

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAKHARIJUL ḤURUF HIJAIYYAH
BERBASIS ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh:

SITI NUR NIKMAH

NIM: 113111142

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Nikmah

NIM : 113111142

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf* *Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu dirujuk sumbernya.

Semarang, 12 Oktober 2015

Pembuat Pernyataan,



Siti Nur Nikmah

NIM: 113111142



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp 024-7601295 Fax 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*
Penulis : Siti Nur Nikmah
NIM : 113111142
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang 30 Nopember 2015

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Prof. Dr. H. Ibnu Hajar, M. Ed. St.
NIP.19580507 198402 1 002

Sekretaris,

Hj. Nur Asiyah, M.S.I
NIP.19710926 199803 2 002

Penguji I,

Dr. H. Saifudin Zuhri, M. Ag.
NIP.19580805 198703 1 002

Penguji II,

H. Mursid, M. Ag.
NIP.19070305 200112 1 001

Pembimbing I,

Drs. H. Karnadi, M. Pd.
NIP. 19680317 199403 1 005

Pembimbing II,

Dr. H. Shodiq, M. Ag.
NIP. 19681205 199403 1 003

NOTA DINAS

Semarang, 12 Oktober 2015

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH BERBASIS
ADOBE FLASH CS6**
Nama : **Siti Nur Nikmah**
NIM : 113111142
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : PAI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diujikan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Pembimbing I,



Drs. H. Karnadi, M.Pd
NIP. 19680317 199403 1 005

NOTA DINAS

Semarang, 12 Oktober 2015

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH BERBASIS
ADOBE FLASH CS6**

Nama : **Siti Nur Nikmah**

NIM : **113111142**

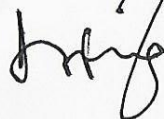
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Program Studi : **PAI**

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diujikan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Pembimbing II,



Dr. H. Shodiq, M.Ag.
NIP. 19681205 199403 1 003

ABSTRAK

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH BERBASIS
ADOBE FLASH CS6**

Penulis : Siti Nur Nikmah

NIM : 113111142

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan jenis media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak digunakan untuk umat Islam, 2) mengetahui kemudahan menggunakan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6*. Adanya penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya membaca al Qur'an dengan tartil sesuai dengan makrajnya. Sedangkan dewasa ini banyak kalangan umat Islam yang belum tartil dalam membaca al Qur'an bahkan lebih parahnya tidak bisa membaca huruf hijaiyyah.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research & development*). Untuk mendapatkan data-data serta informasi yang diperlukan dalam media *makharijul huruf* berbasis *adobe* ini, penulis menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu: wawancara kuisioner dan studi pustaka. Sedangkan untuk pembuatan media penulis menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Arch Luther (2005: 260) ada enam tahap yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*testing*), dan distribusi (*implementation*).

Hasil penelitian ini berupa: 1) produk media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* yang sesuai dengan materi *makharijul huruf*, 2) media pembelajaran ini mudah di gunakan dan layak untuk di gunakan. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang masing-masing terdiri dari dua validator termasuk dalam kategori layak dengan penilaian 73 % untuk aspek pendidikan, 72% untuk aspek ketepatan materi, 80% untuk aspek efisiensi, 82% untuk aspek tampilan media dan 80% untuk aspek kualitas teknis.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṡ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṡ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = أَي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillahirobbil'alamiin segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga terlimpah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Yang diutus membawa rahmat bagi seluruh alam. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, saran, motivasi dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Raharjo, M. Ed. St. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang beserta stafnya.
3. Drs. H. Mustopa, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Hj. Nur Asiyah, M.S.I. Selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam
4. Dr. H. Abdul Rohman, M. Ag. selaku Wali Studi Pendidikan Agama Islam sebagian mahasiswa PAI.
5. Drs. H. Karnadi, M. Pd. dan Dr. H. Shodiq, M. Ag. Selaku dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan perhatiannya untuk membimbing dan mendidik serta berdiskusi untuk memberikan masukan dalam proses penulisan skripsi.
6. Para dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali, membimbing dan menorehkan tinta-tinta ilmunya selama menempuh studi di IAIN Walisongo Semarang, yang tak akan lapuk oleh waktu dan para karyawan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang tidak kalah tekun melayani penulis.

7. Bapak Kyai Amnan Muqoddam dan Ibu Nyai Rofiqotul Makiyyah A.H beserta keluarga selaku pengasuh Pondok Pesantren Putri Al-Hikmah Tugurejo Tugu Semarang, yang senantiasa dengan kesabaran dan ketelatenan mengajarkan ilmu agama khususnya Al Qur'an. Semoga berkah ilmu dapat dirasakan oleh santriwati Al-Hikmah.
8. Kedua orang tuaku Bapak Sumikan dan Ibu Sumiati, beserta kakakku Mohammad So'em, Muhammad Khoirul Amin, dan adikku Muhammad Muhajirin yang tiada henti mendoakan dan mencurahkan cinta, kasih sayang, nasihat, serta rela berkorban harta dan jiwanya untuk membiayai kuliah penulis hingga selesai sehingga penulis tetap bersemangat menggapai cita-cita. Semoga Allah selalu melimpahkan Rizki-Nya untuk keluarga.
9. Kakak Andang Rian Dimas yang telah mencurahkan kasih sayang, motivasi dan bantuannya baik moril maupun materiil sehingga penulis bertambah semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Hj. Tuti Qurotul Aini, M. S.I. dan Wenty Dwi Yuniarti, S. Pd., M. Kom. Selaku *expert* materi serta media, Ustadz Nawawi dan Ustadz Umar Faruq, terimakasih penulis sampaikan atas bantuannya untuk menjadi narasumber dalam skripsi ini.
11. Teman-teman satu perjuangan di Pondok Pesantren Putri Al-Hikmah Tugurejo Tugu Semarang, khususnya kamar Al Asro' cicit cuit dan Al-Azka unyu-unyu. Terima kasih atas segala do'a, semangat, serta segala dukungannya.
12. Kakak-kakak Racana Walisongo di UKMI Racana Walisongo, UIN Walisongo Semarang. Keluarga sekaligus tempat mengembangkan diri, suka, duka, tangis, canda tawa bersama anggota pramuka. Terimakasih RCWS, banyak ilmu yang penulis dapat di luar bangku perkuliahan.

13. Teman-teman seperjuangan PAI D angkatan 2011, PPL MAN 1 Semarang, KKN Posko 5 serta teman-teman lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaan, kekompakan, dan kerjasama kita selama ini.
14. Semua pihak dan Instansi terkait yang telah membantu selama penulisan skripsi ini. Karena keterbatasan ruang, penulis tidak mungkin mencantumkan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis.

Sesungguhnya tiada yang sempurna di dunia ini, demikian juga dengan skripsi ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan tulisan berikutnya.

Bukanlah hal yang berlebihan apabila penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca pada umumnya. Amiin.

