

## Construct dan Adobe Illustrator Untuk Membuat Media Belajar Tajwid Berbasis Android

Rahmad Al Rian<sup>1\*</sup>, Pratama Benny Herlandy<sup>2</sup>, Ajeng Safitri<sup>3</sup>, Nova Novita<sup>4</sup>,  
Raja Nurazmi Syofiah<sup>5</sup>

<sup>1</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Riau

<sup>2,4,5</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Riau

<sup>3</sup>FSI, Universitas Muhammadiyah Riau

email: [rahmadalrian@umri.ac.id](mailto:rahmadalrian@umri.ac.id)

### Abstract

*The COVID-19 pandemic has caused a significant increase in the use of gadgets. This situation causes online shopping applications and online games to be in great demand by the public. Online games have experienced extraordinary developments and continue to produce the latest variations of online games so that they are able to attract people's interest to play these games with increasingly interesting game features developed by the vendors of these games. This situation is able to attract the interest of students to always hold their cellphones and play these online games at every opportunity. Tajweed is the science of reading the Qur'an taught directly by ustadz to students in the classroom through writing on the blackboard and pronunciation training directly in the classroom. After completing the learning process, students return to their respective homes and carry out other daily activities such as playing games using gadgets and so on. This situation does not guarantee assistance from parents to children to repeat recitation lessons at home. This causes the learning process to be discontinued at school to home. This situation requires teachers who are able to make learning media. The tajwid learning media uses the construct 2 application and adobe illustrator.*

**Keywords:** Construct 2, Adobe Illustrator, Educational Game, Learning Media, Tajwid

### Abstrak

*Pandemi covid-19 menyebabkan penggunaan gadget mengalami peningkatan yang signifikan. Keadaan ini menyebabkan aplikasi belanja online dan game online sangat diminati masyarakat. Game online mengalami perkembangan yang luar biasa dan terus menghasilkan variasi game online terbaru sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk memainkan game – game tersebut dengan semakin menariknya fitur – fitur game yang dikembangkan oleh vendor dari game tersebut. Keadaan ini mampu semakin menarik minat para peserta didik untuk selalu memegang handphone dan memainkan game online tersebut disetiap kesempatan yang ada. Tajwid merupakan ilmu membaca Al Qur'an diajarkan langsung oleh para ustadz kepada siswa didalam ruang kelas melalui tulisan di papan tulis dan pelatihan pengucapan secara langsung di ruang kelas. Setelah selesai melakukan proses pembelajaran, para siswa pulang ke rumah masing – masing dan melakukan aktifitas keseharian lainnya seperti bermain game menggunakan gadget dan lain sebagainya. Keadaan ini tidak memberikan jaminan adanya pendampingan dari orang tua kepada anak untuk mengulang kembali pelajaran tajwid di rumah. Sehingga menyebabkan terjadinya ketidakberlanjutan proses pembelajaran di sekolah ke rumah. Keadaan ini membutuhkan guru yang mampu membuat media belajar. Media belajar tajwid tersebut menggunakan aplikasi construct 2 dan adobe illustrator.*

**Kata Kunci:** Construct 2, Adobe Illustrator, Game Edukasi, Media Belajar, Tajwid

### PENDAHULUAN

Penyebaran pandemi covid1-9 telah membuat perubahan besar – besaran terhadap norma kehidupan manusia

beserta tingkah laku sosialnya sehingga memunculkan dinamika sosial budaya, ekonomi dan politik [1]. Keadaan ini membuat pemerintah kota Pekanbaru

melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) untuk menekan penyebaran covid-19 sehingga masyarakat wajib menggunakan masker ketika berada diluar rumah, melakukan gaya hidup sehat serta menjaga jarak dengan manusia lain sejauh 1 meter atau 1,5 meter serta melakukan pembelajaran jarak jauh dengan media yang efektif [2].

Dengan munculnya himbuan dari pemerintah pembatasan sosial yang diakibatkan oleh pandemi covid-19, maka penggunaan smartphone semakin masif digunakan untuk proses pembelajaran dan belanja online serta bermain game online.

