

Aplikasi Pembelajaran Cara Membaca Al-Qur'an Untuk Anak-Anak Dengan Metode Ummi Berbasis Multimedia Flash

Rengga Asmara, S.Kom OCA², Indah Aprelia Wahyuni¹, Kholid Fathoni, S.Kom²

Dosen Pembimbing², Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika¹, Dosen Pembimbing²

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya 60111

Email: rengga@eepis-its.edu,lya@student.eepis-its.edu,kholid@eepis-its.edu

Abstrak

Dalam pembelajaran Al-Qur'an sering menggunakan sebuah metode dalam setiap cara membacanya termasuk didalamnya metode ummi dimana masing – masing metode mempunyai karakteristik tersendiri dalam pengembangannya. Selama ini belajar membaca Al-Qur'an dengan metode ummi masih dilakukan dengan cara manual, yaitu belajar kepada guru mengaji di masjid ataupun belajar mengaji disekolah dengan menggunakan kitab. Hal ini sering membuat anak merasa jenuh apabila guru yang mengajar tidak sesuai dengan yang diinginkannya. Aplikasi Cara Membaca Al-Qur'an dengan metode ummi adalah merupakan aplikasi modul ajar berbasis animasi flash dimulai dari pengetahuan mendasar mengenai pengenalan huruf-huruf hijaiyah, beserta harakat dan cara membacanya. Modul ajar yang dilengkapi dengan animasi gambar, suara, dan text, kemudian latihan soal untuk tiap jilid berupa gambar dan suara, penyelesaian soal dengan memberikan nilai akhir yang didapatkan selama mengerjakan soal. Proyek akhir ini menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membuat anak-anak merasa tertarik dan ingin belajar Al-Qur'an khususnya dengan metode ummi melalui user interface yang menarik dan mudah digunakan disertai animasi dan latihan soal.

Keyword : *ummi, al-qur'an, flash*

1. Pendahuluan

Dunia teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, tidak dapat dipungkiri kecanggihan teknologi sekarang banyak berperan dalam meningkatkan pekerjaan manusia. Dan salah satunya dimanfaatkan dalam bidang pendidikan agama. Untuk mengawasi perkembangan belajar Al-Quran pada anak-anak, diperlukan bimbingan dalam belajar, dimana bisa dilakukan orangtua dirumah dan guru ngaji. Biasanya anak-anak diberi kegiatan belajar yang berupa latihan yang diberikan oleh pihak sekolah dengan maksud pengulangan materi yang diberikan sekolah agar diulang dirumah dengan tujuan agar murid menjadi terlatih dan menguasai dalam membaca Al-Quran.

Belajar Al-Qur'an merupakan kewajiban yang utama bagi setiap mukmin, begitu juga mengajarkannya. Dalam dunia proses belajar mengajar (PBM), metode jauh lebih penting dari materi. Demikian urgentnya metode dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sebuah proses belajar mengajar bisa dikatakan tidak berhasil bila dalam proses tersebut tidak menggunakan metode. Karena metode menempati posisi kedua terpenting setelah tujuan dari sederetan komponen-komponen pembelajaran: tujuan, metode, materi, media dan evaluasi.

Sebuah metode dikatakan baik dan cocok manakala bisa mengantarkan kepada tujuan yang

dimaksud. Begitupun dalam belajar membaca Al-Qur'an, metode yang baik akan berpengaruh kuat terhadap proses belajar membaca Al-Qur'an, sehingga tercipta keberhasilan dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Peneliti berkeyakinan bahwa metode Ummi berhasil dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an, Dimana metode ini dilatar belakangi oleh perintah Allah kepada nabi Muhammad SAW.

Pada proses belajar membaca Al-Qur'an kali ini dikembangkan dengan sebuah aplikasi berupa modul ajar animasi flash berbasis tutorial software dimana konsep belajar menggunakan metode ummi dan dijelaskan melalui ilustrasi berupa animasi dan suara.