Semarang, 12 Oktober 2015

Penulis,



Siti Nur Nikmah
NIM.113111142

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat	8
D. Spesifikasi Produk	10
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	13
1. Belajar dan Pembelajaran	13
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	13
b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran	16
c. Teori Belajar dan Mengajar	17
d. Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran	21
e. Komponen Belajar dan Pembelajaran	24
f. Pola Belajar dan Pembelajaran	28
2. Pengembangan Media Pembelajaran	29
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	31
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	34
d. Kedudukan Media dalam Pembelajaran	37
e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	39

3.	Karakteristik Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	41
a.	Hakikat Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	41
b.	Tujuan Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	43
c.	Ruang Lingkup Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	44
d.	Karakteristik Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	46
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Makharijul Huruf Hijaiyyah</i>	47
B.	Kajian Pustaka	50
C.	Kerangka Berpikir	53
D.	Signifikansi Pengembangan Produk	56
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Karakteristik Penelitian	57
1.	Jenis Penelitian	57
2.	Alat dan Bahan	58
B.	Model Penelitian Pengembangan Media	62
C.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	67
D.	Teknik Analisis Data	71
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA		
A.	Deskripsi Prototipe Produk	73
1.	Hasil Pengumpulan Data	73
2.	Pengembangan Media	75
B.	Pembahasan dan Hasil Uji Lapangan	95
C.	Prototipe Hasil Pengembangan	105
D.	Keterbatasan Penelitian	119
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	121
B.	Saran	122
C.	Penutup	<u>124</u>
KEPUSTAKAAN		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR BAGAN

- Bagan 2.1 : Hubungan Antar Komponen dalam Pembelajaran (Diadaptasi dari Rusman, dkk), 26.
- Bagan 2.2 : Pola Pembelajaran (Diadaptasi dari Rusman, dkk), 30.
- Bagan 2.3 : Kedudukan Media dalam Pembelajaran (Diadaptasi dari Musfiqon), 38.
- Bagan 2.4 : Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran, 55.

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian, 69.
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengembangan (Diadaptasi Dari Arsyad), 70.
Tabel 3.3 : Range Persentase Dan Kualitas Media, 72.
Tabel 4.1. : Tabel Hasil Rerata Ahli Materi, 99.
Tabel 4.2. : Tabel Hasil Rerata Ahli Materi, 100.
Tabel 4.3. : Tabel Revisi Ahli Media, 101.
Tabel 4.4. : Tabel Hasil Rerata Ahli Media, 102.
Tabel 4.5. : Tabel Hasil Rerata Responden, 103.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 : Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran (Diambil Dari Modifikasi Luther), 65.
- Gambar 4.1 : *Storyboard* Opening, 78.
- Gambar 4.2 : *Storyboard* Menu Utama, 79.
- Gambar 4.3 : *Storyboard Makharijul HURuf*, 79.
- Gambar 4.4 : *Storyboard Sifat HURuf*, 79.
- Gambar 4.5 : *Storyboard HURuf-HURuf Hijaiyyah*, 80.
- Gambar 4.6 : Bagan Alir Media *Makharijul HURuf*, 81.
- Gambar 4.7 : Diagram Transisi Menu Utama, 82.
- Gambar 4.8 : Diagram Transisi Menu Pengantar, 83.
- Gambar 4.9 : Diagram Transisi Menu *Makharijul HURuf*, 84.
- Gambar 4.10 : Diagram Transisi Menu Sifat HURuf, 85.
- Gambar 4.11 : Diagram Transisi Menu HURuf Hijaiyyah, 86.
- Gambar 4.12 : Rancangan Layar *Opening*, 87.
- Gambar 4.13 : Rancangan Layar Menu Utama, 88.
- Gambar 4.14 : Rancangan Layar Menu *Makharijul HURuf*, 89.
- Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu Sifat HURuf, 89.
- Gambar 4.16 : Rancangan Layar Menu HURuf *Hijaiyyah*, 90.
- Gambar 4.17 : Pembuatan File Gambar *Coreldraw*, 91.
- Gambar 4.18 : Pembuatan File Gambar *Photoshop*, 91.
- Gambar 4.19 : Pengeditan File Audio Video, 92.
- Gambar 4.20 : Pembuatan *Cover* Media Pada *Adobe Flash*, 93.
- Gambar 4.21 : Pembuatan Isi Media Pada *Adobe Flash*, 93.
- Gambar 4.22 : Histogram Hasil Rerata Ahli Materi, 100.
- Gambar 4.23 : Histogram Hasil Rerata Ahli Media, 102.
- Gambar 4.24 : Histogram Hasil Rerata Responden, 104.
- Gambar 4.25 : Menjalankan Media Pembelajaran Al- Hikmah, 106.
- Gambar 4.26 : Memulai Media Pembelajaran, 107.
- Gambar 4.27 : Menu Utama Media, 108.
- Gambar 4.28 : Judul Media, 109.
- Gambar 4.29 : Lembar Halaman Media, 109.
- Gambar 4.30 : Tulisan Berjalan Pada Media, 109.
- Gambar 4.31 : Tombol Musik Latar, 110.
- Gambar 4.32 : Tombol Bagian Atas Media, 110,
- Gambar 4.33 : Halaman Profil, 111.

- Gambar 4.34 : Halaman Makhraj ḤUruf Yang Mirip, 112
Gambar 4.35 : Halaman *Help*, 113.
Gambar 4.36 : Halaman *Close*, 113.
Gambar 4.37 : Tombol Menu Utama, 114.
Gambar 4.38 : Tombol Pengantar, 115.
Gambar 4.39 : Tombol *Makharijul ḤUruf*, 115.
Gambar 4.40 : Halaman Definisi *Makharijul ḤUruf*, 116.
Gambar 4.41 : Halaman Pembagian *Makharijul ḤUruf*, 116..
Gambar 4.42 : Halaman ḤUruf Hijaiyyah, 117.
Gambar 4.43 : Halaman Makhraj ḤUruf Yang Mirip, 118.
Gambar 4.44 : Halaman Latihan, 118.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Materi *Makharijul Huruf*
- Lampiran 2 : Angket Validator Ahli Materi
- Lampiran 3 : Angket Validator Ahli Media
- Lampiran 4 : Angket untuk responden
- Lampiran 5 : Validasi Ahli materi
- Lampiran 6 : Validasi Ahli media
- Lampiran 7 : Hasil Angket dari Responden
- Lampiran 8 : Surat Penunjukan pembimbing
- Lampiran 9 : Surat Ijin Riset
- Lampiran 10 : Surat telah melaksanakan penelitian
- Lampiran 11 : Sertifikat KKN
- Lampiran 12 : Sertifikat OPAK



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan segenap potensi manusia, sehingga dapat memberi manfaat dan memberi perubahan yang positif bagi bangsa, negara, dan Agama. Hal ini terlihat jelas dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan diarahkan menjadi muslim yang *kaffah*. Hasil konferensi Makkah pada tahun 1977 menyatakan mengenai tujuan pendidikan Islam yakni menciptakan “orang yang baik dan benar”, tujuan akhir pendidikan muslim itu terletak pada (aktivitas) merealisasikan pengabdian kepada Allah SWT baik individu dan masyarakat maupun kemanusiaan seluruhnya, secara total.²

