

APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 BERBASIS MULTIMEDIA

Jundro Daud ¹⁾, Hendrat Eko Debyantoro ²⁾

¹STMIK ERESHA

²Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2}Jl. Prof. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : jundro_daud@gmail.com¹⁾, hendrat.eko@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Multimedia sepertinya sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebuah organisasi, instansi perusahaan dan lain sebagainya. Kebutuhan tersebut biasanya tidak hanya untuk media informasi atau media promosi melainkan sebagai media edukasi atau media pembelajaran. Tugas akhir ini bertujuan membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Tenggarong Seberang Berbasis Multimedia, pada TK aplikasi ini dapat membantu anak-anak agar belajar lebih giat dan menyenangkan.

Untuk itu dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis membuat media pembelajaran berbasis multimedia. Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa *software* yaitu *SWISH Max4*. Adapun alat bantu dalam pembuatan sistem ini yaitu menggunakan *flowchart* dan *storyboard*.

Pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain dan menonton animasi daripada belajar maka perlu cara atau sarana sesuai dengan tingkat usianya. Salah satu cara belajar yang sesuai yaitu melalui media pembelajaran interaktif yang menarik, mudah dipahami dan tidak membosankan bagi anak-anak.

Kata kunci : Pengenalan Huruf Hijaiyah

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pemrograman multimedia saat ini sangat pesat di Indonesia, bahkan disebagian besar negara lain di dunia. Misalkan saja yang paling akrab ditelinga kita pada saat menyebutkan multimedia adalah game (permainan komputer). Pemrograman multimedia sebenarnya tersusun dari dua kategori yaitu penglihatan (sight) dan penyuaran (sound). Kategori penglihatan meliputi teks, gambar, animasi dan video sedangkan penyuaran meliputi musik dan sound effect.

Dalam perkembangan ini salah satu aplikasi yang akan digunakan yaitu *SWISH Max4*. *SWISHmax* merupakan program pembuat animasi untuk menghasilkan animasi Flash dan untuk menjalankan hasil kerja dari *swish max4* dengan *Adobe Flash Player* yaitu perangkat lunak untuk melihat multimedia, streaming video dan audio, *Flash Player* untuk menjalankan *SWF file*.

Jadi dengan perkembangan pemrograman multimedia penulis ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah, salah satunya pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Tenggarong Seberang yang masih

menggunakan metode pembelajaran manual atau pembelajaran langsung dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu solusi alternatifnya adalah dengan cara membuat suatu aplikasi yang khusus membahas materi huruf yang didalamnya menjelaskan tentang tempat keluarnya huruf hijaiyah yang di sertai gambar dan menjelaskan pula perbedaan pengucapan dari masing-masing huruf hijaiyah dengan suara yang baik dan benar agar dapat dipahami bagi anak-anak yang mempelajarinya. Dengan pendekatan seperti ini, maka diharapkan dapat membantu guru-guru dan tentunya bagi anak-anak di dalam memahami, mempelajari, dan mengucapkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar agar anak-anak dikemudian hari menjadi paham qur'an.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Luasnya ruang lingkup masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada materi pengolahan huruf hijaiyah pada anak TK yang akan

disampaikan, adapun batasan permasalahannya sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat untuk menjelaskan tentang huruf *hijaiyah*.
2. Penggunaan aplikasi pembelajaran huruf *hijaiyah* untuk anak TK.
3. Aplikasi pembelajaran huruf *hijaiyah* berbasis *multimedia* dibuat dengan menggunakan *software SWISH Max4*.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Bahan

1. Menurut Vaughan (2011), *multimedia* adalah kombinasi dari teks, gambar, grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang di manipulasi secara digital. Perangkat keras komputer multimedia adalah alat pengolah data teks, gambar, audio, video, animasi yang bekerja secara elektronis dan otomatis.
2. Menurut Ahmad Susanto (2013) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Dari pengertian tersebut, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik.
3. Muhyiddin (2012) Kata *hijaiyah* berarti abjad arab atau huruf arab. Kata *hijaiyah* berasal dari kata kerja *hajja* yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Huruf *hijaiyah* merupakan alfabet arab dan berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukan alif lam dan hamzah sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf *hijaiyah* secara berurutan adalah Nash Bin 'Ashim Al-Laitsi.