Tool Pengembangan animasi dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3 dimana animasi diintegrasikan dengan action script agar lebih interaktif, sehingga pengguna yang khususnya anak-anak dapat berperan lebih aktif menggunakan mouse dan keyboard untuk melompat ke halaman selanjutnya

2. Teori Penunjang

2.1 Metode Ummi

Metode pembelajaran ini merupakan metode paling baru yang dikembangkan oleh

Masruri dan A.Yusuf Ms pada tahun 2007 oleh lembaga ummi foundation.

Konsep Dasar Ummi :

1. Ummi bermakna ibuku
2. Menghormati dan mengingat jasa ibu yang telah mengajarkan bahasa pada kita
3. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan bahasa Ibu.

Bahasa Ibu :

1. Orang yang paling sukses mengajarkan bahasa di dunia ini adalah ibu kita. Semua anak pada usia 5 tahun bisa berbicara bahasa ibunya. Siapa yang mengajari mereka berbicara.
2. Pada dasarnya pendekatan bahasa ibu ada 3 unsur :
 - Direct Methode (langsung tidak banyak penjelasan)
 - Repeatition (diulang-ulang)
 - Kasih sayang yang tulus (Siapa yang bisa menyangsikan kasih sayang ibu). Metode ini menggunakan irama, yaitu setiap bacaan Al-Qur'an dilafalkan dengan irama atau lagu (dilagukan). Agar anak-anak dapat melafalkannya dengan mudah dan juga gampang di ingat. Metode ini banyak menekankan pada bacaan bacaan Al-Qur'an yang sering kali dibaca salah.

Buku metode Ummi terdiri dari 6 jilid yang masing-masing terdiri dari 40 halaman ditambah buku ghoroi bul qur'an dan tajwid dasar

2.2 Flash

Macromedia Flash adalah tool yang paling populer saat ini dalam bidang pembuatan animasi. Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di komputer yang dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan

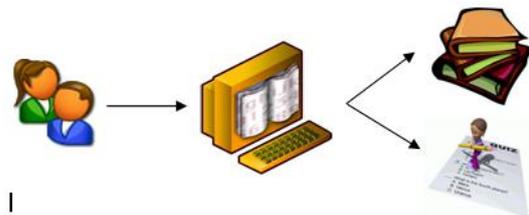
pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

3. Perancangan Sistem

3.1 Perencanaan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan sistem modul ajar cara membaca Al-Qur'an dengan metode ummi serta langkah-langkah alur program. Adapun langkah-langkah umum yang dilakukan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini adalah :

1. Perancangan sistem.
2. Perancangan data (gambar dan suara).
3. Pembuatan aplikasi:



Gambar 1 Desain Umum Sistem

Pada gambar 3.1 tersebut terlihat bahwa user belajar aplikasi modul ajar ini berbasis desktop dan kemudian user akan mendapatkan latihan dari belajar modul tersebut.

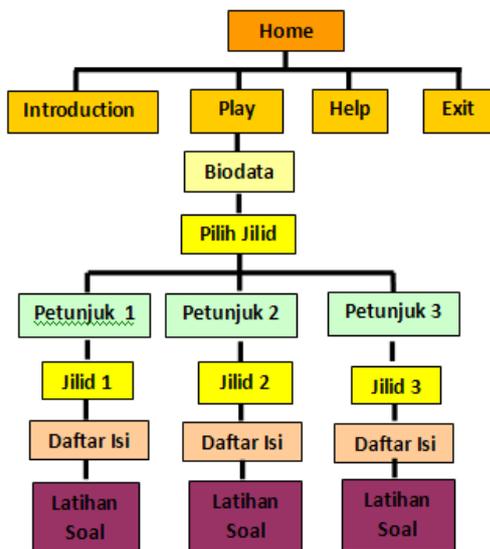
Dibawah ini perancangan dan pembuatan desain menu dalam membangun aplikasi modul ajar :

