

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAFALAN AL-QUR'AN BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Esthi Adhityarini

Prodi MBS, FEBI Institut Daarul Qur'an, Indonesia

Korespondensi. E-mail: esthi.aditya@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to apply learning media in the form of interactive, innovative and interesting animated learning applications that can be used for primary school children's learning in making it easier for children to memorize short letters of the Qur'an. This study uses a system development method starting from software requirements analysis, design, code generation, testing to the implementation stage. After going through all the processes that end with testing and implementation, this interactive animation of learning to memorize the Qur'an can be used as an alternative media for children to memorize easily and interestingly. in children; non-formal learning media for children using interactive animations can increase children's enthusiasm for learning, especially in memorizing the Qur'an; using interactive animation..

Keywords: Animation, Memorize Quran, Flash

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi animasi pembelajaran interaktif, inovatif dan menarik yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak sekolah dasar dalam memudahkan anak-anak menghafal Al-Qur'an surat-surat pendek. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem yang dimulai dari analisis kebutuhan software, *desain, code generation, testing* hingga tahap implementasi. Setelah menjalani semua proses yang diakhiri dengan testing dan implementasi, animasi interaktif pembelajaran hafalan Al-Qur'an ini dapat digunakan menjadi media alternatif bagi anak dalam menghafal dengan mudah dan menarik bahwa menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan Animasi interaktif dapat dilakukan sejak usia dini pada anak; media belajar non formal bagi anak dengan menggunakan animasi interaktif dapat meningkatkan semangat belajar anak, terutama dalam menghafal A-Qur'an; menggunakan animasi interaktif.

Kata kunci: Animasi, Hafalan Al-Qur'an, Flash

PENDAHULUAN

Sudah menjadi kenyataan dan tidak dapat dipungkiri bahwa komputer mempunyai peranan penting didalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berkarakter. Dengan adanya kebutuhan pendidikan seperti inilah, Pemerintah Indonesia menetapkan wajib belajar 9 tahun dimulai dari Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun dan dilanjutkan ke Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) selama 3 tahun.

Pada umumnya seorang anak mulai sekolah ditingkat SD pada usia 6 tahun, namun kita juga perlu memperhatikan pendidikan anak-anak sedini mungkin baik secara formal maupun non formal. Adapun pendidikan non formal adalah pendidikan yang dilakukan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah, salah satunya adalah menghafal Al-Qur'an. Menghafal Al-Qur'an adalah satu hal yang dapat diterapkan sejak dini pada anak, karena membiasakan menghafal Al-Qur'an sejak dini dapat mengasah tingkat intelektualnya. Sebagaimana diungkapkan dalam pepatah islam "Belajar diwaktu kecil bagai mengukir diatas batu. Sedangkan belajar diusia dewasa laksana mengukir diatas air". Ada beberapa macam 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.

Menurut Yanyan dan Afriyanto (2013: 1) Kebanyakan metode menghafal Al-Qur'an yang diterapkan adalah membaca dan mendengarkan secara berulang-ulang (muraja'ah), namun hal tersebut banyak menemui kendala karena terbatasnya peralatan yang disediakan berupa mushaf Al-Qur'an dan peralatan audio. Selain itu, dalam menghafal Al-Qur'an masih menggunakan metode konvensional, ketika ingin mendengarkan suara maka harus membutuhkan peralatan berupa tape recorder, vcd player, speaker aktif dan sebagainya.

Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan menggerakkan sebuah obyek agar terlihat dan tampak lebih dinamis, baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Menurut Suheri (2006: 2) "Animasi Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan". Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

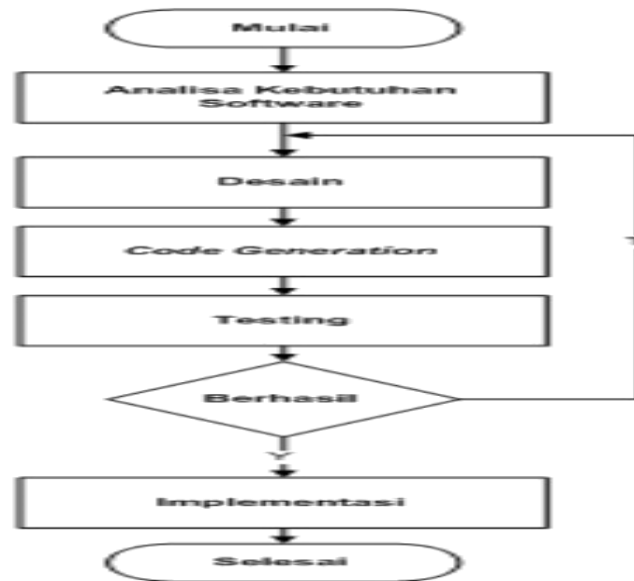
Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Efektifitas animasi dalam pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan bagaimana animasi itu diterima dan dikonsepskan, namun juga bagaimana animasi tersebut dirancang. Konsep dari animasi menurut Setiabudi (2005) adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar. Demikian juga tidak dapat menggunakan teks untuk

menerangkan informasi. Oleh karena itulah penulis ingin membuat animasi pembelajaran hafalan Al-Qur'an sebagai media pembelajaran non formal.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan sistem seperti yang tersaji pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian

Analisa Kebutuhan Software

Dalam menentukan perangkat lunak yang dihasilkan, langkah awal yang dilakukan adalah menganalisa kebutuhan *software*. Keberhasilan dalam melakukan analisa kebutuhan sangat bergantung kepada perangkat lunak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, berdasarkan analisis permasalahan mengenai pembelajaran hafalan al-qur'an, penulis membuat aplikasi pembelajaran animasi interaktif, dimana anak dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran menghafal al-qur'an.

Desain

Pada tahapan desain ini adalah tahap membuat rancangan sebuah animasi interaktif pembelajaran hafalan al-qur'an yang mengacu pada hasil analisis kebutuhan dari tahap sebelumnya. Sehingga akan menghasilkan tampilan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan minat belajar anak.

Code Generation

Objek-objek yang berupa *Movie Clip* atau tombol-tombol yang sebelumnya telah dibuat pada *interface* belum dapat melakukan fungsi apapun. Oleh karena itu pada tahap ini diberikan *code* kepada objek tersebut supaya dapat berfungsi seperti yang diinginkan. *Code* dalam *Adobe Flash* disebut dengan *ActionScript*. Dalam Madcoms (2013: 138) *ActionScript* merupakan suatu perintah yang digunakan dalam membuat animasi *Adobe Flash* yang atraktif. dengan memberikan *ActionScript* pada *interface* yang telah dibuat sebelumnya, memungkinkan kita untuk membuat sebuah multimedia.

Testing

Pada tahapan ini dilakukan sebuah uji coba untuk mengetahui apakah objek-objek pada multimedia yang telah diberikan ActionScript dapat melakukan fungsinya sesuai yang diharapkan. Tahapan pengujian *software* ini akan dilakukan menggunakan teknik *black box testing*.

Menurut Pressman (2010 :495) pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box* bukan merupakan alternatif dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*.

Implementasi

Setelah sampai pada tahapan *testing* dan didapat hasil akhir yang sudah sesuai dengan fungsi yang diinginkan, maka implementasi dapat dilakukan dalam media pembelajaran interaktif hafalan al-qur'an anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Karakteristik Software**1. *Format*

Animasi perancangan dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an ini di distribusi dengan format.exe untuk mempermudah anak dalam pengoperasian. Anak hanya perlu melakukan double klik untuk menjalankan animasi ini.

2. *Rules*

Dalam animasi ini akan ada halaman kuis. anak akan diuji kemampuannya mengingat ayat-ayat Al-Qur'an yang sebelumnya dipandu terlebih dahulu dalam menghafalnya. Apabila anak salah dalam menjawab pertanyaan dalam kuis maka muncul tanda silang.