3.2 Metode Pengembangan Multimedia

Untuk membuat sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka menggunakan metode pengembangan *multimedia* yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dalam membangun Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Berbasis Multimedia.

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu :

1) Analisis Data

Data apa saja yang digunakan atau diperlukan untuk membangun system aplikasi yang dibuat berdasarkan permintaan calon user. Dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia. Data data yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Pengenalan huruf *hijaiyah*
2. Latihan
3. Surat-surat pendek.

2) Analisis Kebutuhan Sistem

Yaitu menganalisis kebutuhan user berdasarkan prinsip sinergi antara silabus dengan tujuan instruksional umum maupun tujuan instruksional

husus yang dilakukan melalui wawancara dengan pihak terkait serta melalui referensi silabus yang berlaku.

3) Analisis Teknologi

Pemilihan jenis media yang sesuai sangat mempengaruhi teknologi yang digunakan terutama dalam hal media pendistribusian apakah melalui internet atau CD, apakah memerlukan update setiap saat atau tidak serta kemungkinan ukuran file yang terjadi. Untuk menjawab pertanyaan ini dilakukan studi pustaka tentang pembelajaran, multimedia baik melalui buku maupun internet.

2. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan dari solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan system sesuai dengan kebutuhan, dengan beberapa alat bantu, yaitu :

- 1) *Flowchart*
- 2) *Storyboard*

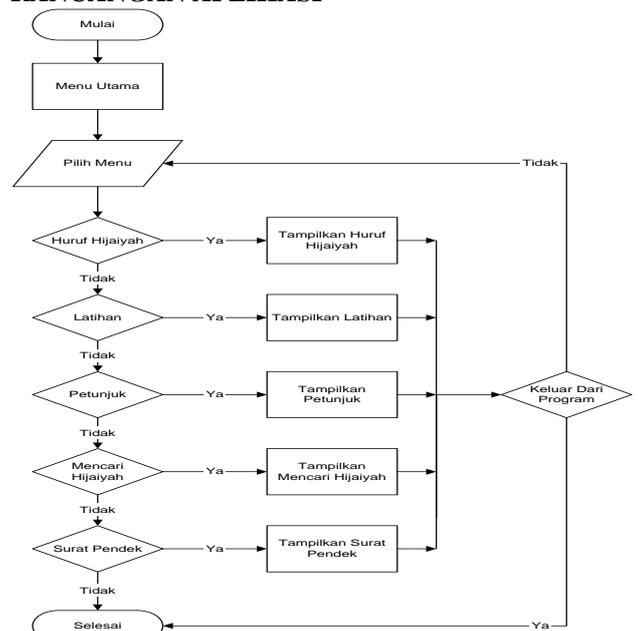
3. Implementasi

Implementasi merupakan penerapan dari desain yang dibuat, Pada Bab ini akan dilakukan implementasi yang merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman, sehingga menjadi sebuah sistem yang nyata dan bisa digunakan. Pada tahap ini dibuat komponen-komponen sistem yang meliputi struktur pembuatan dan tampilan aplikasi pembelajaran.

4. Testing

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian *Black Box* dan *Beta Testing*.