¹Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No : 20 tahun 2003

²Rekomendasi Konperensi Internasional Pertama Pendidikan Muslim di Makkah Tahun 1977. Terjemahan dari First World Onference On Muslim Education-

Salah satu wujud dari realisasi pengabdian manusia kepada Allah SWT. yaitu dengan membaca dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an. Al-Qur'an adalah wahyu Allah atau firman Allah untuk menjadi petunjuk dan pedoman bagi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Setiap umat Islam diwajibkan membaca kitab suci Al-Qur'an dengan sebaik-baiknya. Allah telah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Muzammil ayat 4 yang berbunyi:

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

“atau lebih dari seperdua itu dan bacalah Al-Quran itu dengan perlahan-lahan” (QS. Al-Muzammil/ 73:4).³

Tartil menurut bahasa berarti membaguskan, memperindah dan perlahan-lahan. Disebutkan juga *tartil* adalah memperjelas bacaan huruf-huruf, memelihara tempat-tempat berhenti (*waqof*) dan menyempurnakan *harokat* dalam bacaan.⁴ Satu hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa cara membaca Al-Qur'an itu tidak sama dengan membaca buku-buku yang berbahasa arab. Umat Islam yang membaca Al-Qur'an baik tanpa lagu maupun dilagukan dengan indah dan merdu, tidak boleh terlepas dari kaidah-kaidah tajwid.

Recommendations, Organized by King Abdul Aziz University, Jeddah & Mecca Al-Mukarromah 1397 A.H. – 1977 A.D. Reproduced by Inter Islamic University Cooperation of Indonesia, Secretariat “YARSI” School of Medicine Jakarta”.

³Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Sygma Publishing, 2010), hlm.574.

⁴H. Ahmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al Qur'an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2011), hlm 5.

Disamping itu membaca Al Qur'an mempunyai banyak keutamaan. Sabda Nabi Muhammad SAW yaitu :

سمعت عبد الله بن مسعود يقول : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ : مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ حَسَنَةٌ وَالْحَسَنَةُ بِعَشْرِ أَمْثَالِهَا لَا أَقُولُ الْم حَرْفٌ, وَلَكِنْ أَلِفٌ حَرْفٌ وَلَا م حَرْفٌ وَمِيمٌ حَرْفٌ (اخرجه الترمذی)⁵

Dari Abdullah bin Mas'ud:”Rasulullah bersabda:”Siapa yang membaca satu huruf dari Al-Qur'an maka baginya satu kebaikan dengan bacaan tersebut, satu kebaikan dilipatkan menjadi 10 kebaikan semisalnya dan aku tidak mengatakan الم satu huruf akan tetapi alif satu huruf, lam satu huruf dan mim satu huruf.”

Dalam hadits tersebut dijelaskan betapa mulianya orang yang membaca Al-Qur'an sehingga Nabi menjelaskan tentang kebaikan dalam satu huruf akan mendapatkan satu kebaikan, dan satu kebaikan itu dilipatgandakan menjadi 10 kebaikan, dan perlu diketahui bahwa tidak hanya dalam hadits Nabi saja tetapi dalam Al-Qur'an pun Allah telah menguatkan lewat sabda-Nya tentang kebaikan dalam membaca satu huruf mendapat satu kebaikan sama dengan yang dijelaskan oleh nabi Muhammad.

Kemajuan yang telah dicapai manusia dalam era teknologi ini, baik dalam bidang pengetahuan maupun teknologi telah membuat perkembangan yang demikian pesatnya. Mahasiswa sebagai akademisi dan praktisi dalam memandang dan memahami produk teknologi, mahasiswa hendaknya lebih bijak dan bertanggungjawab

⁵Imam Al hafidz Abil 'Ula muhammad “abdirrohman, *Tuhfatulhawadzi bisyarhi Jami' Attirmidzi*, juz 8 (Libanon, Beirut: Darul Kitab Al “ilmiah, 1683 H), hlm. 182.

untuk terus melakukan inovasi secara lebih kreatif dan unggul.⁶ Dalam kaitannya media pendidikan sebagai salah satu produk dari teknologi pun semakin bervariasi, mulai dari teknologi yang sederhana hingga teknologi canggih.⁷ Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁸

Dewasa ini, banyak umat Islam yang membaca Al-Qur'an tidak sesuai dengan kaidah tajwid khususnya *makhraj huruf*, sehingga dapat mengubah makna dari ayat Al-Qur'an, bahkan sebagian dari mereka tidak fasih dalam membaca Al-Qur'an. Faktanya ketika penulis mengamati mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang ada yang kurang lancar dalam membaca Al-Qur'an dan belum sesuai dengan kaidah tajwid, padahal mahasiswa tersebut akan dan telah disiapkan untuk menjadi pendidik Agama Islam. Terlihat juga di Pondok Pesantren Al-Hikmah Tugurejo terdapat beberapa santri yang belum tartil dalam membaca Al-Qur'an. Di tambah lagi dari MAN 1 Semarang tempat penulis

⁶Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.32.

⁷Muktar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), hlm.114.

⁸Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 458.

menjadi guru Praktek Pengalaman Lapangan yang di beri tanggung jawab mengajar Qur'an Hadits dan BTA, penulis menemui juga siswa yang tidak bisa membaca Al-Qur'an sama sekali.

Hal tersebut merupakan permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Ketidakfasihan dari sebagian mereka merupakan kesalahan dari mereka sendiri yang tidak sungguh-sungguh belajar di saat kecilnya dulu. Pembelajaran membaca ayat Al-Qur'an dengan dasar Qiro'ati dimulai sejak dini yang dilaksanakan di beberapa Taman Pendidikan Qur'an (TPQ), merupakan langkah awal dalam kefasihan dan kelancaran membaca ayat Al-Qur'an sesuai kaidah Tajwid. Potensi pembelajaran ini sudah cukup baik dan menyebar luas di berbagai wilayah. Beberapa TPQ di sekitar Kota Semarang: TPQ Miftahul Jannah di Perum Bringin Indah Ngaliyan; TPQ Nurul Qur'an di Kumudasmoro, Pamularsih; TPQ Al-Hikmah di Jalan Candi Permata raya Rw. 09 Perum Pasadena Kel. Kalipancur. Sesuai dengan wawancara dengan masing-masing ustadz-ustadzah di TPQ tersebut pembelajaran berlangsung lima hari selama satu minggu dan terkait pembelajarannya masih bersifat konvensional dibuktikan dengan penggunaan sistem *sorogan*, demonstrasi dan klasikal di pandu langsung oleh ustadz-ustadzah dengan media buku Qiro'ati, penggunaan gambar kertas, dan papan tulis. Pembelajaran ini kurang efektif karena membutuhkan waktu lama, konsentrasi santri TPQ akan juga akan terpecah dengan gerak demonstrasi seorang ustadz-ustadzah di depan kelas menjelaskan materi. Disamping itu agar fasih dan trampil membaca Al-Qur'an

perlu latihan mandiri tanpa bertemu saat di tempat TPQ dengan waktu terbatas.

