

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH MENGGUNAKAN METODE 4-D

Andri Saputra¹⁾ Yuniansyah²⁾

¹⁾ Teknik Informatika STMIK Palcomtech,

²⁾ Sistem Informasi STMIK Palcomtech,

Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

, andri.saputra182@gmail.com¹⁾ yuniansyah.mr@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Pengenalan huruf Hijaiyah pada anak-anak usia dini sangatlah penting, karena mengenal huruf hijaiyah adalah dasar untuk mempelajari cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Dengan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada anak-anak. Metode yang digunakan pada pengembangan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah adalah metode 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pendefinisian masalah menggunakan survey lapangan dan mempelajari buku iqro, proses desain menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Pada proses pengembangan dilakukan penggabungan materi berupa teks, gambar, audio, dan animasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan dilanjutkan uji coba menggunakan metode Alpha dan Beta *test*. Hasil penelitian ini adalah DVD multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang siap digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi pada saat penyebaran multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat disimpulkan bahwa multimedia ini sangat membantu guru-guru taman pendidikan Al-Qur'an dan anak didiknya serta anak-anak yang ingin mengenal huruf hijaiyah.

Keyword: *multimedia, huruf hijaiyah, 4-d, alpha, beta*

I. PENDAHULUAN

Pada proses belajar mengajar terdapat dua unsur penting, yaitu cara penyampaian atau metode mengajar dan media yang digunakan atau dikenal dengan media pembelajaran kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa [1].

Metode pembelajaran yang selama ini banyak dilakukan yaitu model pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku dan alat peraga lainnya., metode ini dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi belajar karena tenaga pengajar harus intensif menyesuaikan materi dengan perkembangan teknologi terbaru [2] Saat ini metode pembelajaran yang sangat tepat adalah dengan menggunakan metode siswa aktif sangat tepat untuk di implementasikan pada proses

pembelajaran. Siswa aktif merupakan metode yang melibatkan interaksi kelompok-kelompok peserta didik dalam rangka melaksanakan pembelajaran secara kreatif. Pada metode ini peserta didik berperan aktif pada proses belajar mengajar. Untuk dapat mendukung metode siswa aktif diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pengenalan huruf Hijaiyah pada anak-anak usia dini sangatlah penting, di Taman Kanak-kanak dan Taman Pendidikan Al-Qur'an pada pelajaran pendidikan Agama Islam pengenalan huruf hijaiyah adalah materi yang pertama kali diajarkan untuk pelajaran, Pengenalan huruf hijaiyah biasanya guru menggunakan buku Iqro atau kartu huruf hijaiyah. Cara belajar dengan menampilkan kartu atau membaca buku Iqro membuat anak-anak kesulitan untuk menghafal huruf demi huruf serta kurang meningkatkan minat belajar pada anak-anak [3].

Pemakaian multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

[4]. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya [5]. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal, demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Saat ini teknologi telah mendukung untuk pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran [6.].

Pada proses pengembangan multimedia pembelajaran banyak metode yang biasa digunakan. Salah satu metode pengembangan multimedia pembelajaran adalah metode 4-D ((Define, Design, Develop, Dissemination) [7], yaitu proses pengembangan multimedia pembelajaran yang menggunakan tahapan yang sistematis.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk pengenalan Huruf Hijaiyah. Menggunakan metode 4-D.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah yang baik dengan menggunakan metode 4-D ?
2. Bagaimana melakukan uji coba dan penyebarluasan serta evaluasi terhadap multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang dikembangkan ?.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Huruf

Hijaiyah dengan menggunakan metode 4-D

2. Melakukan uji coba dan penyebarluasan dan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang dikembangkan

1.3. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Setelah penelitian dan multimedia ini selesai dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh anak-anak yang belajar mengenal huruf hijaiyah
2. Setelah penelitian dan multimedia ini selesai dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh para pengajar di Taman pendidikan Al-Quran (TPA) untuk proses belajar mengajar

II. METODE PENELITIAN

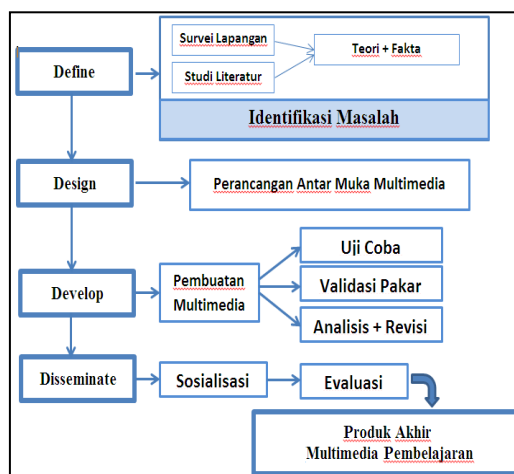
Penelitian ini termasuk ke dalam *research and development*, yaitu penelitian dan pengembangan Multimedia Pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah

a. Waktu dan tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama tujuh bulan, yaitu dari bulan 15 februari 2018 sampai dengan 20 Agustus 2018. Tempat penelitian adalah di Taman Pendidikan Al-Qur'an pada Masjid Baitullah yang beralamat di Jalan Sultan M.Mansyur No.44 – 32 Ilir Palembang.

b. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode 4-D, yaitu tahapan penelitian yang sistematis untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Secara garis besar tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Seperti terlihat pada gambar di atas tahapan pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan yang saling berhubungan satu sama lainnya. Penjelasan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :

i. Tahap define

Pada tahap pendahuluan atau *define* dimulai dari menganalisis proses belajar di taman pendidikan al-qur'an serta mempelajari buku iqro, khususnya iqro 1. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang terdiri dari *hardware*, *software*, dan *brainware*. Spesifikasi kebutuhan untuk pengembangan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Pada proses pembuatan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah peneliti akan menggunakan menggunakan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor* : intel i3 – 3271U
- b. *RAM* : 4 GB
- c. *Harddisk* : 500 Gb
- d. *VGA* : Intel HD Graphics 400
- e. *Printer* : Canon MP 258
- f. *Sound* : Mikropon, Speaker

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang peneliti gunakan untuk pembuatan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan laporan penelittian adalah sebagai berikut

- a. Sistem Operasi *Windows 10*, untuk menjalankan sistem pada laptop peneliti
- b. *Mirosoft Office 2016* digunakan untuk pembuatan laporan.
- c. *Microsoft Visio* untuk membuat rancangan peneleitian
- d. *Cool edit pro 2.1* untuk proses manipulasi suara
- e. *Free Button* untuk membuat tombol-tombol Navigasi
- f. *Any Converter* digunakan untuk mengkonversi video atau suara
- g. *Adobe Photoshop CS 6* untuk pembuatan desain tampilan pada multimedia pembelajaran.

- h. *Adobe Flash CS 6* digunakan untuk mengembangkan multimedia yang akan menggabungkan *image*, teks, *sound*, animasi serta *video*

3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk pengembangan multimedia pembelajaran peneliti lakukan bersama anggota peneliti serta melibatkan tenaga ahli multimedia dan anak-anak taman Pendidikan Al-Qur'an pada proses evaluasi. Keahlian yang dibutuhkan untuk pengembangan multimedia ini adalah sebagai berikut :

- a. Analisis yang bertugas menganalisis proses pembelajaran yang ada saat ini
- b. Desainer yang bertugas untuk membuat tampilan antar muka pada multimedia
- c. Animator yang akan melakukan proses animasi pada multimedia pembelajaran
- d. Tester bertugas untuk menguji coba multimedia
- e. Pengolah data yang bertugas untuk mengolah data hasil kuisioner.

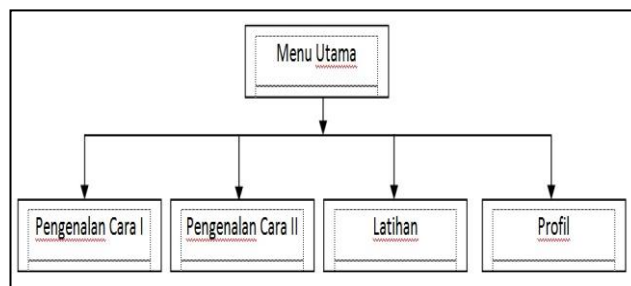
4. Kebutuhan Data

Data yang digunakan pada pengembangan sistem ini meliputi :

- a. Buku pedoman TPA
- b. Buku Iqro
- c. Kartu huruf hijaiyah

ii. Tahap Design

Pada tahap design atau perancangan pertama kali penulis akan membuat bagan struktur multimedia.. Bagan struktur multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



Gambar 2. Bagan Struktur Menu

Pada gambar bagan struktur di atas terlihat multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa bagian yang masing-masing terhubung

melalui menu utama. Sebelum masuk ke menu utama terdapat halaman pembuka yang berisi doa sebelum belajar. Penjelasan secara detail masing-masing bagan adalah sebagai berikut :

1. Desain Halaman pembuka

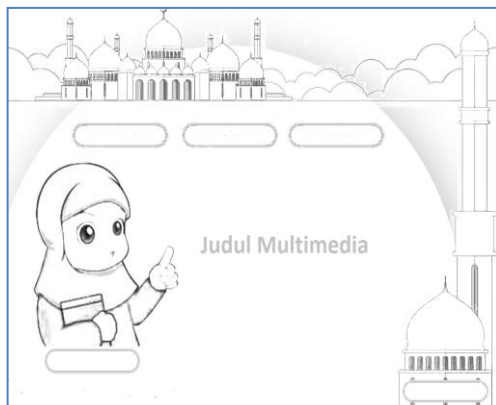
Halaman pembuka digunakan untuk menampilkan doa sebelum belajar beserta cara pengucapan dan artinya. Desain halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



Gambar 3. Desain Halaman Pembuka

2. Desain Halaman Menu Utama

Menu utama adalah halaman utama pada multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Pada halaman menu utama terdapat button-button yang digunakan untuk menampilkan halaman-halaman yang ada pada multimedia pembelajaran. Halaman pada multimedia ini secara garis besar terdiri dari halaman pengenalan huruf yang terdiri dari dua cara, halaman latihan yang terdiri dari tiga jenis latihan, dan halaman profil. Contoh tampilan desain menu utama dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini

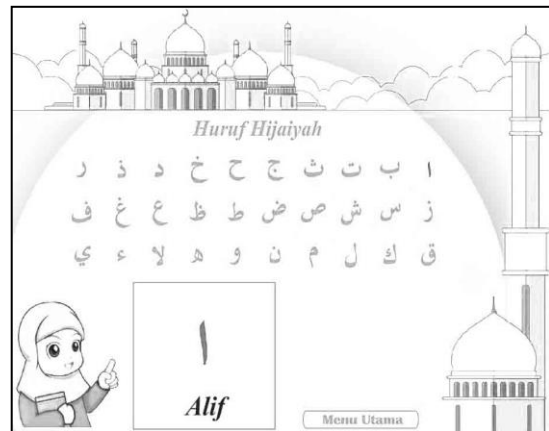


Gambar 4. Desain Menu Utama

3. Desain Halaman Pengenalan Huruf Cara I

Halaman pengenalan huruf cara I digunakan untuk menampilkan huruf-huruf hijaiyah secara berurutan. Pada halaman ini juga terdapat kotak

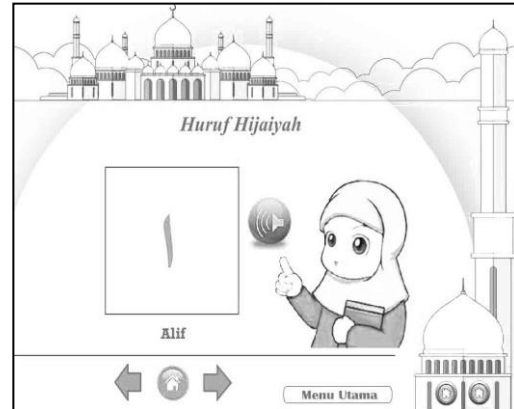
yang digunakan untuk menampilkan huruf hijaiyah yang dipilih oleh pengguna nantinya. Desain halaman pengenalan huruf cara I dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini



Gambar 5. Desain Halaman Pengenalan Huruf Cara I

4. Desain Halaman Pengenalan Huruf Cara II

Halaman pengenalan huruf cara II digunakan untuk menampilkan huruf hijaiyah secara acak. Huruf akan ditampilkan pada kotak yang tersedia. Contoh desain halaman pengenalan huruf hijaiyah cara II dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini



Gambar 6. Desain Halaman Pengenalan Huruf Cara II

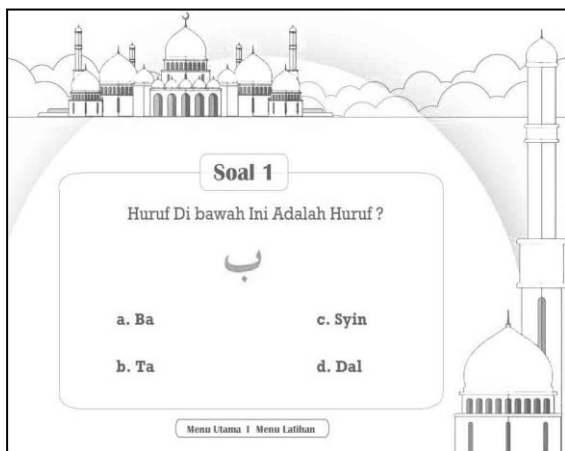
5. Desain Halaman Latihan

Halaman latihan pada multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dirancang menjadi tiga bagian, yaitu ;

- a. Desain latihan berdasarkan huruf
Pada latihan ini terdapat gambar huruf hijaiyah di bagian atas dan terdapat empat pilihan tulisan huruf hijaiyah yang akan dipilih oleh pengguna.
- b. Desain latihan berdasarkan tulisan huruf
Pada latihan ini terdapat tulisan huruf hijaiyah di bagian atas dan terdapat

empat pilihan gambar huruf hijaiyah yang akan dipilih oleh pengguna.

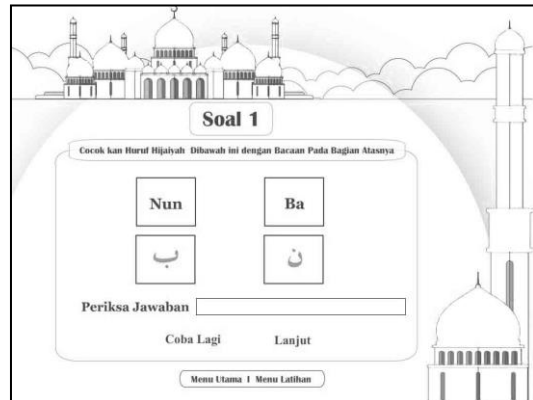
- c. Desain latihan mencocokkan gambar Halaman ini nantinya akan digunakan untuk melatih ingatan pengguna dengan cara mencocokkan gambar huruf hijaiyah dengan tulisan huruf hijaiyah. Gambar dan tulisan huruf hijaiyah terdapat pada kotak-kotak yang disusun sedemikian rupa. Contoh desain halaman latihan berdasarkan huruf, desain latihan berdasarkan tulisan, dan latihan mencocokkan gambar dapat dilihat pada gambar 7, 8, dan 9 berikut ini