1. Menu Home, menu utama dalam pembelajaran, dimana juga terdapat menu – menu pilihan lainnya.
2. Menu Introduction, menu pilihan yang terdapat pada menu home. Berisi petunjuk- petunjuk dan seluruh informasi mengenai cara belajar dengan menggunakan aplikasi ini
3. Menu Help, menu pilihan yang terdapat pada

menu home. berisi tentang tatacara bagaimana menggunakan aplikasi pembelajaran ini. Mulai penjelasan cara main, cara menjawab soal atau kuis, cara untuk mendengarkan audio dari tiap visualisasi, dan akan membantu user atau pengguna menjawab pertanyaan yang mungkin muncul ketika pertama kali menggunakan aplikasi ini.

4. Menu Exit, Menu Exit juga terdapat pada halaman home yang akan digunakan untuk menutup aplikasi pembelajaran.
5. Menu Play, menu pilihan di halaman home, dimana user dapat memulai belajar modul dari menu ini.
6. Form Biodata, halaman form setelah user mengklik menu play, dimana user diminta mengisikan nama, umur, dan nama abi juga ummi. disini user hanya sebatas memperkenalkan dirinya, selanjutnya terdapat menu pillihan jilid.
7. Menu Pilihan Jilid, halaman menu yang digunakan user untuk memilih tutorial jilid1, jilid2 dan jilid3
8. Menu Daftar Isi, berisi pilihan halaman pada masing – masing jilid yang bersangkutan.
9. Tutorial Jilid 1, halaman yang berisi tutorial pembelajaran ummi pada jilid1.
10. Tutorial Jilid 2, halaman yang berisi tutorial pembelajaran ummi pada jilid 2.
11. Tutorial Jilid 3, halaman yang berisi tutorial pembelajaran ummi pada jilid 3.
12. Menu Latihan Soal, berisi kumpulan soal pilihan ganda pada masing – masing tutorial, yang ditampilkan secara random maupun statis yang siap dikerjakan oleh user.

Berikut ini perancangan dijelaskan pada gambar desain menu dibawah ini.

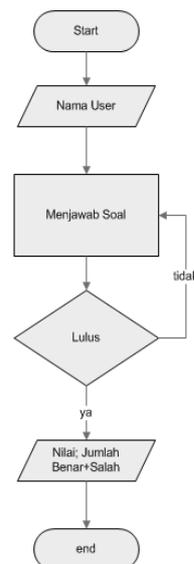


Gambar 3.2. Desain Menu

Halaman utama pada modul ajar cara membaca Al'Qur'an ini adalah tampilan menu home, dimana poin yang pasti ada adalah membuka

dan menutup aplikasi, pada saat user membuka aplikasi, terdapat beberapa menu pilihan untuk digunakan seperti yang dijelaskan pada menu desain diatas, terdapat menu introduction, help, dan menu play untuk dapat belajar membaca al-qur'an dengan menyesuaikan tingkatan yang diinginkan dan mempelajari tutorial pada masing – masing jilid ummi berupa animasi dan suara, dimana belajar yang mudah, menarik dan interaktif jika terdapat animasi dan penjelasan suara pada tiap menu yang tersedia khususnya untuk anak-anak. Disamping itu user juga dapat memilih menu help ataupun introduction agar mengetahui bagaimana tutorial ini dibuat dan cara menggunakannya. Dari pembelajaran itu, user akan dihadapkan dengan kuis untuk menguji sejauh mana user dapat menyerap materi pembelajaran Al-qur'an ini.

dibawah ini desain alur bagaimana user memainkan latihan soal dalam aplikasi modul ajar ini.



Gambar 3.5. Desain Proses Latihan Soal

Pada saat menu latihan soal dijalankan, langkah pertama yang user lakukan adalah menginputkan nama user, kemudian mulai menjawab soal yang dirandom, jika user tepat dan bisa menjawab soal dengan benar, user akan mendapatkan nilai atau jumlah soal yang benar dan salah. kemudian keluar dari menu soal. Dan jika user tidak bisa menyelesaikan soal dengan benar, maka user akan kembali mengulang ke soal pertama.