Adanya perkembangan ilmu dan teknologi yang telah dipaparkan diatas, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada peningkatan ketrampilan anak didik dalam membaca Al-Qur'an yaitu pengaruh atau akibat yang ditimbulkan. Keefektifan tersebut diharapkan akan membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan yang dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Tentunya akan membawa hasil atau perubahan yang baik dilihat dari respon dan keaktifan anak didik pada saat pendidik menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran.

Sabda Nabi Muhammad SAW yaitu :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا .

(اخرجه البخاري في كتاب الرقاق)

“Dari Abdillahi r.a ia berkata: bahwa Nabi Muhammad SAW membuat garis persegi empat, dan membuat garis tengah yang ditarik keluar dari garis persegi empat, dan Nabi Muhammad SAW membuat garis-garis kecil-kecil yang ditengahnya dari arah samping yang berada ditengah, dan Nabi Muhammad SAW bersabda, ini adalah manusia dan ini ajalnya yang mengelilingi dan garis yang

diluarnya adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil-kecil ini adalah rintangannya. Apabila melewati ini, maka ia akan mendapatkan ini, dan apabila melewati ini, maka ia akan mendapatkan ini.”(Dikeluarkan oleh Imam Muhammad bin Ismail Al-Bukhori dalam kitab al-Riqaq)⁹

Dalam hadis diatas Beliau Nabi menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar persegi empat yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.¹⁰

Dari penjelasan hadis diatas dapat disimpulkan bahwa Rasulullah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para sahabat yaitu dengan menggunakan media visual gambar. Arsyad mengemukakan bahwa media gambar, dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran akan semakin besar.¹¹

Dengan mengetahui dan memahami tempat keluar dan sifat-sifat dari *huruf hijaiyyah* akan lebih memudahkan anak didik dalam

⁹ Al-Imam Bukhori dan Abu Hasan As-Sindy, *Shohihul Bukhori bi Haasyiati al Imam As Sindy*, (Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008), hlm 116.

¹⁰Al Imam Syihabudin Bin Abi Al Abas Ahmad bin Muhammad As Syafi'i Kostolani, *Irsyadu Syari'* (13), (Birut, Libanon: Darul Kitab Al Imiah, 943 H), hlm.419.

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm.17.

latihan membaca Al-Qur'an sesuai kaidahnya. Sehingga penulis berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* yang representatif dan interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan perangkat pendukung lainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6* sehingga pemahaman anak didik terhadap materi tersebut lebih mudah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak digunakan untuk umat Islam?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan jenis media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak digunakan untuk umat Islam.
- b. Menggunakan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

- 1) Memberikan sumbangan pengetahuan baru dalam khasanah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.
- 2) Membangun kreativitas dan produktivitas pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.
- 3) Memberikan wawasan baru tentang penggunaan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mendidik anak sehingga fasih dan tartil membaca Al-Qur'an.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

- 1) Memberikan solusi alternatif tentang belajar membaca Al-Qur'an melalui pemilihan dan penggunaan sebuah media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.
- 2) Dengan media pembelajaran ini anak didik bisa latihan secara mandiri setelah pertemuan di kelas dengan pendidik.
- 3) Memperkaya media-media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk berupa media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* yang memuat cara melafalkan, penjelasan dan membedakan bunyi *makharijul huruf hijaiyyah* dan latihan yang mudah untuk dioperasikan.
2. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa program yang berbentuk animasi memuat teks yang lebih jelas, *image* (gambar diam) lebih menarik, audio dengan suara yang jernih, dan video yang jelas.

3. Adapun Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan yaitu: PC (*Personal Computer*) *Intel Pentium 4*, RAM 2 GB, Monitor dengan resolusi 1280 X 768, *Free Memory on Hardisk* 10 GB, *Mouse/ Touch pad*, *Keyboard*, dan *Active Speaker*.
4. Adapun Perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu: *Windows 7 Ultimate*, *Microsoft Office*, *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS3*, *corelDRAW X6* dan *Pinnacle Studio 12*.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu cara untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada di lapangan, baik dari sisi media pembelajaran, metode pengajaran, pendidik maupun anak didik. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang dipergunakan untuk mengetahui cara melafalkan huruf *hijaiyyah* yang benar sesuai kaidah tajwid khususnya *makharijul huruf hijaiyyah*, untuk memberikan penjelasan tentang *makharijul huruf hijaiyyah*, untuk membedakan bunyi *makharijul huruf hijaiyyah*, dan dipergunakan untuk masyarakat secara luas. Hasil pengembangan ini pun mudah didapatkan dan berbentuk media yang dapat memvisualisasikan konsep materi *makharijul huruf hijaiyyah* sehingga lebih mudah untuk mempelajari materi.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika disini dimaksudkan sebagai gambaran umum yang menjadi pembahasan dalam skripsi dan sebagai penjabar dari isi utama kajian skripsi yang penulis buat. Secara garis besar, penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang memuat pokok pikiran yang berbeda-beda. Berikut penjelasan pokok pikiran masing-masing bab.

BAB I Pada bab ini berisi tentang pendahuluan, dimana penulis menjelaskan beberapa hal, diantaranya latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, spesifikasi produk dan asumsi pengembangan.

BAB II Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang meliputi: deskripsi teori, kajian pustaka, kerangka berfikir dan signifikansi produk pengembangan.

BAB III Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang meliputi: karakteristik penelitian yang meliputi jenis penelitian serta alat dan bahan (perangkat yang digunakan), model penelitian pengembangan media, rancangan pengembangan media, indikator instrumen penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV Pada bab ini berisi tentang deskripsi dan analisis data yang meliputi deskripsi prototipe produk, hasil uji lapangan, analisis data, dan prototipe hasil pengembangan.

BAB V Pada bab ini berisi tentang penutup yang meliputi: kesimpulan dari penelitian, saran dan penutup.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah perubahan. Perubahan itu mencakup perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman dan latihan.¹² Proses belajar bisa dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal, nonformal, dan jalur informal.¹³

Selaras dengan itu Hamalik menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya, perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*).¹⁴ Adapun menurut Gagne dalam Susanto, mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dalam bukunya, Susanto

¹²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.10.

¹³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persad, 2003), hlm. 1.

¹⁴Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 36.

juga menjelaskan bahwa belajar memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.¹⁵

Menurut Slameto, Belajar merupakan suatu tindakan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁶ Masyarakat tradisional menyatakan belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan.¹⁷ Sedangkan menurut pandangan modern, belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan.¹⁸ Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil, Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat diatas, belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan semua unsur yang bisa memberi ilmu pengetahuan dan pengalaman, sehingga memperoleh

¹⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 4.

¹⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

¹⁷Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm. 5.

¹⁸Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005), hlm. 6

suatu perubahan tingkah laku mencakup perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, materi, strategi, media dan evaluasi.¹⁹ Hamalik menyebutkan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.²⁰ Dari kombinasi komponen pembelajaran itu akan saling memberikan pengaruh dan saling mendukung

Menurut Nasution dalam Fathurrohman, pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.²¹ Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan peserta didik.