3. *Scenario*

Ketika animasi ini dibuka dan dijalankan muncul tampilan awal atau home, setelah itu akan ada tombol pilihan menu dan tanda X sebagai tombol keluar. anak dapat menekan tombol menu untuk masuk menuju halaman menu utama. Dalam menu utama ada tiga pilihan utama, yaitu materi, sebagai pilihan langsung menuju inti dari animasi ini yang akan memandu anak dalam menghafal. kemudian ada menu Profil sebagai halaman penulis dan Quiz sebagai evaluasi atau latihan dari apa yang telah anak pelajari dalam materi.

4. *Event / Challenge*

Challenge dalam animasi ini adalah bagaimana anak mampu menjawab pertanyaan dalam kuis yang telah dipelajari dan dihafalkan dalam materi serta sejauh mana kemampuan anak dalam mengingat.

5. *Score Model*

Dalam hal ini, animasi hanya memberikan beberapa pertanyaan. Dan pada setiap pertanyaan jika tepat dan benar jawabannya maka dapat dikategorikan "berhasil"

yang kemudian dilanjut ke pertanyaan berikutnya. Jika satu pertanyaan dijawab dengan tidak tepat dan benar amak dikategorikan sebagai “belum berhasil” sehingga akan muncul silang tanda gagal dan tetap pada halaman tersebut hingga dapat terjawab.

6. *Symbol*

Untuk memandu anak dalam menjalankan animasi ada beberapa simbol yang akan dimunculkan dalam animasi ini diantaranya adalah symbol pada layar tampilan awal ada “masuk menu” untuk menuju halaman menu atau juga terdapat tombol dengan symbol “X” sebagai exit. kemudian pada halaman-halaman selanjutnya ada berbagai symbol lain, seperti beberapa tanda panah untuk next dan previous dan beberapa symbol untuk play dan stop.

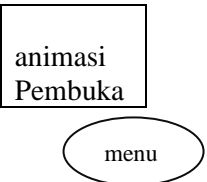
Perancangan *Story Board*

Berikut rancangan storyboard animasi interaktif pembelajaran hafalan Al-Qur’an untuk anak.

1. Rancangan Halaman Pembuka

Yang merupakan rancangan program pertama kali dijalankan, akan tampil animasi pembuka yang diiringi dengan music sebelum masuk ke menu utama.

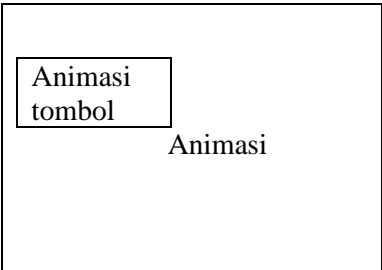
Tabel 1. Storyboard Halaman Pembuka

Visual	Sketsa	Audio
Ketika program pertama kali dijalankan, akan muncul animasi pembuka sebelum masuk ke menu utama. Di dalamnya terdapat tombol menu untuk menuju halaman menu utama.		Music: Al- Jannah_DimaBashar.mp3

2. Rencana Halaman Menu Utama

Merupakan halaman menu utama terdapat animasi bergerak berupa tombol-tombol pilihan menuju halaman-halaman berikutnya.

Tabel 2. Storyboard Halaman Utama

Visual	Sketsa	Audio
Merupakan halaman menu utama Terdapat animasi bergerak berupa tombol-tombol pilihan menuju halaman-halaman berikutnya.		Music: Al-Jannah_DimaBashar.mp3

3. Rancangan Halaman Materi

Pada halaman ini pengguna akan diperlihatkan tampilan materi yang berisi ayat-ayat pada Al-Qur'an. Pada halaman ini tersedia beberapa tombol yang lumayan penting pada pembelajaran hafalan Al-Qur'an.