Gambar 7. Desain Halaman latihan berdasarakan gambar



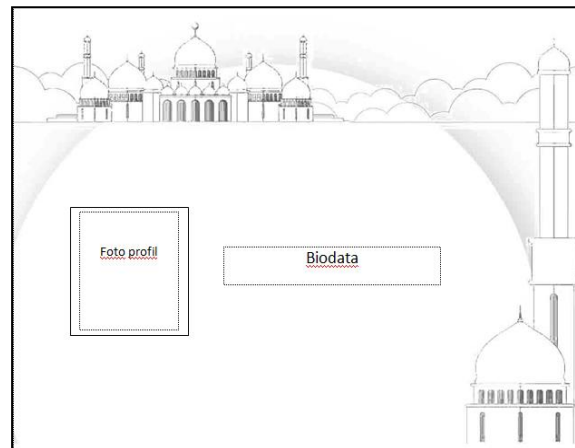
Gambar 8. Desain Halaman latihan berdasarakan tulisan



Gambar 9. Desain Halaman Latihan Mencocokkan Gambar

6. Desain Halaman Profil

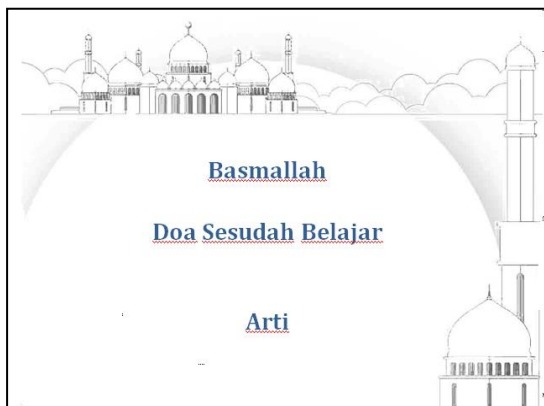
Halaman profil digunakan untuk menampilkan profil singkat tim pengembang beserta foto. Contoh desain halaman profil dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini



Gambar 10. Desain Halaman Profil

7. Desain Halaman Penutup

Halaman penutup adalah halaman yang akan ditampilkan apabila pengguna menggunakan button keluar atau selesai menggunakan multimedia. Halaman penutup akan menampilkan tulisan basmallah, doa setelah belajar dan artinya. Contoh halaman penutup dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini



Gambar 10. Desain Halaman Penutup

iii. Tahap Develop

Pada tahap develop atau pengembangan pengembangan multimedia pengenalan huruf hijaiyah terbagi menjadi beberapa bagian. Tahapan proses pengembangan adalah sebagai berikut ;

1. Membuat halaman-halaman yang telah didesain sebelumnya. Setiap halaman dibuat animasi sehingga terlihat menarik
2. Membuat tampilan huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah ditampilkan secara berurutan dan secara acak
3. Menambahkan suara pada masing-masing huruf hijaiyah beserta tulisan latin huruf dan cara membacanya
4. Membuat halaman-halaman latihan dan menambahkan kode program menggunakan action script untuk melakukan penilaian terhadap jawaban pengguna
5. Menggabungkan masing-masing halaman yang telah dibuat dengan menambahkan kode program pada masing-masing halaman
6. Melakukan uji coba terhadap multimedia yang dikembangkan. Pada multimedia ini akan dilakukan dua metode uji coba, yaitu alpha dan beta. Pertama Pengujian *Alpha* dilakukan dengan melakukan pengujian instalasi aplikasi pada beberapa perangkat serta pengujian fungsionalitas sistem termasuk desain *interface*, suara, maupun materi yang ditampilkan sudah sesuai standar GUI (*Graphical User Interface*) sehingga memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Kedua pengujian *beta*. Pada tahap ini pengujian dilakukan secara objektif, yakni aplikasi diuji secara langsung oleh pengguna yang belajar di taman pendidikan Al-Qur'an atau anak-anak muslim yang sedang mempelajari atau mengenal huruf hijaiyah. Setelah di uji

kemudian pengguna menjawab beberapa pertanyaan yang seputar kenyamanan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam aplikasi.

iv. Tahap Disseminate

Pada tahap disseminate atau penyebarluasan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah kepada kelompok kecil, dalam hal ini di taman pendidikan Al-Qur'an. Pada tahap ini multimedia akan di uji cobakan kepada anak-anak dan guru. Selain itu juga pengguna akan diminta untuk mengisi kuisisioner yang telah disiapkan. Berdasarkan uji coba dan hasil pengisian kuisisioner dapat diketahui kekurangan dari multimedia dan selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk perbaikan sehingga dapat dihasilkan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang dapat digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang siap digunakan. Untuk menjalankannya pengguna dapat memasukkan DVD multimedia ke dalam dvd yang ada di computer atau laptop pengguna. Pada saat pertama kali dijalankan, maka akan tampil halaman utama seperti terlihat pada gambar 11 dibawah ini