Interaksi pembelajaran merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara

¹⁹Musfiqon. *Pengembangan Media...*, hlm. 35.

²⁰Oemar Hamalik, *Kurikulum dan...*, hlm. 57.

²¹Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 6.

anak didik dan pendidik dengan berbagai metode.²² Menurut Gagne, Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada anak didik.²³ Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang berpengaruh langsung terhadap proses belajar anak didik dan pembelajaran harus menghasilkan belajar.

b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Segala sesuatu harus memiliki tujuan, karena dengan adanya tujuan maka hal yang akan kita inginkan akan bisa tercapai meskipun kadang sulit untuk mencapainya. Secara umum, Tujuan belajar adalah untuk menemukan makna, pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pesan yang diberikan pengajar, sumber belajar dan pengalaman hidup. Dengan harapan terjadi perubahan positif pada diri anak sebagai hasil belajar tersebut.²⁴

Sementara itu, Hamalik menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh anak didik setelah berlangsungnya proses belajar.²⁵ Tujuan belajar

²²Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hlm. 17.

²³ Fathurrohman dan sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm.9.

²⁴Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hlm. 8.

²⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum dan...*, hlm. 73.

dimaksudkan untuk memberikan landasan belajar, menurut Hudojo dalam Fathurrohman, menyebutkan tujuan belajar dapat diapresiasi dengan mendeskripsikan sebagai situasi yang dihadapi peserta didik, menunjukkan tingkah laku yang dinyatakan dengan kata kerja yang menunjukkan kapabilitas yang dipelajari, tindakan yang dilakukan peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar.²⁶

Jika tujuan tidak ditetapkan terlebih dahulu maka proses belajar pun berjalan tanpa tujuan yang pasti sehingga belajar berlangsung tidak efektif.

c. Teori belajar dan Pembelajaran

Berkaitan dengan belajar ada beberapa teori belajar yang digunakan dalam pendidikan di sekolah, dan digunakan dalam pemilihan media untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran itu sendiri yaitu 1) Teori Behavioristik, 2) Teori Kognitif, 3) Teori Humanistik dan 4) Teori Sibernetika.²⁷ Adapun teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

²⁶Fathurrohman dan sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 12.

²⁷Yatim Harianto, *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 6.

1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik ini perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Teori ini menekankan perilaku yang dapat diamati dengan mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, dan menekankan pentingnya latihan.²⁸

Asumsinya dalam belajar dibutuhkan rangsangan dari lingkungan dan media pembelajaran, agar dapat digunakan untuk latihan secara mandiri tanpa bertemu langsung dengan pendidik.

2) Teori Kognitif

Teori belajar kognitif teori belajar yang berpijak pada gambaran suatu masalah belajar yang terstruktur dan disajikan, belajar dengan pemahaman adalah lebih permanen dan lebih memungkinkan untuk ditransferkan, selanjutnya dalam mengoreksi kesalahan belajar dengan umpan balik kognitif, dan penetapan tujuan juga sangat penting sebagai motivasi belajar, serta berfikir divergen akan menuju

²⁸Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 224.

ditemukannya pemecahan masalah atau ke terciptanya produk yang bernilai dan menyenangkan.²⁹

Asumsinya teori ini anak didik akan memperoleh hasil yang maksimal jika prosesnya pun maksimal, sehingga interaksi dengan lingkungan belajar memberikan pengaruh yang besar bagi anak didik.

3) Teori Humanistis

Teori belajar humanistis adalah teori belajar yang terkenal dengan konsepsi bahwa esensinya manusia itu baik menjadi dasar keyakinan dan menghormati sisi kemanusiaan sebagai aktualisasi diri dengan menekankan studi seorang secara utuh.³⁰

Asumsinya anak didik akan bisa mengaktualisasikan dirinya jika kebutuhan anak didik terpenuhi, salah satu memenuhinya itu dengan menyediakan sumber-sumber belajar dan media belajar yang mendukung. Pendidik bukan sebagai subjek tetapi sebagai fasilitator yang hanya memantau pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

4) Teori Sibernetika

Teori belajar sibernetika adalah teori belajar yang paling baru berkembang sejalan dengan

²⁹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan...*, hlm. 45-46.

³⁰Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 236-237.

perkembangan ilmu informasi. Menurut teori itu belajar adalah pengelolaan informasi dan lebih mementingkan sistem informasi yang diproses dalam pembelajaran.³¹

Asumsinya tidak ada suatu proses belajar yang ideal untuk segala situasi yang cocok untuk semua anak didik, maka sebuah informasi akan dipelajari anak didik dengan situasi dan kondisi belajarnya, dan informasi yang sama akan dipelajari anak didik lain dengan situasi dan kondisi proses belajar yang berbeda.

Mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling pengaruh mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Berbagai rumusan yang ada pada dasarnya berlandaskan pada teori pembelajaran tertentu.³² Adapun teori pembelajaran tersebut yaitu.

- 1) Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/ anak didik di sekolah
- 2) Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah

³¹Yatim Harianto, *Paradigma Baru Pembelajaran ...*, hlm. 20.

³²Oemar Hamalik, *Kurikulum dan...*, hlm.58.

- 3) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik
- 4) Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- 5) Pembelajaran adalah suatu proses membantu anak didik menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

d. Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran

Prinsip-prinsip belajar yang digunakan untuk bahan pertimbangan penggunaan dan pengembangan media adalah 1) Perhatian dan motivasi, 2) Keaktifan, 3) Keterlibatan langsung, 4) Pengulangan, 5) Tantangan, 6) Balikan dan penguatan, dan 7) Perbedaan individu.³³ Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut adalah sebagai berikut.

1) Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi mempunyai peranan penting. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran itu dirasakan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Sedang motivasi sebagai tenaga yang digunakan untuk menggerakkan dan mengarahkan aktivitas

³³Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 22

seseorang. Implikasinya pendidik melakukan dengan menggunakan metode secara bervariasi, menggunakan media sesuai dengan tujuan belajar dan materi yang diajarkan, memilih bahan ajar sesuai minat siswa, dan memberitahukan nilai guna dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa.

2) Keaktifan

Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri. Keaktifan itu dapat berupa fisik maupun psikis.³⁴ Implikasinya pendidik melakukan dengan menggunakan multimetode dan multimedia serta memberikan kesempatan pada anak didik untuk melaksanakan eksperimen.

3) Keterlibatan langsung

Belajar dengan terlibat secara langsung dalam hal ini tidak sekedar mengamati secara langsung melainkan harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Implikasinya pendidik melakukan dengan menggunakan media yang langsung digunakan oleh anak didik dan memberikan tugas kepada anak didik

³⁴Rusman, dkk. *Pembelajaran ...*, hlm. 23

untuk mempraktikkan gerakan psikomotorik yang dicontohkan.

4) Pengulangan

Belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari mengamati, menganggap, mengingat, mengkhayal, berpikir dan sebagainya. Dengan pengulangan, maka daya-daya tersebut akan berkembang. Implikasinya pendidik melakukan dengan mengembangkan/ merumuskan soal-soal latihan dan mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran.