Kunci jawaban dari user didapatkan dengan cara mencocokkan jawaban user berdasarkan tipe variabel instance name pada actionsript yang sesuai dengan option button dari pilihan ganda pada layer soal

3.2 Pembuatan Aplikasi

Pada pembuatan aplikasi modul ajar cara membaca Al-Qur'an ini agar menjadi suatu modul

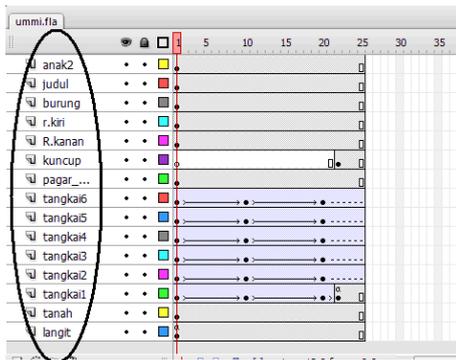
ajar yang menarik dan interaktif terbagi menjadi 2 bagian untuk mewujudkannya, diantaranya adalah :

1. Pembuatan Animasi Tutorial
2. Pembuatan Latihan Soal

3.3.1 Pembuatan Animasi Tutorial

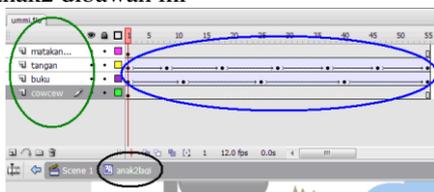
Pada pembuatan modul ajar ini, membahas 3 modul ummi yakni jilid 1, jilid 2, dan jilid 3. Berikut adalah bagaimana pembuatan animasi modul ajar ini dibuat berdasarkan metode pembuatan animasi. dan menghasilkan modul ajar yang interaktif pada file utama. Ummi fla

1. Membuat beberapa layer yang masing-masing mewakili gambar yang berbeda-beda, untuk dijadikan movie clip jika ingin animasi digerakkan.



Gambar 3.6. Beberapa tampilan layer pada file “Ummi fla”

2. Setelah masing-masing layer dibuat sesuai kriteria bentuk dan gambar masing-masing, maka langkah selanjutnya adalah masing-masing nama dari berbagai layer dijadikan movieclip (lingkaran hitam), sehingga akan muncul sub layer (lingkaran hijau) dari layer pertama. seperti pada layer anak2 dibawah ini



Gambar 3.7 : Gambar Sub Layer Dari Layer “Anak2”

3. Dari membuat movie clip dan sub layer, sehingga gambar mudah digerakkan dengan Motion Tween yang sebelumnya buat keyframe dan selanjutnya perkerakan gambar akan digerakkan dari frame ke berapa sampai berapa. seperti pada lingkaran biru pada gambar diatas.
4. Sebelumnya pada gambar anak2 dalam bentuk “.jpeg”, agar animasi bisa

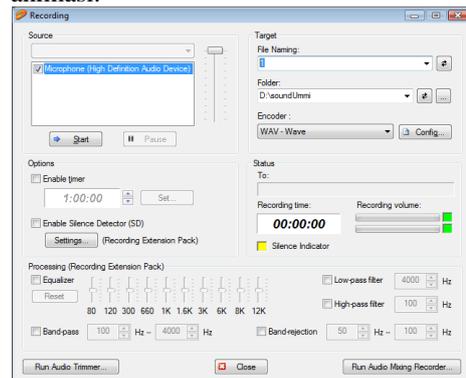
digerakkan dan gambar terlihat transparan, terlebih dahulu edit gambar melalui Adobe Photoshop terlebih dahulu. contohnya, ingin menggerakkan buku dari gambar tersebut. Maka ambil obyek buku dari gambar dengan Magic Wand Tool, yang kemudian simpan dengan tipe file “.gif” agar terlihat transparan. Setelah selesai diambil obyek buku, kemudian di import ke library flash seperti gambar dibawah ini



Gambar 3.8. Gambar animasi buku pada library flash

Kemudian setelah obyek buku diimport, gabungkan dengan animasi anak2 yang kemudian akan digerakkan melalui motion tween.