Table 3. Storyboard Halaman Materi

Visual	Sketsa	Audio
<p>Pada halaman ini pengguna akan diperlihatkan tampilan materi yang berisi ayat-ayat pada Al-Qur'an. Pada halaman ini tersedia beberapa tombol yang lumayan penting pada pembelajaran hafalan Al-Qur'an. Seperti tulisan ayat di halaman ini berfungsi sebagai audio hafalan yang akan mengeluarkan suara dari bacaan ayat pada materi ini. Audio ini akan terus diperdengarkan secara berulang hingga ditekan tombol stop (pada tiap-tiap ayat) maka audio akan berhenti.</p>	<p>The sketch shows a large rectangular area labeled 'Animasi teks' at the top. Below it, there are two smaller rectangular boxes, each labeled 'tombol'. At the bottom, there is another rectangular box labeled 'Animasi gambar materi dan tombol'.</p>	<p>Murotal: Asy-Syams_Mishari_Rashid.wav</p>

4. Rancangan Halaman Quiz

Berisi halaman quiz untuk menguji seberapa jauh pengetahuan anak.

Table 4. Storyboard Halaman Awal

Visual	Sketsa	Audio
<p>Pada halaman ini terdapat sedikit animasi gerak soal sebagai evaluasi dari materi yang telah dipelajari pada halaman sebelumnya. Kuis ini bertipe pilihan ganda. Dan tombol hanya terdapat pada huruf A, B dan C dalam soal tersebut.</p>	<p>The sketch shows a rectangular box labeled 'Animasi gerak soal kuis'.</p>	<p>Music: Al-Jannah_DimaBashar.mp3</p>

Perancangan User Interface

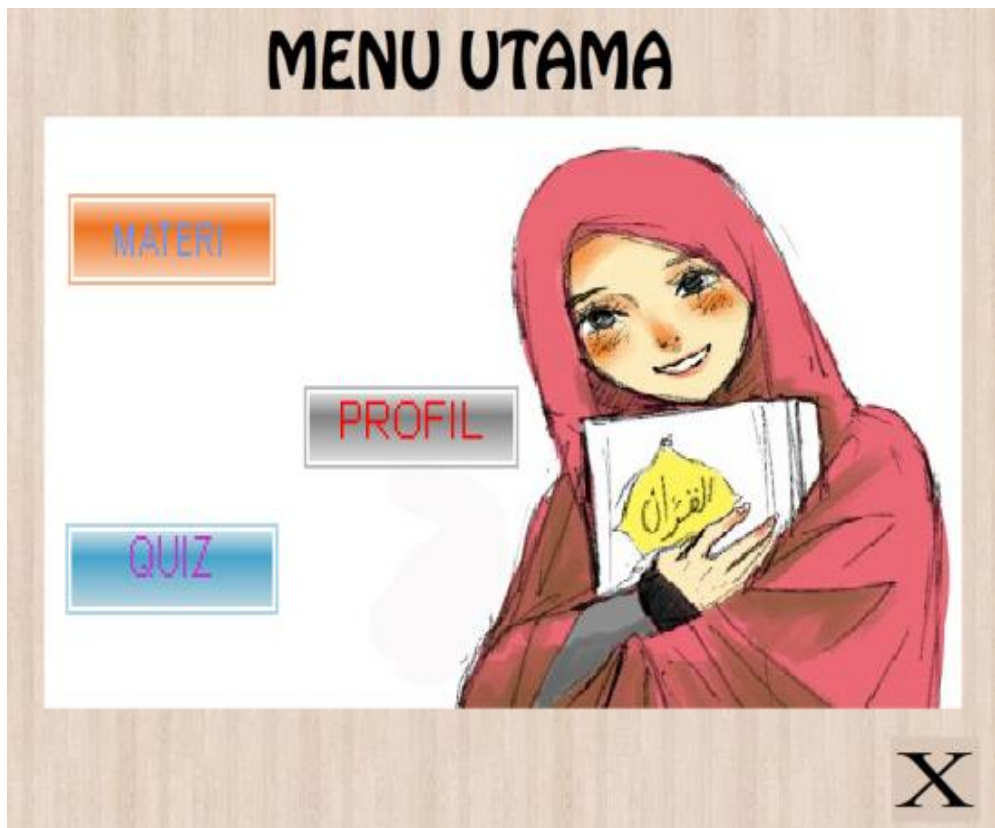
Berikut ini adalah gambar darai perancangan tatap muka (*user interface*) dari aplikasi pembelajaran hafalan Al-Qur'an untuk anak