*Game online* merupakan game yang mampu dimainkan oleh masyarakat selama terhubung dengan internet. Game ini sangat diminati oleh masyarakat karena mampu dimainkan melalui PC, smartphone dan game konsol. Game online memiliki dampak positif jika pada saat penggunaannya dianggap sebagai hiburan namun game online seringkali dijadikan pelarian dari realitas kehidupan dan dari anak – anak hingga remaja paling mudah kecanduan daripada orang dewasa karena masih berada dalam keadaan jiwa yang belum stabil. Kecanduan game online telah termasuk kategori gangguan mental yang dimasukkan kedalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* oleh WHO karena dampak yang muncul pada anak – anak dan remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah karena kurangnya aktifitas fisik, mudah emosional sehingga berdampak pada kecenderungan pada tindakan kekerasan dan kriminal, lebih boros pada keuangan sehingga menyebabkan terjadinya aksi penipuan dan pencurian [3].

Ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhraj, cara mengucapkan huruf serta hubungan antar huruf, cara memulai dan menghentikan bacaan serta cara menentukan dan mengucapkan panjang pendek ucapan pada saat membaca Al Qur'an. Ilmu tajwid wajib dipelajari oleh umat Islam sebagai

syarat utama untuk mampu membaca Al Qur'an. Mempelajari ilmu tajwid hanya mampu dilakukan melalui interaksi guru dan murid karena ada proses untuk menghasilkan suara yang berbeda antara setiap huruf, hubungan antar huruf [4].

Untuk mengatasi keadaan yang telah diuraikan dibutuhkan adanya proses pengajaran dan bimbingan kepada para guru untuk mampu menghasilkan produk media belajar yang mampu digunakan pada mata pelajaran yang diampu.

Pengabdian ini memiliki tujuan – tujuan sebagai berikut :

1. Memperkenalkan tenaga pendidik pada software Construct 2 dan Adobe Illustrator untuk membuat media belajar tajwid berbasis Android.
2. Mengajarkan tenaga pendidik untuk melakukan konfigurasi produk media belajar pada aplikasi Construct 2. Construct 2 adalah aplikasi berbasis HTML 5 yang sering digunakan untuk membuat game 2D [5].
3. Mengajarkan tenaga pendidik untuk mampu melakukan editing video dan image menggunakan Adobe Illustrator. Adobe Illustrator merupakan aplikasi yang digunakan untuk editing desain grafis pada web publishing dan desktop publishing serta mampu berintegrasi dengan kompatibel terhadap software lainnya [6].

Membantu tenaga pendidik pada MI Al Bukhari untuk mampu membuat media belajar yang interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Tajwid.

## METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan teknik praktikum melalui webinar. Tim pengabdian melakukan interaksi dengan tenaga pendidik pada MI Al Bukhari menggunakan aplikasi zoom meeting. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan, tim pengabdian membuat kuesioner online menggunakan Google Form sehingga tenaga pendidik mampu

merespon dengan cepat. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media belajar adalah software Construct 2 dan Adobe Illustrator. Untuk mengukur perkembangan pengetahuan dan pemahaman tenaga pendidikan terhadap penggunaan aplikasi, kami menggunakan instrumen *usability testing* dengan metode pengukuran LIKERT dengan skala 1 – 5.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar. Adapun produk yang dihasilkan terlihat seperti gambar di bawah.



Gambar 1. Tampilan Depan Aplikasi

Pada gambar 1, ada 2 menu yang bisa digunakan oleh siswa. Menu “MAIN YUK” untuk game ringan bermaterikan ilmu tajwid yang mampu dimainkan siswa dalam kondisi tidak ada koneksi internet. Untuk materi ilmu tajwid, *user* klik menu “Belajar Yuk” dan tampilan yang muncul terlihat seperti gambar di bawah.



Gambar 2. Tampilan Isi Dalam Menu “Belajar Yuk”

Pada gambar 2 terlihat 3 menu yaitu menu “pengucapan makhrijul huruf” untuk

mengarahkan siswa kepada teknik pengucapan huruf, menu “apa itu hukum tajwid” untuk mengarahkan siswa kepada pengertian definisi hukum tajwid, dan menu “hukum bacaan” untuk mengarahkan siswa kepada jenis – jenis hukum bacaan.