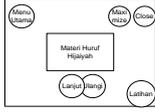
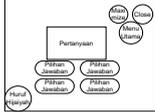
4. RANCANGAN APLIKASI

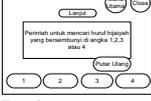
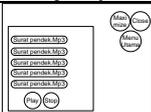


Gambar 1. Flowchart Program Menu

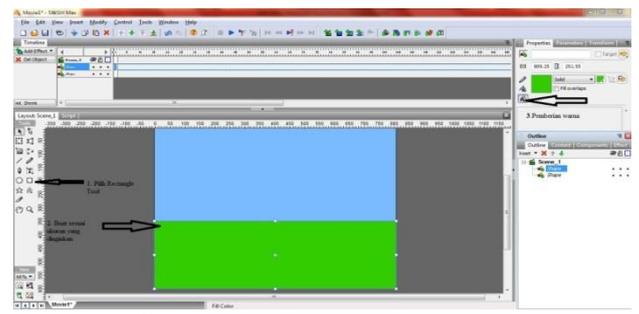
Tabel 1. Storyboard

No	Nama Layar	Aktivitas (proses)	Sound	Link
1	Opening atau halaman awal	 <p>Pada tampilan pertama program muncul <i>scene</i> halaman awal. <i>Scene</i> ini menampilkan gambar <i>background</i> TK ABA 1. Kemudian klik tombol <i>Menu</i> maka akan menuju <i>scene</i> menu utama.</p>	Musik <i>Backgroud</i>	Tombol <i>Menu</i>
2	Menu Utama	 <p>Pada <i>scene</i> Menu Utama menampilkan pilihan <i>menu</i> seperti <i>Huruf Hijaiyah</i>, <i>Latihan</i>, <i>Petunjuk</i>, <i>Mencari Hijaiyah</i>, <i>Surat Pendek</i>. Ketika salah satu pilihan <i>menu</i> maka akan menuju ke <i>scene</i> selanjutnya, contoh : jika klik <i>Huruf Hijaiyah</i> maka akan masuk ke <i>scene</i> huruf <i>hijaiyah</i>. Jika klik <i>Latihan</i> maka akan menuju <i>scene</i> <i>Latihan</i> dan seterusnya.</p>	32	Username admin

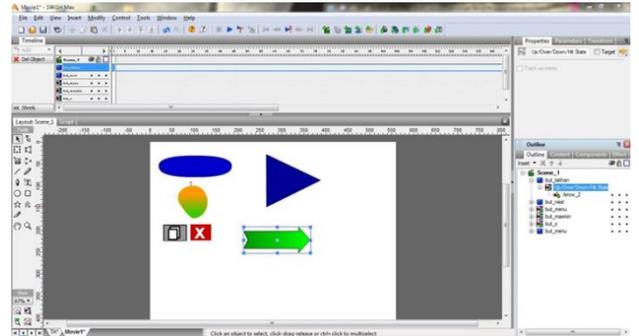
3	Huruf Hijaiyah	 <p>Pada <i>scene</i> Huruf <i>Hijaiyah</i> menampilkan materi pengenalan bentuk dan suara huruf <i>hijaiyah</i> dari huruf <i>Alif</i> sampai huruf <i>Ya</i> '. Klik <i>Lanjut</i> maka akan muncul huruf <i>hijaiyah</i> selanjutnya sampai huruf <i>Ya</i> '. Setelah selesai maka akan muncul tombol <i>Ulangi</i>. Klik <i>Ulangi</i> jika ingin mengulangi materi pengenalan huruf <i>hijaiyah</i>.</p>	32	Password admin
4	Latihan	 <p>Pada <i>scene</i> Latihan menampilkan soal pertanyaan huruf <i>hijaiyah</i> yang harus di jawab dengan benar, setelah memilih atau klik jawaban yang benar maka akan lanjut ke pertanyaan selanjutnya.</p>	20	Nama admin
5	Petunjuk	 <p>Pada <i>scene</i> Petunjuk</p>		

		menampilkan isi petunjuk penggunaan aplikasi.		
6	Mencari Hijaiyah	 <p>Pada scene Mencari Hijaiyah menampilkan sebuah permainan sederhana yaitu mencari atau menebak persembunyi an huruf hijaiyah di antara angka 1,2,3 dan 4. Cari huruf hijaiyah yang diminta oleh perintahnya. Jika masih bingung dimana letak huruf hijaiyah klik putar ulang maka akan muncul kembali huruf-huruf hijaiyahnya. Setelah selesai klik lanjut maka akan masuk ke tampilan selanjutnya.</p>		
7	Surat Pendek	 <p>Pada scene Surat Pendek menampilkan pemutar Mp3. Pilih salah satu surat pendek.Mp3 maka akan terdengar suara surat pendek.</p>		