A. Halaman Pembuka



Gambar 2. Interface Halaman Pembuka

B. Halaman Menu Utama



Gambar 3. Interface Halaman Menu Utama

C. Halaman Materi

1. Materi Pertama



Gambar 4. Interface Halaman Materi Pertama

2. Materi Kedua



Gambar 5. Interface Halaman Materi Kedua

3. Materi Ketiga

Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an untuk Anak

كَذَبَتْ ثَمُودُ بِطَغْوَاهَا

إِذِ انبَعَثَ أَشْقَاهَا

فَقَالَ لَهُمْ رَسُولُ اللَّهِ نَاقَةَ اللَّهِ وَسُقْيَاهَا

فَكَذَّبُوهُ فَعَقَرُوهَا فَدَمْدَمَ عَلَيْهِمْ رَبُّهُم

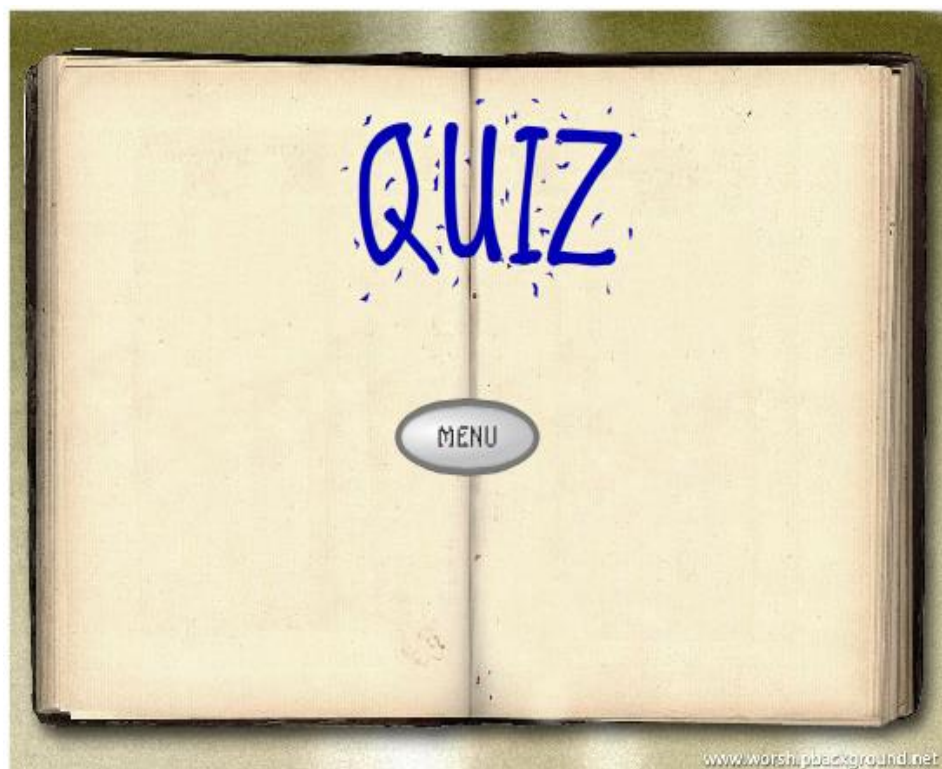
بِذُنُوبِهِمْ فَسَوَّاهَا

وَلَا يَخَافُ عُقْبَاهَا

BACK NEXT

Gambar 6. Interface Halaman Materi Ketiga

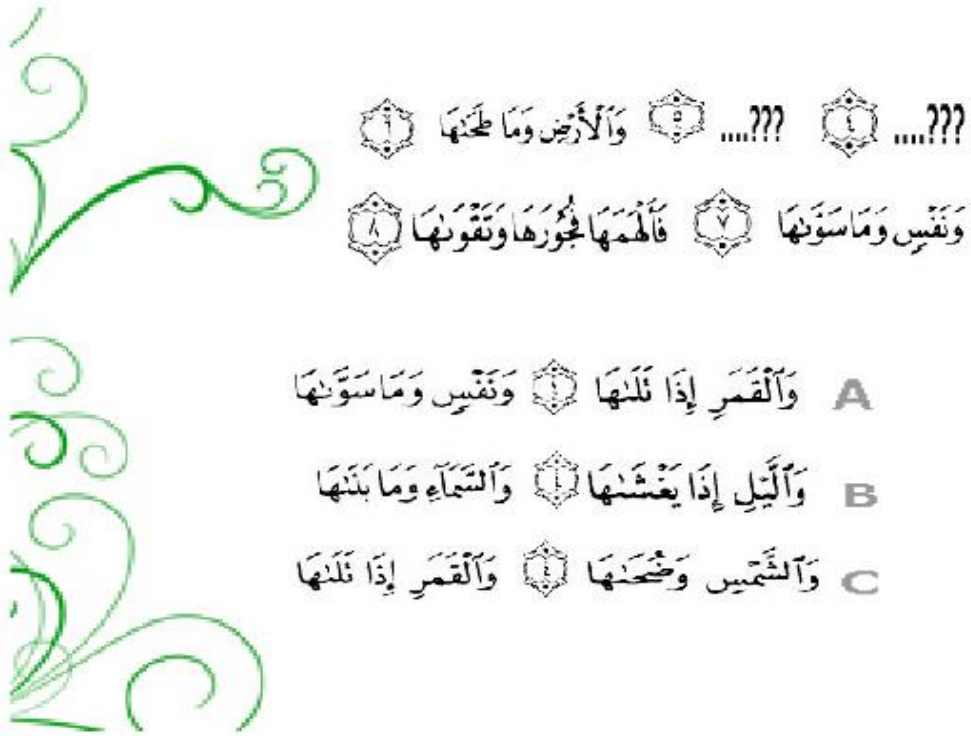
D. Halaman Pengantar Quiz



Gambar 7. Interface Halaman Pengantar Kuis

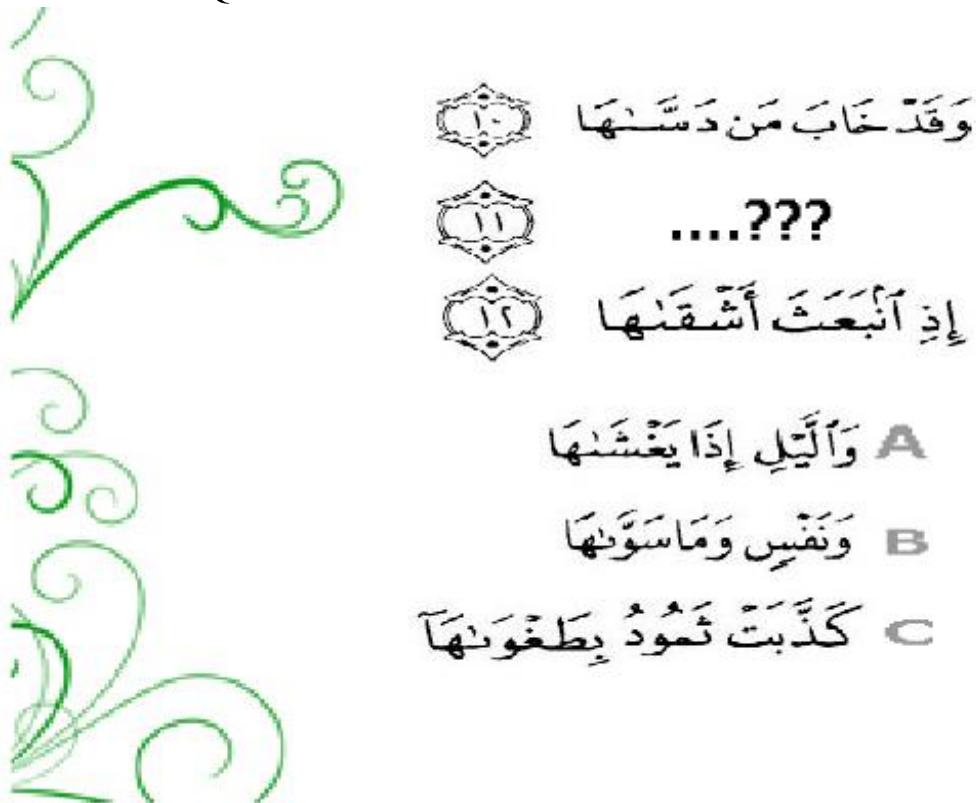
E. Halaman Soal Quiz

1. Soal Quiz Pertama



Gambar 8. Interface Halaman Soal Kuis Pertama

2. Soal Quiz Kedua



Gambar 9. Interface Halaman Soal Kuis Kedua

3. Halaman *Wrong Answer*



Gambar 10. Interface Halaman *Wrong Answer*

4. Halaman *Right Answer*



Gambar 11. Interface Halaman *Right Answer*

Pengujian