Gambar 11. Halaman Pembuka

Seperti terlihat gambar di atas pertama kali dijalankan multimedia akan menampilkan halaman pembuka yang berisikan doa sebelum belajar. Halaman ini berguna untuk anak-anak yang ingin menggunakan multimedia ini atau yang ingin belajar mengenal huruf hijaiyah membiasakan diri untuk membaca doa sebelum belajar. Pada halaman ini tampilan akan dimunculkan satu persatu dimulai dengan bacaan basmallah, kemudian dilanjutkan dengan

doa sebelum belajar dan arti masing-masing. Pada halaman ini juga di iringi dengan suara pengucapan basmallah dan doa belajar.

Setelah selesai berdoa, halaman pembuka akan menampilkan halaman menu utama. Halaman menu utama adalah halaman yang menjadi halaman utama atau pusat dari multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Pada halaman ini terdapat button-button yang dapat digunakan untuk menampilkan halaman lain pada multimedia ini. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini



Gambar 12. Halaman menu utama

Seperti terlihat pada gambar diatas halaman ini terdapat butoon-button yang dapat digunakan untuk menampilkan halaman-halaman yang ada pada multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Pada bagian atas terdapat tiga button, yaitu pengenalan huruf cara I digunakan untuk menampilkan huruf hijaiyah dengan cara berurutan. Selanjutnya button pengenalan huruf cara II, digunakan untuk menampilkan huruf hijaiyah secara acak. Ketiga button latihan digunakan untuk menampilkan halaman menu latihan yang juga terdapat tiga pilihan. Button lainnya adalah button yang terdapat di bawah gambar ustadzah, yaitu button profil yang akan digunakan untuk menampilkan profil tim pengembang. Dan button terakhir atau kelima yaitu button keluar yang digunakan oleh pengguna pada saat telah selesai menggunakan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah

Pada saat pengguna memilih button pengenalan huruf cara I, maka akan tampil halaman pengenalan huruf hijaiyah yang akan menampilkan huruf hijaiyah secara berurutan satu persatu. Huruf hijaiyah ditampilkan secara berurutan dari huruf Alif sampai dengan huruf Ya.. huruf ditampilkan menjadi tiga baris.

Pengguna dapat menggunakan mouse untuk memilih huruf dan mendengarkan lafadz huruf. Contoh tampilan halaman pengenalan huruf cara I dapat dilihat pada gambar 13 berikut ini



Gambar 13. Halaman Pengenalan Huruf Cara I

Seperti terlihat pada tampilan diatas huruf Alif beserta huruf latinnya tampil pada kotak yang tersedia dibawah deretan huruf hijaiyah. Pada saat pengguna memindahkan kursor ke huruf lainnya, maka huruf yang tampil dikotak yang tersedia juga akan berubah sesuai dengan huruf yang dipilih oleh pengguna. Untuk mendengarkan suara lafadz huruf pengguna dapat melakukan klik mouse pada huruf yang di pilih. Untuk kembali ke menu utama pengguna dapat menggunakan button menu utama yang terletak di bagian bawah halaman

Halaman berikutnya adalah pengenalan huruf hijaiyah cara II. Pada halaman ini huruf hijaiyah akan ditampilkan satu persatu secara acak. Pada halaman ini terdapat kotak yang digunakan untuk menampilkan huruf hijaiyah, dibawah kota akan terdapat button panah kiri dan panah kanan yang digunakan untuk merubah tampilan huruf hijaiyah. Dibagian lainnya terdapat gambar speaker yang digunakan untuk menampilkan bacaan huruf dan suara lafadz huruf hijaiyah yang tampil pada kotak yang tersedia. Halaman pengenalan huruf hijaiyah cara II dapat dilihat pada gambar 14 dibawah ini



Gambar 14. Halaman Pengenalan Huruf Cara II

Seperti terlihat pada gambar diatas huruf yang tampil adalah huruf Ba, jika pengguna memilih button panah kekanan maka huruf akan berubah, tetapi huruf yang tampil bukan huruf sesudah huruf ba tetapi diacak untuk menampilkan huruf lainnya. Untuk mendengarkan lafadz huruf menggunakan dapat menggunakan atau meng klik gambar speaker yang tersedia. Setelah selesai pada halaman ini, pengguna dapat kembali ke menu utama dengan memilih button menu utama yang tersedia di bagian bawah halaman

Pada saat pengguna memilih button latihan pada menu utama, maka akan tampil menu utama latihan yang akan digunakan untuk menampilkan halaman-halaman yang digunakan untuk latihan mengenal huruf hijaiyah . Terdapat tiga jenis halaman latihan. Pertama latihan berdasarkan gambar huruf, kedua latihan berdasarkan tulisan huruf, dan ketiga mencocokkan gambar dan tulisan. Untuk kembali ke menu utama pengguna dapat menggunakan button menu utama yang tersedia di bagian bawah halaman ini. Tampilan menu latihan dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini



Gambar 15. Tampilan Halaman Latihan

Halaman latihan yang pertama adalah halaman latihan mengenal huruf hijaiyah berdasarkan gambar huruf hijaiyah. Gambar Huruf hijaiyah akan ditampilkan pada bagian atas dan dibagian bawah terdapat empat pilihan tulisan huruf hijaiyah yang akan dipilih oleh pengguna. Contoh tampilan halaman latihan berdasarkan gambar huruf dapat dilihat pada gambar 16 berikut ini



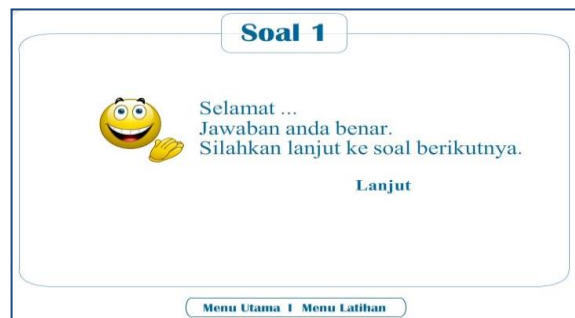
Gambar 16. Halaman latihan berdasarkan gambar huruf

Seperti terlihat pada gambar di atas terdapat empat pilihan dari gambar huruf di atas, pengguna dapat memilih salah satu pilihan menggunakan mouse. Apabila pilihan pengguna salah, maka akan tampil pesan seperti terlihat pada gambar 17 di bawah ini



Gambar 17. Tampilan pesan pilihan salah

Pada saat pilihan pengguna benar, maka akan tampil pesan jawaban benar seperti terlihat pada gambar tampilan di bawah in



Gambar 15. Tampilan pesan pilihan benar

Pada saat pengguna menjawab dengan benar, maka pengguna dapat melanjutkan ke soal berikutnya sampai dengan soal terakhir, yaitu soal kesepuluh. Setelah selesai latihan pengguna dapat kembali menu latihan atau ke menu utama dengan cara memilih button yang tersedia di bagian bawah halaman.

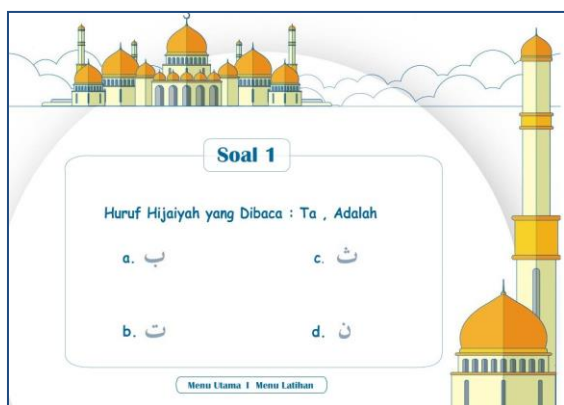
Latihan kedua adalah latihan berdasarkan gambar huruf hijaiyah. Pada saat awal halaman

latihan ini tampil, pengguna diminta mengisikan nama pada textbox yang tersedia, seperti terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 16. Tampilan halaman awal latihan

Setelah mengisikan nama dan memilih button mulai, maka halaman latihan berdasarkan tulisan akan tampil. Pada halaman ini di bagian atas soal akan terdapat tulisan nama huruf dan pengguna diminta memilih gambar huruf hijaiyah pada pilihan yang tersedia pada bagian bawahnya. Soal yang terdapat pada bagian ini terdapat sepuluh soal, dan pada soal-soal dan jawaban pada bagian latihan ini tidak terdapat kotak pesan jawaban salah atau benar seperti latihan sebelumnya. Pada latihan ini setelah pengguna menjawab soal no satu, maka halaman akan otomatis menampilkan soal kedua dan seterusnya sampai dengan soal terakhir yaitu soal kesepuluh. Contoh tampilan halaman latihan berdasarkan tulisan huruf dapat dilihat pada gambar 17 berikut ini



Gambar 17. Tampilan halaman soal latihan

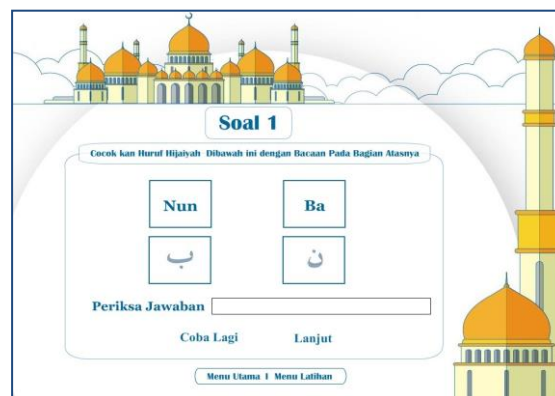
Setelah pengguna menjawab sampai dengan soal terakhir, maka akan tampil nilai berdasarkan jawaban pengguna. Contoh tampilan hasil penilaian pengguna pada latihan berdasarkan tulisan huruf hijaiyah dapat dilihat pada gambar 18 berikut ini



Gambar 18. Tampilan hasil penilaian latihan

Seperti terlihat pada tampilan di atas nilai yang tertera adalah 80 dan pesan nilai anda sudah baik, berarti ada dua kesalahan pada saat pengguna menjawab soal latihan. Pengguna dapat mengulangi lagi mengerjakan soal-soal dengan cara klik button ulangi. Setelah selesai latihan pengguna dapat kembali menu latihan atau ke menu utama dengan cara memilih button yang tersedia di bagian bawah halaman.