5) Tantangan

Dalam belajar pendidik harus memberikan tantangan pada anak didiknya. Tantangan dalam kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan oleh pendidik. Implikasinya pendidik melakukan dengan memberikan tugas pada siswa untuk memecahkan masalah dan mengembangkan bahan pembelajaran yang memerhatikan kebutuhan anak didik.

6) Balikan dan penguatan

Balikan dan penguatan harus sering dilakukan oleh pendidik, diberikan secara lisan maupun tertulis, baik secara individu ataupun klasikal. Implikasinya pendidik melakukan dengan memberikan catatan-catatan pada hasil kerja anak didik, dan

mengumumkan atau mengonfirmasikan peringkat yang diraih setiap anak didik berdasarkan skor yang dicapai dalam tes.

7) Perbedaan individu

Anak didik merupakan individual yang unik, masing-masing memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Konsekuensi logis adanya hal ini, pendidik harus mampu melayani setiap anak didik sesuai karakteristik mereka orang per orang.³⁵ Implikasinya pendidik melakukan dengan merancang pemanfaatan berbagai media dalam menyajikan pesan pembelajaran, mengenali karakteristik setiap anak didik sehingga dapat menentukan perlakuan pembelajaran yang tepat bagi anak didik yang bersangkutan.

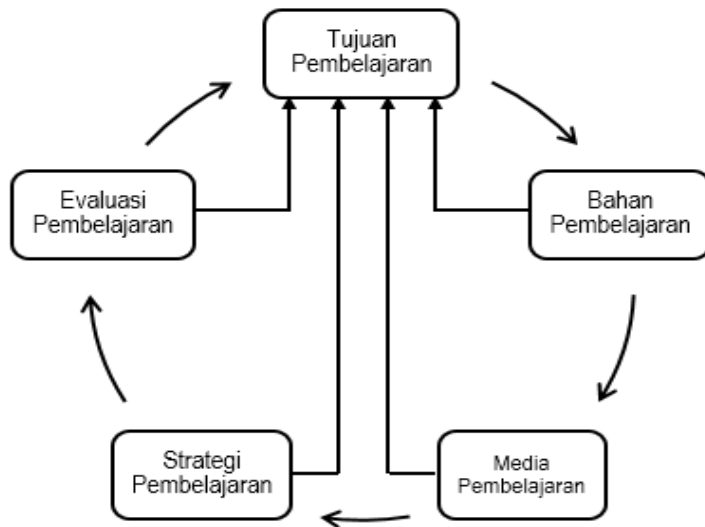
Prinsip-prinsip diatas digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak didik dan bisa digunakan untuk mengatasi masalah dalam pendidikan.

e. Komponen Belajar dan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri

³⁵Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis...*, hlm. 33.

dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi masing-masing yang terlibat di dalam pembelajaran. Dimana di dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, bahan/ materi, strategi, media dan evaluasi pembelajaran.³⁶ Komponen-komponen pembelajaran tersebut seperti yang dijelaskan Rusman dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1
Hubungan Antar Komponen dalam Pembelajaran
(Diadaptasi dari Rusman, dkk.)

³⁶Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi...*, hlm. 43.

Penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran diatas adalah sebagai berikut.

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan.³⁷ Tujuan ini untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.³⁸ Dengan asumsi lain, Pendidikan merupakan peran utama dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.

2) Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan bahan/ materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mendukung perubahan. Sudirman dalam Syaiful menjelaskan pemanfaatan sumber-sumber pengajaran tersebut tergantung pada kreativitas guru, waktu, biaya, serta kebijakan-kebijakan lainnya.³⁹

3) Strategi Pembelajaran

Strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pendidik dan anak didik dalam perwujudan

³⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hlm. 41.

³⁸Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi...*, hlm. 44.

³⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hlm. 48.

kegiatan belajar mengajar.⁴⁰ Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa.

4) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.⁴¹ Alat bantu ini dapat meningkatkan persepsi, memberikan penguatan dan meningkatkan ingatan.

5) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai tindakan atau proses untuk menentukan nilai sebagai sesuatu dalam dunia pendidikan.⁴² Evaluasi bukan hanya sekadar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai suatu menilai suatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Komponen-komponen pembelajaran tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam setiap perannya dalam proses pembelajaran, dan saling berkaitan untuk memperoleh keberhasilan proses pembelajaran.

⁴⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hlm. 5.

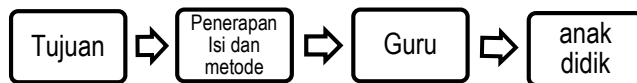
⁴¹Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi...*, hlm. 45.

⁴²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar...*, hlm. 50.

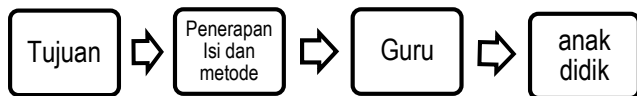
f. Pola Belajar dan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran ada beberapa pola pembelajaran. Barry Moris dalam Rusman menjelaskan beberapa pola pembelajaran yang menjelaskan kaitannya media dengan proses pembelajaran, membagi pembelajaran menjadi empat tipe, yaitu: 1) Pola pembelajaran tradisional 1, 2) Pola pembelajaran tradisional 2, 3) Pola pembelajaran guru dan media, dan 4) Pola pembelajaran bermedia.⁴³ Adapun pola pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

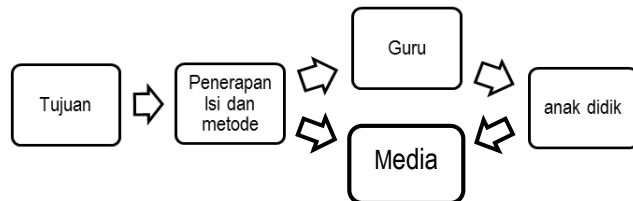
1) Pola pembelajaran tradisional 1



2) Pola pembelajaran tradisional 2

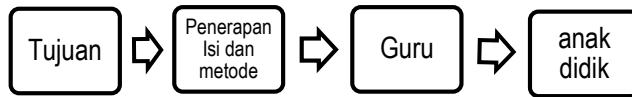


3) Pola pembelajaran guru dan media



⁴³ Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi...* hlm. 44.

4) Pola pembelajaran bermedia



Bagan 2.2
Pola Pembelajaran
(Diadaptasi dari Rusman, dkk.)

Pola pembelajaran diatas memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware*, akan membawa perubahan pada proses pembelajaran. Untuk selanjutnya guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga guru sebagai fasilitator belajar.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran anak didik akan tertarik dan berminat dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik dengan alat bantu yaitu sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan pendidik dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴⁴

⁴⁴Musfiqon, *Pengembangan Media...*,hlm.28.