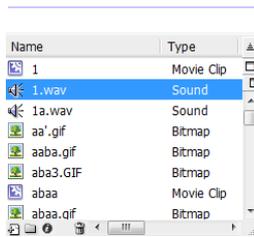
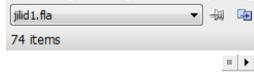
5. Setelah modul ajar yang selesai di buat, akan ditambahkan suara untuk penambahan animasi selain gambar agar lebih interaktif. Dimana pada tahap pertama yang dilakukan adalah membuat skenario bagaimana modul ajar tepat ditambahkan suara, khususnya untuk suara pemandu mengajarkan cara membaca Al-Qur’an. Dengan begitu langkah selanjutnya adalah merekam suara terlebih dahulu dan mengedit suara dengan tool COWON Media Center-jetAudio. Berikut ini adalah capture mengolah suara yang sudah terekam sampai disimpan yang kemudian akan dimasukkan dalam animasi.



Gambar 3.9 : Pengambilan Suara

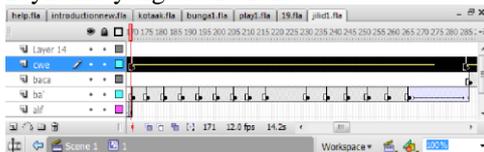
6. Kemudian suara yang sudah terekam dan

diolah sesuai hasil yang diinginkan dan tepat berdasarkan skenario yang dibuat yaitu membaca Al-Qur'an, setelah itu tahapan selanjutnya adalah menggabungkan rekaman suara yang sudah disimpan dalam bentuk file ".wav" ke dalam animasi flash yang dibuat. Dengan cara mengimport file ".wav" ke dalam library flash yang kemudian file suara tersebut dimasukkan ke frame yang dituju atau yang tepat.



Gambar 3.10. Import Suara Ke Library Flash

- Setelah proses import suara ke library flash berhasil, maka langkah selanjutnya adalah suara yang sesuai lalu didrag kedalam layer yang disediakan dan pada keyframe yang ditentukan.



Gambar 3.11. Memasukkan Suara Dari Library Ke Frame

Setelah proses pembuatan animasi gambar dan suara selesai, maka akan dihasilkan animasi modul ajar cara membaca Al-Qur'an dengan metode ummi yang dilengkapi dengan suara yang lebih interaktif dan menarik. Berikut adalah hasil capture animasi pada halaman home dan jilid 1.



Gambar 3.12. Desain menu Home



Gambar 3.13. Desain Tutorial Jilid 1



Gambar 3.14. Modul Ajar Ketika Dijalankan

4. Hasil dan Analisa

- Halaman home



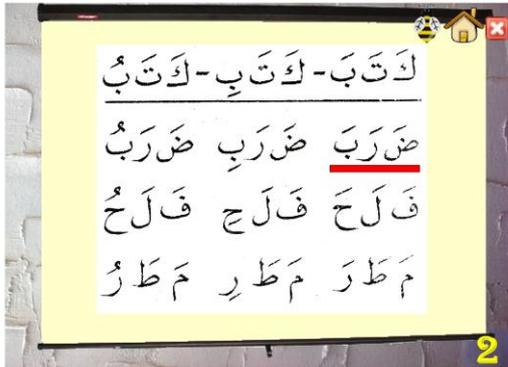
Gambar 4.1. Desain menu home

- Tampilan halaman untuk jilid 1



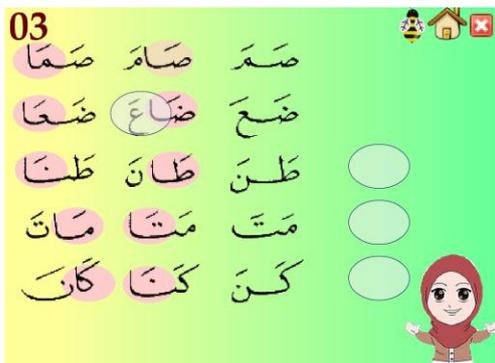
Gambar 4.9. Desain halaman jilid1

- Tampilan halaman untuk jilid 2



Gambar 4.9.Desain halaman jilid2

- Tampilan halaman untuk jilid 3



Gambar 4.9.Desain halaman jilid3

Berikut adalah tabel checklist dari pengujian sistem di atas :