Pilihan latihan yang ketiga adalah mencocokkan gambar. Pada halaman ini pengguna diminta untuk mencocokkan gambar dengan huruf hijaiyah yang terdapat pada masing-masing kotak yang ada. Pada soal pertama sampai ketiga terdapat dua gambar dan tulisan yang dicocokkan, selanjutnya soal keempat sampai dengan keenam tiga gambar, dan soal ketujuh sampai soal terakhir atau soal kesepuluh terdapat empat gambar yang akan dicocokkan oleh pengguna. Contoh tampilan halaman latihan mencocokkan gambar dan tulisan dapat dilihat pada gambar 19 berikut ini



Gambar 19. Halaman Latihan mencocokkan gambar

Pada saat pengguna mencocokkan gambar huruf hijaiyah dengan tulisan huruf hijaiyah pengguna dapat menggunakan button periksa jawaban untuk melihat jawaban yang pengguna lakukan adalah benar atau. Jika jawaban

pengguna salah, maka akan tampil pesan kesalahan seperti terlihat pada gambar 20 berikut ini



Gambar 20. Halaman Pesan Kesalahan

Seperti terlihat pada gambar 20 jawaban pengguna salah dan pengguna diminta untuk mengulangi mencocokkan gambar. Untuk mengulangi mencocokkan gambar pengguna dapat menggunakan button ulangi untuk kembali mencocokkan gambar huruf hijaiyah dan tulisan huruf hijaiyah. Tetapi apabila pengguna ingin lanjut ke soal berikutnya pengguna dapat menggunakan button lanjut

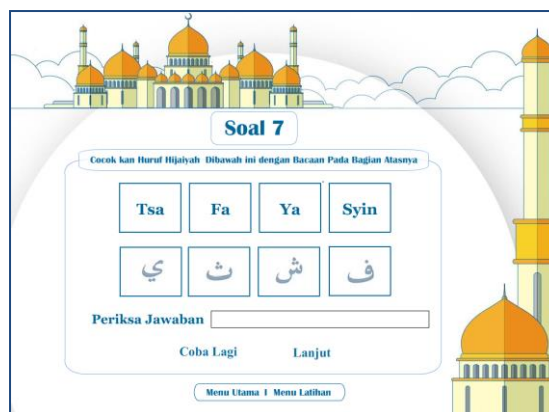
Pada saat pengguna menjawab benar atau pencocokkan gambar huruf hijaiyah dengan tulisan huruf hijaiyah dilakukan dengan benar, maka akan tampil pesan jawaban benar dan dilanjutkan ke soal berikutnya

Contoh halaman pesan jawaban benar dapat dilihat pada gambar 21 berikut ini



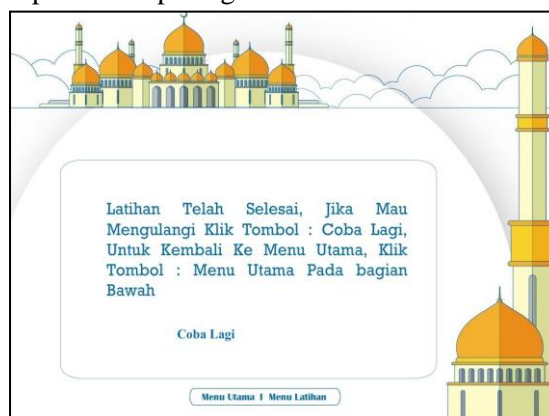
Gambar 21. Halaman Pesan Jawaban Benar

Seperti telah dijelaskan pada bagian awal, pada latihan mencocokkan gambar terdapat sepuluh soal. Pada latihan ini soal dimulai dari mencocokkan gambar sebanyak dua gambar, kemudian tiga gambar sampai dengan empat gambar. Contoh tampilan mencocokkan gambar sebanyak empat gambar dapat dilihat pada gambar 22 berikut ini



Gambar 22. Halaman Mencocokkan Empat Gambar

Pada bagian akhir latihan ini akan tampil halaman konfirmasi yang meminta pengguna untuk mengulangi latihan atau kembali ke menu utama atau menu latihan. Halaman konfirmasi dapat dilihat pada gambar 23 berikut ini



Gambar 23. Halaman konfirmasi

Setelah selesai latihan pengguna dapat mengulang kembali latihan dengan menggunakan button coba lagi atau apabila pengguna ingin mengakhiri latihan pengguna dapat kembali menu latihan atau ke menu utama dengan cara memilih button yang tersedia di bagian bawah halaman.