Dalam kitab dijelaskan

إن الوسيلة التعليمية هي: كل موقف, وكل كلام وكل عمل, وكل مادة تعليمية يستعين بها المدرس على توضيح هدفه من التعليم والتربية في المدرسة.⁴⁵

Dalam kitab tersebut dijelaskan bahwa sesungguhnya media adalah setiap benda yang mati, ucapan, kegiatan dan materi pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan tujuannya dalam pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Association of education and Communication Technology (AECT) dalam Asnawir, mendefinisikan yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi..⁴⁶

Sejalan dengan itu Gerlach dan Ely dalam Sutjipto, mengatakan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, atau sikap.⁴⁷ Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran (الوسائل التَّعليمية) digantikan dengan

⁴⁵ 'Ali Abdul halim al Mahmud, *Attarbiyah Al Islamiyah fi Almadrasah*, (Mesir: Daruttauzi' wannasyr Al Islamiyah, 2004), Hlm. 363

⁴⁶Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Hlm. 11.

⁴⁷Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia), hlm. 7-9.

istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar pendidikan alat pandang dengar, teknologi pendidikan, alat peraga dan media penjas.⁴⁸ Miarso menjelaskan mengenai media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁴⁹ Mohanty menjelaskan pentingnya media yaitu:

*All these media have to be appropriately used suiting to the learning needs and objectives. They may often be utilised selectively in a package from ensuring the maximum effectiveness.*⁵⁰

Yang menjelaskan bahwa media harus tepat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan` sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara, sehingga materi yang disampaikan lebih cepat

⁴⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 6.

⁴⁹Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm. 458.

⁵⁰Jagannath Mohanty, *Educational Technology*, (New Delhi: Deep & Deep Publications, 2005), hlm.39.

diterima anak didik serta menarik minat anak didik untuk belajar.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu dan mendukung tersampainya materi yang sulit dijelaskan kepada anak didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran, untuk itu media harus memenuhi beberapa kriteria yang akan dijelaskan dalam ciri-ciri media pembelajaran.

Ciri-ciri spesifik masing-masing media berbeda satu sama lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan.⁵¹ Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada setiap indera. Maka ciri-ciri umum media bahwa media bisa diraba, dilihat, didengar dan diamati oleh panca indera. Disamping itu media dapat dilihat menurut lingkup sasarannya serta kontrol oleh pemakai.⁵² Adapun ciri-ciri media diantaranya:

⁵¹Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media ...*, hlm. 32.

⁵²I Putu Suraoka dan I Dewa Nyoman Supariasa, *Media Pendidikan Kesehatan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 9.

- 1) Penggunaan yang dikhususkan atau dialokasikan pada kepentingan tertentu.
- 2) Alat untuk menjelaskan apa yang ada di buku pelajaran baik berupa kata-kata simbol atau bahkan angka-angka.
- 3) Media pendidikan bukan hasil kesenian.
- 4) Pemanfaatan media pendidikan tidak sebatas pada suatu keilmuan tertentu tetapi digunakan pada seluruh keilmuan.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Ketiga ciri itu adalah 1) Ciri fiksatif, 2) Ciri manipulatif, dan 3) Ciri distributif.⁵³

Adapun penjelasannya yaitu:

- 1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video, audio, disket komputer, dan lain-lain.

⁵³Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 14.

2) Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada anak didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar anak didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Ciri media pembelajaran diatas merupakan hal yang semestinya perlu digunakan untuk pertimbangan dalam pendidik memilih, menciptakan dan menggunakan media.

c. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak.⁵⁴ Namun secara lebih rinci dan utuh media pembelajaran berfungsi untuk:

1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran

⁵⁴Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hlm. 35.

- 2) Meningkatkan gairah belajar anak didik
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar
- 4) Menjadikan anak didik berinteraksi langsung dengan kenyataan
- 5) Mengatasi modalitas belajar anak didik yang beragam
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Arsyad mengemukakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.⁵⁵ Adapun manfaat media teknologi pendidikan lebih rinci menurut Ely dalam Danim, adalah sebagai berikut.⁵⁶

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan mempercepat "*Rate of learning*",
- 2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual,
- 3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah,
- 4) Pengajaran dapat dilakukan dengan mantap,
- 5) Meningkatkan terwujudnya "*immediacy of learning*"
- 6) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

⁵⁵Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 15.

⁵⁶Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 13.

Rusman Dkk. menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.⁵⁷

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran.
- 2) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran yang tidak mencapai hasil prestasi belajar anak didik dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi anak didik dalam belajar, media menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara anak didik dengan sumber belajar.
- 5) Secara kualitas dan kuantitas meningkatkan hasil dan proses pembelajaran, sehingga harus memerhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme, sehingga pesan yang disampaikan jelas dan mudah dipahami.

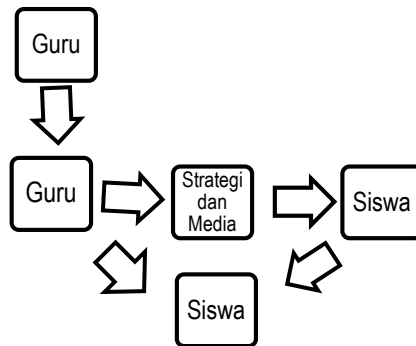
⁵⁷Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi...* hlm. 177.

7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

Dari berbagai fungsi dan manfaat media diatas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

d. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Kedudukan media dalam pembelajaran dapat di lihat di bagan berikut.



Bagan 2.3
Kedudukan Media dalam Pembelajaran
(Diadaptasi dari Musfiqon)

Dari bagan diatas kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media yang telah menjadi bagian dalam pembelajaran ini

sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memilih dan mendesain media yang sesuai. Semakin profesional pendidik maka semakin kecil peranan media pembelajaran, karena pendidik yang profesional dapat mendesain media pembelajaran agar materi lebih dipahami oleh anak didik. Perlu diingat media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah anak didik dan pendidik dalam menggali informasi atau menguasai materi pembelajaran.⁵⁸ Dalam proses pembelajaran antara materi, pendidik, strategi dan media, dan anak didik merupakan serangkaian yang saling mempengaruhi sesuai dengan posisi masing-masing. Keseimbangan dan keterkaitan semuanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam pendidikan Agama, media pendidikan agama ialah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/ metode yang secara efektif dapat digunakan oleh pendidik agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam.⁵⁹

⁵⁸Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hlm. 37.

⁵⁹Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 117.

e. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pada dasarnya ada media jenis, yaitu media jadi (*media by utilization*) adalah media yang sudah tersebar di pasaran luas dan siap pakai, dan media rancangan (*media by design*) adalah media yang perlu dirancang dan dipersiapkan khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

Memilih media yang tepat baik itu media jadi maupun media rancangan untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Adapun tiga prinsip utama dalam memilih media yaitu 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi, 2) Prinsip relevansi, dan 3) Prinsip produktifitas.⁶⁰ Adapun prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Media yang telah memenuhi aspek efektifitas dan efisiensi ini tentunya efektif terkait dengan

⁶⁰Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), hlm.118.

kemampuan media sebagai alat bantu pencapaian tujuan dan efisien dalam penggunaan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin. Media berdaya capai tujuan pembelajaran tinggi berarti media tersebut efektif. Media yang baik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efisien.