Gambar 3. Tampilan Isi Dalam Menu “Hukum Bacaan”

Pada gambar 3, tersedia 5 menu berdasarkan 5 jenis hukum bacaan pada ilmu tajwid. Menu ini membimbing siswa dengan memberikan contoh kalimat beserta cara melafadzkannya. Suara guru akan keluar berdasarkan kalimat yang dipilih dan ditekan oleh siswa.



Gambar 4. Tampilan Hukum Idgham Bilagunnah

Pada menu “Pengucapan Makhrijul Huruf”, aplikasi menampilkan huruf – huruf yang digunakan. Setiap huruf akan mengeluarkan suara sesuai dengan huruf yang dipilih dan ditekan oleh siswa.



Gambar 5. Gambar 7. Tampilan Menu “Makharijul Huruf”

Untuk mengukur pengetahuan dan pengalaman 10 responden yang merupakan tenaga pendidik selama proses pembuatan media belajar, para tenaga pendidik mengisi kuesioner instrumen *usability testing*. Data yang diambil merupakan data awal sebelum kegiatan dilakukan dan data akhir ketika sudah menghasilkan produk media belajar masing – masing.

Tabel 1. Instrumen Usability Testing Untuk Adobe Illustrator

NO	ASPEK	INSTRUMEN
1	SISTEM	Apakah tampilan adobe illustrator mudah dikenali?
2		Apakah menu pada adobe illustrator mudah dikenali?
3	USER	Apakah anda sudah pernah mengenal adobe illustrator sebelumnya?
4		Apakah anda sudah pernah menggunakan adobe illustrator sebelumnya?
5		Apakah pencarian menu pada adobe illustrator mudah dicari?
6		Apakah anda mudah membaca tulisan pada adobe illustrator?
7		Apakah anda mengerti cara menggunakan adobe illustrator?
8		Apakah anda berhasil membuat produk menggunakan adobe illustrator?

9	INTERAKSI	Apakah laptop / pc anda mudah mengakses adobe illustrator?
10		Apakah anda memahami cara menggunakan adobe illustrator?

Tabel 2. Instrumen Usability Testing Untuk Construct 2

NO	ASPEK	INSTRUMEN
1	SISTEM	Apakah tampilan construct 2 mudah dikenali?
2		Apakah menu pada construct 2 mudah dikenali?
3	USER	Apakah anda sudah pernah mengenal construct 2 sebelumnya?
4		Apakah anda sudah pernah menggunakan construct 2 sebelumnya?
5		Apakah pencarian menu pada construct 2 mudah dicari?
6		Apakah anda mudah membaca tulisan pada construct 2?
7		Apakah anda mengerti cara menggunakan construct 2?
8		Apakah anda berhasil membuat produk menggunakan construct 2?
9	INTERAKSI	Apakah laptop / pc anda mudah mengakses construct 2?
10		Apakah anda memahami cara menggunakan construct 2?

Jawaban yang diberikan oleh responden adalah :

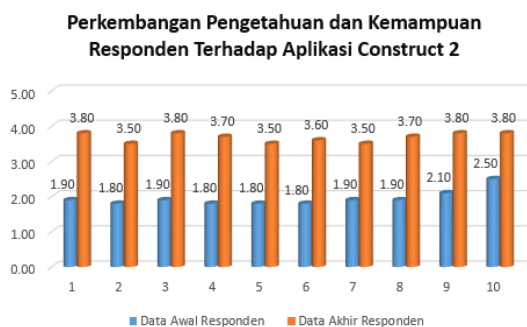
1. SS = Sangat Setuju (nilai : 5)
2. S = Setuju (nilai : 4)
3. KS = Kurang Setuju (nilai : 3)
4. TS = Tidak Setuju (nilai : 2)
5. STS = Sangat Tidak Setuju (nilai : 1)

Setelah menyebarkan kuesioner kepada responden yang merupakan peserta pelatihan, kami mengambil kondisi data awal responden dan data akhir responden yang mana data akhir diambil setelah responden menyelesaikan kegiatan pelatihan.