Pada pilihan profil di menu utama digunakan untuk menampilkan halaman profil singkat pengembang beserta fotonya. Contoh tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 24 berikut ini



Gambar 24. Tampilan Halaman Profil

Pada saat pengguna selesai menggunakan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah atau pada saat memilih button keluar, akan tampil halaman penutup. Halaman penutup akan menampilkan bacaan basmallah, dan doa setelah belajar beserta artinya. Contoh halaman penutup dapat dilihat pada gambar 25 berikut ini



Gambar 25. Tampilan Halaman Penutup

Untuk memastikan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah telah sesuai dengan yang diharapkan atau semua halaman dan fungsi-fungsi yang terdapat di setiap halaman telah berjalan dengan baik, maka dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba alpha dan uji coba beta. Uji coba alpha dilakukan oleh pengembang dan dibantu dengan pakar multimedia. Sedangkan uji coba beta dilakukan oleh kelompok kecil pengguna yaitu di tempat taman pendidikan Al-Qur'an. Hasil uji coba yang dilakukan menunjukkan semua fungsi pada setiap halaman yang terdapat pada multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah telah berjalan dengan baik. Hasil uji coba multimedia dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Hasil Uji Multimedia

No	Halaman	Hasil
1	Halaman pembuka (Tampilan bacaan basmallah, doa belajar dan arti beserta suara)	Tampilan animasi bacaan dan suara berfungsi dengan baik
2	Halaman menu utama (button dan navigasi)	Telah berfungsi dengan baik
3	Halaman pengenalan huruf cara I (tampilan huruf dan suara lafadz huruf)	Tampilan dan suara telah berfungsi dengan baik
4	Halaman pengenalan huruf cara II (tampilan huruf dan suara lafadz huruf)	Tampilan dan suara telah berfungsi dengan baik
5	Halaman menu latihan (button dan navigasi)	Telah berfungsi dengan baik
6	Halaman latihan I (latihan berdasarkan gambar huruf hijaiyah)	Telah berfungsi dengan baik
7	Halaman latihan II (latihan berdasarkan tulisan huruf hijaiyah)	Telah berfungsi dengan baik
8	Halaman latihan II [latihan berdasarkan tulisan huruf hijaiyah]	Telah berfungsi dengan baik
9	Halaman profil	Tampilan baik
10	Halaman penutup (Tampilan bacaan basmallah, doa setelah belajar dan arti beserta suara)	Tampilan animasi bacaan dan suara berfungsi dengan baik

Untuk pengujian beta dilakukan pada saat penyebarluasan. Pertama kali penyebarluasan dilakukan di kelompok kecil di taman pendidikan Al-Qur'an di Masjid Baitullah Palembang. Hasil pengujian beta yang dilakukan oleh kelompok kecil menunjukkan hasil yang sama dengan tabel di atas dan hasil dari pengisian kuisioner yang di isi oleh anak-anak dan guru yang ada menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat digunakan untuk membantu anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian dan menghasilkan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah menggunakan Metode 4-D
2. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba menggunakan metode alpha dan beta tes
3. Multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat membantu guru-guru taman pendidikan al-qur'an dan anak-anak didiknya serta anak-anak yang ingin mengenal huruf hijaiyah

Saran yang penulis sampaikan untuk pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu dilakukan uji coba dan evaluasi kepada guru-guru taman pendidikan al-qur'an dan anak-anak secara lebih luas
2. Untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik untuk berbagai usia hendaknya multimedia dapat dirancang dan dikembangkan menggunakan teknologi yang memungkinkan multimedia bisa dioperasikan secara *mobile*, seperti android, IOS, atau media *mobile* lainnya.

UCAPAN TRIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRPM) Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi, yang telah membiayai penelitian ini
2. Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer Bumigora (STMIK Bumigora) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempublikasikan hasil penelitian ini

REFERENSI

- [1] Aryani Rahayu. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf Pada Siswa, *Jurnal Ilmiah PG-PAUD*, Vol. 2 No. 2, pp 80 – 92, Semarang.
- [2] Karman, “Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja (Studi di Kota Jayapura Provinsi Papua)”, Jakarta, *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika* Vol. 2 No.1, pp 35 - 50, September 2012
- [3] Mahardika Prihadi Galang, “Digital Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari”, Yogyakarta, *Jurnal Teknoin* Vol. 22 No. 2, pp 01 - 08, Juni 2015
- [4] Mandasari Rizka dan Mislani, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Assure (Studi pada Siswa SMKN 3 Boyolangu Jurusan Listrik SK Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik)”, Surabaya, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 02, No. 02, pp 555 – 563, Oktober 2013
- [5] Musfiqon, HM, “Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran”, Prestasi Pustaka, Jakarta – Indoensia, 2012.
- [6] Setiawan Zulvi Putu dan Napitupulu Efendi, “Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertembuhan dan Perkembangan Pada Pelajaran IPA Terpadu”, Medan, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, pp 142 – 152, Oktober 2014
- [7] Sumiatun, “Analisis Mutu Pembelajaran Praktikum Kebidanan Sebagai Upaya Peningkatan Pencapaian Kompetensi Program Studi Diploma III Kebidanan STIKES Maharani Malang”, Malang, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Volume 1, Nomor 1, pp 78 - 93, Januari 2013.