Keterangan	Berhasil	Gagal
Tombol Play	√	
Tombol Introduction	√	
Tombol Help	√	
Tombol Exit	√	
Tombol Volume	√	
Form Biodata	√	
Tombol Lanjut	√	
Tombol Jilid 1	√	
Tombol Jilid 2	√	
Tombol Jilid 3	√	
Jilid 1	√	
Jilid 2	√	
Jilid 3	√	
Latihan	√	
Variabel Nama	√	
Tombol Mulai	√	
Tombol Button Pilihan Ganda	√	
Lihat Hasil Latihan	√	
Tombol Kembali	√	
Nama	√	
Nilai	√	

Keterangan	Berhasil	Gagal
Tombol Tutup	√	
Navigasi	√	
Help	√	
Introduction	√	
Tombol anak panah lanjut	√	
Tombol anak panah ulang	√	

Quisioner diberikan kepada 4 orang tua/wali murid kelas 2 SD, 4 orang tua/wali murid kelas 3 SD, 6 orang tua / wali murid kelas 4 SD, dan 4 orang remaja berusia 13 tahun keatas. Adapun hasil *quisiner* tersebut seperti berikut ini :

POIN	PILIHAN		
	a	b	c
metode	tidak tahu	hanya satu	banyak
	4	6	10
pemahaman	tidak	lumayan	mudah
	2	12	6
cara belajar	guru	buku	modul ajar
	3	8	9
peningkatan	menurun	stabil	meningkat
	1	8	11
latihan soal	mudah	cukup	terlalu sulit
	5	8	7
perbandingan	lebih baik buku	lebih baik aplikasi	sama saja
	5	10	5

5. Kesimpulan

1. Dari hasil quisioner menunjukkan bahwa pengguna dari kalangan sekolah dasar khususnya anak-anak yang ingin belajar mengaji, modul ini sangat membantu dan mendukung proses belajar membaca Al-Quran dilain waktu kesempatan.
2. Orang tua anak-anak yang belum pernah mengetahui metode ummi sebelumnya memberikan penilaian bahwa aplikasi ini menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara pembelajaran Al-Qur'an bagi anak-anaknya.
3. Modul ajar yang diaplikasikan dalam bentuk animasi dan visual sangat nyaman dan senang dalam proses kegiatan belajar membaca Al-Qur'an khususnya untuk anak-anak.
4. Setelah menggunakan modul ajar ini, pengguna dapat menjawab latihan soal dengan baik dan mudah, ini membuktikan bahwa user dalam menggunakan aplikasai modul ajar ini tidak mengalami kesulitan dalam belajar membacanya.

6. Daftar Pustaka

1. <http://fitriinsani.wordpress.com/2009/12/12/metode-metode-baca-tulis-al-quran-di-indonesia>
2. Masruri, A.Yusuf.MS, *Belajar Mudah Membaca Al-qu'ran Metode UMMI*, 2007, Ummi Foundation
3. <http://warungflash.com/>
4. <http://www.bamboomedia.net>
5. M Mursyid PW, *Tutorial Flash: Membuat Kuis Pilihan Ganda_mmursyidpw2010*
6. <http://mmursyidpw.wordpress.com/category/tutorial>
7. [http://id.wikipedia.org/wiki/ JetAudio](http://id.wikipedia.org/wiki/JetAudio)
8. [http://id.wikipedia.org/wiki/ Macromedia_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Macromedia_Flash)
9. [http://id.wikipedia.org/wiki/ Adobe_Photoshop](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)