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisa system memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsi program.

Berikut ini penjelasan mengenai pengujian system menggunakan *black box testing* yang telah lolos uji.

Input / Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol menu	on (release){ gotoAndPlay(66);}	Menampilkan halaman menu utama.	Valid
Tombol materi	on (release){ gotoAndPlay(131);}	Menampilkan halaman materi.	Valid
Tombol Quiz	on (release){ gotoAndPlay(171);}	Menampilkan halaman soal kuis.	Valid
Tombol Profil	on (release){ gotoAndPlay(208);}	Menampilkan halaman profil.	Valid
Tombol Keluar	fscommand("quit"true);	Keluar/ mengakhiri aplikasi	Valid

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa, pembahasan dan evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan Animasi interaktif dapat dilakukan sejak usia dini pada anak; media belajar non formal bagi anak dengan menggunakan animasi interaktif dapat meningkatkan semangat belajar anak, terutama dalam menghafal A-Qur'an; menggunakan animasi interaktif menjadikan metode belajar bagi anak yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suheri. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran” Jakarta : Elec media Komputindo.
- Binanto, Iwan.2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.
- Herdiansyah, Yanyan & Afrianto, Irawan. 2013. Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Quran Berbasis Mobile. Jurnal Ilmiah Komputer & Informatika, Vol 2 (2): 1-8.
- Khasanah , Iswatun. Al Fatta, Hanif. 2013. Rancang Bangun Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Multimedia. ISSN: 1411-3201, Desember 2010.
- Komputer, Wahana. 2012. Shortcourse Adobe Flash CS6. Yogyakarta. Penerbit Andi
- Madcoms. 2013. Belajar Sendiri Flash Pro CS6. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Pressman, Roger S. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7 Buku 2. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Rachmadi, Eka. 2013. Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia, ISSN : 1979-9330, Mei 2013.
- Setiabudi, Wahyu Novian. 2005. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus. Skripsi. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang
- Ubaid, Majdi. 2014. Langkah Mudah Menghafal Al-Qur'an. Solo.penerbit Aqwam