5. IMPLEMENTASI



Gambar 2. Pembuatan Background



Gambar 3. Pembuatan Tombol Navigasi



Gambar 2. Tampilan Awal Program



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



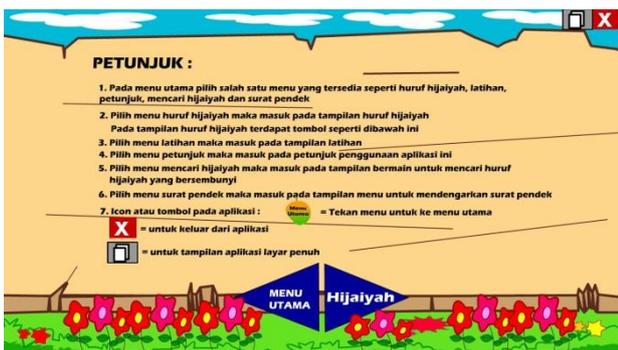
Gambar 4. Tampilan Menu Huruf Hijaiyah



Gambar 11. Tampilan Menu Surat Pendek



Gambar 5. Tampilan Menu Latihan



Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk



Gambar 7. Tampilan Menu Mencari Hijaiyah

6. KESIMPULAN

Setelah merancang dan mengimplementasikan pada aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Tenggarong Seberang untuk membuat program pembelajaran bagi siswa taman kanak-kanak yang memadukan teknologi multimedia dengan komputer sebagai alat bantu, maka dapat diambil dalam kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat untuk menjelaskan tentang huruf hijaiyah diantaranya yaitu pengenalan bentuk dan bunyi dari masing-masing huruf hijaiyah. Aplikasi ini hanya sebagai alat bantu, tidak digunakan untuk menggantikan seluruh peranan guru dengan peranan buku yang berhubungan dengan pembelajaran huruf hijaiyah.
2. Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah ini merupakan salah satu aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah belajar anak-anak TK. Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah digunakan untuk anak TK karena didalamnya terdapat gambar yang menarik bagi anak-anak.
3. Untuk membuat aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 dibutuhkan sebuah perangkat lunak yaitu SWISH Max4. Menggunakan SWISH Max4 karena perangkat lunak ini sangat mudah di gunakan bagi para pemula untuk membuat animasi flash.

7. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memerlukan pihak sekolah untuk bisa mengarahkan.
2. Diharapkan kepada teman-teman selanjutnya aplikasi multimedia yang dibuat ini agar dapat lebih dikembangkan supaya lebih mudah di akses lebih luas lagi.
3. Dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan kepada teman-teman selanjutnya untuk lebih dapat di kembangkan lagi menjadi lebih sempurna lagi pada materi pembelajaran selanjutnya.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Vaughan, T, 2011. *Multimedia: Making It Work*. Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.
- Binanto, Iwan, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pratama, Widya, A, 2014. *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD Usia 5 – 8 Tahun Berbasis Multimedia*. (Skripsi). Samarinda: STMIK WICIDA.
- Oktananta, Bayu, 2015. *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Dasar Berbasis Multimedia Pada SD Negeri 020 Tenggara*. (Skripsi). Samarinda: STMIK WICIDA.
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sumarno, Alim, 2011. *Multimedia Dalam Pendidikan*. Jakarta.
- Pressman, Roger, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Indra, Yatini, 2010. *Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Chandra, 2009. *Animasi Teks Profesional Dengan Swishmax*. Jakarta: Maxikom.
- Muhyiddin, 2012. *Sekilas Sejarah Tulisan Bahasa Arab*. Kediri: Semprulle.