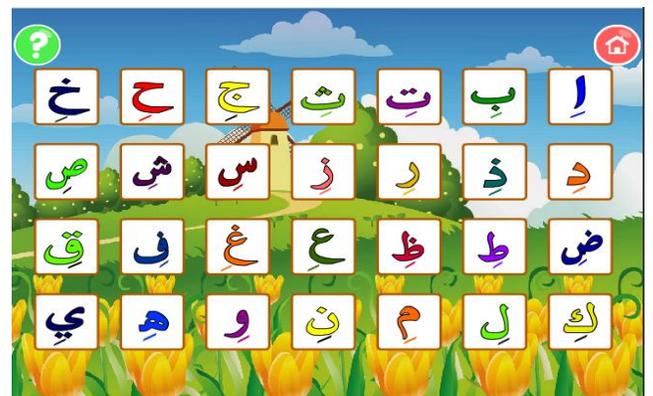
Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Tanda Baca

6. Tampilan Halaman Tanda Baca Fathah



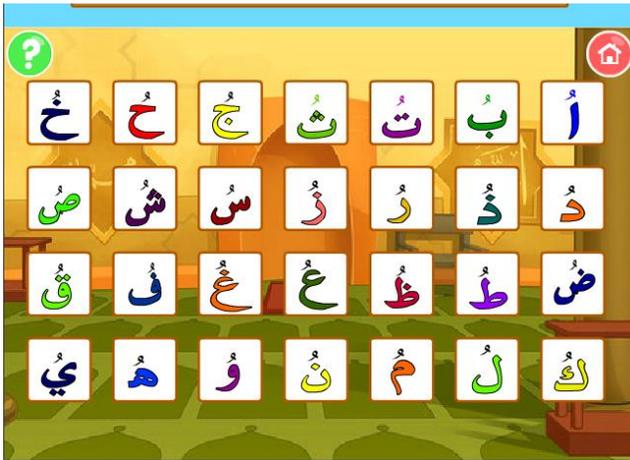
Gambar 9. Tampilan Halaman Tanda Baca Fathah

7. Tampilan Halaman Tanda Baca Kasroh



Gambar 10. Tampilan Halaman Tanda Baca Kasroh

8. Tampilan Halaman Tanda Baca Dhomah



Gambar 11. Tampilan Halaman Tanda Baca Dhomah

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti berikut :

1. Aplikasi ini terdiri dari pengenalan huruf hijaiyah, tanda bacanya, dan game tebak huruf hijaiyah.
2. Dengan memanfaatkan teknologi khususnya multimedia, aplikasi ini menyajikan informasi mengenai huruf hijaiyah dengan menampilkan suara, teks, gambar serta dapat berinteraksi langsung dalam proses belajar dan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar mengenal huruf hijaiyah dan tanda bacanya.
3. Hal yang diutamakan dari pembuatan aplikasi ini adalah hasil akhir program berupa tampilan yang menarik dan mudah digunakan *user*.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta :PenerbitAndi.
- Ichwan. 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. Alfabeta
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, Yogyakarta :PenerbitAndi Offset.
- Pressman, Roger 2007, *Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi*
- Sukrisno, 2005. 10 langkah belajar logika dan algoritma menggunakan bahasa C dan C++ di GNU

Suhailid, dkk. 2005. *Mengenal Huruf Hijaiyah*. Jakarta : Erlangga

Sugiyono, 2005. *Pemrograman Terstruktur*. Panji Gumilang Press. Jakarta.

Suyanto M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

Sommerville Ian. 2003, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*; alih bahasa, Dra.Yuhilza Hanum M.Eng, ; Hilarius Wibi Hardani. Ed.6, Erlangga, Jakarta.

Sutopo Hadi Ariesto, 2003, *Multimedia Interaktif Dengan Flash (Buku Tujuh)* . Yogyakarta : Graha Ilmu