Hasil pengolahan data untuk perkembangan pengetahuan dan kemampuan responden untuk penggunaan aplikasi Construct 2 adalah :

**Tabel 3. Rerata Data Perkembangan Pengetahuan dan Kemampuan Responden Terhadap Aplikasi Construct 2**

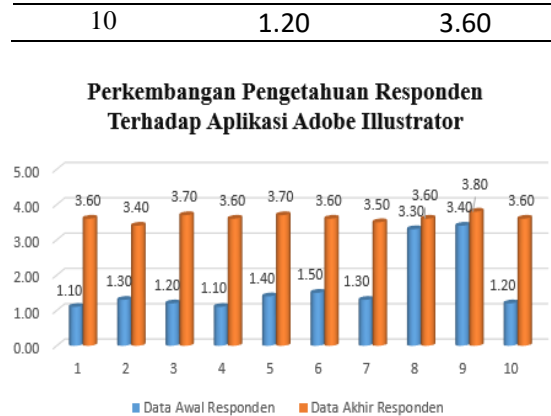
Responden	Data Awal	Data Akhir
1	1.90	3.80
2	1.80	3.50
3	1.90	3.80
4	1.80	3.70
5	1.80	3.50
6	1.80	3.50
7	1.90	3.50
8	1.90	3.70
9	2.10	3.80
10	2.50	3.80



**Gambar 6. Chart Perkembangan Pengetahuan dan Kemampuan Responden Construct 2**

**Tabel 4. Rerata Data Perkembangan Pengetahuan dan Kemampuan Responden Terhadap Aplikasi Adobe Illustrator**

Responden	Data Awal	Data Akhir
1	1.10	3.60
2	1.30	3.40
3	1.20	3.70
4	1.10	3.60
5	1.40	3.70
6	1.50	3.60
7	1.30	3.50
8	3.30	3.60
9	3.40	3.80



**Gambar 7. Chart Perkembangan Pengetahuan dan Kemampuan Responden Terhadap Aplikasi Adobe Illustrator**

## SIMPULAN

Berdasarkan data kuesioner yang disebarkan, diketahui bahwa ada 3 responden yang telah mengenal aplikasi yang digunakan terdiri dari 2 responden telah mengenal serta menggunakan aplikasi Construct 2 dan 1 responden telah mengenal serta menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

Pengajaran dan pembinaan pembuatan media belajar sangat dibutuhkan oleh para tenaga pendidik. Selain itu, kreatifitas dari tenaga pendidik pada saat membuat media belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga merupakan indikator penting sehingga peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru melalui media belajar yang telah dibuat oleh guru.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Riau yang telah memberikan bantuan pendanaan kepada tim pengabdian setelah lolos seleksi hibah internal Universitas Muhammadiyah Riau. Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Riau (LPPM UMRI) yang telah memberikan kesempatan dan tunjuk ajar kepada tim pengabdian selama

proses pengabdian dan publikasi artikel pengabdian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al Bukhari yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Sciortino dan F. Saini, "Towards a comprehensive narrative and response to COVID-19 in Southeast Asia," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 2, no. 1, hal. 100058, 2020, doi: 10.1016/j.ssaho.2020.100058.
- [2] P. Government, "Peraturan Walikota Pekanbaru no.74 tahun 2020 tentang Pendoman Pelaksanaan PSBB." Pekanbaru City, hal. 26, 2020.
- [3] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, hal. 148, 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [4] R. Yullah, "Metode Pembelajaran Tajwid Didayah Jabal Nur Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara," *DIDAKTIKA*, vol. 15, hal. 244–265, 2015.
- [5] R. Nuqisari dan E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, hal. 86–92, 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- [6] F. Novitasari, Y. Djahir, dan S. Fatimah, "Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara," *J. Profit*, vol. 2, no. 1, hal. 59–66, 2013, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>.