2) Prinsip relevansi

Aspek relevansi ini berkaitan dengan media yang digunakan relevan tidaknya dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran serta kondisi perkembangan masyarakat. Semakin relevan media yang dipilih maka akan semakin mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

3) Prinsip produktifitas

Prinsip produktif ini dapat difahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran terealisasikan.⁶¹

Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media sebagai pertimbangan.⁶²

⁶¹Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hlm. 118.

⁶²I Putu Suiraka dan I Dewa Nyoman Supariasa, *Media...*, hlm.16.

kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan yang ingin dicapai, apakah untuk mengubah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 2) Ketepatan untuk mendukung materi yang sifatnya konsep, prinsip ataupun fakta.
- 3) Kepraktisan, keluwesan dan daya tahan media.
- 4) Penguasaan cara penggunaan media oleh pemakai.
- 5) Kesesuaian dengan kelompok sasaran.
- 6) Kelengkapan media, sehingga dapat memberikan persepsi yang lebih baik kepada sasaran.
- 7) Apabila menggunakan media dengan suara, harus disesuaikan dengan suara aslinya.
- 8) Kesesuaian dengan waktu yang tersedia.

Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan bahwa media tersebut dipakai, tidak dipakai atau diadaptasi dalam pembelajaran.

3. Karakteristik Pembelajaran *Makharijul ħurufHijaiyyah*

a. Hakikat Pembelajaran *Makharijul ħurufHijaiyyah*

Membaca Al-Qur'an secara harfiah berarti melafalkan, mengujarkan, atau membunyikan huruf-huruf Al-Qur'an sesuai dengan bunyi yang dilambangkan oleh huruf-huruf itu dan sesuai pula dengan hukum

bacaannya.⁶³ Untuk itu, perlu mempelajari dan mengetahui tempat-tempat keluarnya huruf dan sifat-sifatnya. Diimbangi juga dengan latihan praktik pengucapan secara terus menerus, agar dapat tepat sesuai dengan kaidah-kaidah pengucapan huruf yang benar.⁶⁴

Dalam membaca Al-Qur'an tidak lepas dari ilmu Tajwid. *Makharijul ħuruf hijaiyyah* merupakan bagian dari ilmu tajwid, *Makharijul ħuruf hijaiyyah* sebagai dasar membaca ayat suci Al-Qur'an harus di kuasai oleh umat Islam.

Pembelajaran *makharijul ħuruf hijaiyyah* adalah bagaimana melafalkan atau mengucapkan atau membunyikan dengan benar. Melafalkan atau mengucapkan huruf-huruf itu menjadi bunyi-bunyi bahasa Al-Qur'an yang sangat terkandung dalam dua hal yaitu:

- 1) Tempat artikulasi (*Makharijul ħuruf hijaiyyah*) yakni tempat dimana bunyi-bunyi itu dihasilkan.
- 2) Cara artikulasi, yakni cara mengucapkan bunyi-bunyi itu.⁶⁵

⁶³Abdul Chaer, *Perkenalan Awal dengan Al-Qur'an*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 209.

⁶⁴H. Ahmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al Qur'an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2011), hlm. 43.

⁶⁵Abdul Chaer, *Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.18.

Sejalan dengan itu perlu diketahui bahwa ilmu tajwid itu adalah ilmu yang tidak hanya sekedar teori tetapi juga ilmu praktik. Jadi belajar *makharijul ħuruf hijaiyyah*, jika hanya mempelajari dari buku-buku tanpa pernah praktik dan belajar langsung dari orang yang menguasainya, bisa dipastikan hasilnya tidak akan maksimal. Dalam pembelajaran *makharijul ħuruf hijaiyyah* memang harus berhadapan langsung dengan pendidik agar pendidik bisa meluruskan cara membacanya melalui pertemuan langsung dan pembetulan letak bibir saat membaca.

b. Tujuan Pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah*

Seseorang yang sedang membaca ayat Al-Qur'an, tidak akan bisa membedakan huruf satu dengan huruf yang lain tanpa mengerti pelafalan huruf itu pada tempat keluarnya dan keaslian huruf-hurufnya. Karena itu sangat penting mempelajari *makharijul ħuruf hijaiyyah* untuk meminimalisir dari hal-hal sebagai berikut.

- 1) Kurang lancarnya umat Islam baik ditingkat pendidikan dasar maupun tinggi, dalam membaca Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid.
- 2) Kesalahan umat Islam dalam mengucapkan huruf yang mengakibatkan berubah makna.

Misalnya dalam ayat:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

“Segala puji bagi Allah rab semesta alam”

Jika dalam lafadz *الْعَالَمِينَ* dibaca *الْعَالَمِينَ* (huruf ‘ain berubah menjadi *hamzah*), maka artinya menjadi: segala puji bagi Allah “Rajanya segala penyakit”

- 3) Ketidakjelasan bentuk-bentuk bunyi huruf, sehingga tidak bisa dibedakan antara huruf satu dengan huruf yang lain.

Misalnya huruf *alif* (ا), dengan ‘ain (ع), *ha* (ح) dengan *ha* (ه), *kaf* (ك) dengan *qof* (ق).⁶⁶

c. Ruang Lingkup Pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah*

1) Definisi *Makharijul ħuruf*

Pengertian *makhrāj* ditinjau dari morfologi, berasal dari *فعل ماض: خَرَجَ* yang artinya keluar. Lalu dijadikan ber-wazan *مَفْعَلٌ* yang ber-*sighat isim makan*, maka menjadi *مَخْرَجٌ*. Bentuk jamaknya adalah *مَخَارِجٌ*. Karena itu, *Makharijul ħuruf* (*مَخَارِجُ الْحُرُوفِ*) yang di-Indonesiakan menjadi *makhrāj* huruf, artinya: tempat-tempat keluarnya huruf.

Secara bahasa, *makhrāj* adalah *مَوْضِعُ الْخُرُوجِ* (Tempat keluar), sedangkan menurut istilah, *makhrāj* adalah:

⁶⁶H. Ahmad Annuri, *Panduan Tahsin...*, hlm. 45.

هُوَ اسْمٌ لِلْمَحَلِّ الَّذِي يُنْشَأُ مِنْهُ الْحَرْفُ.

“Suatu nama tempat, yang pada tempat tersebut huruf dibentuk (atau diucapkan)”.

Dengan demikian, *makhraj huruf* adalah tempat keluarnya huruf pada waktu huruf tersebut dibunyikan. Untuk mengetahui *makhraj* suatu huruf, hendaklah huruf tersebut disukunkan atau ditasydidkan, kemudian tambahkan satu huruf hidup di belakangnya, tatkala suara tertahan, maka tampaklah *makhraj* huruf dari huruf yang bersangkutan.⁶⁷ Kaidahnya adalah:

أَنْ تَسْكُنَ الْحَرْفَ أَوْ تُشَدِّدَهُ وَتُدْخِلَ عَلَيْهِ هَمْزَهُ الْوَصْلِ ثُمَّ تُصْغِي إِلَيْهِ فَحَيْثُ انْقَطَعَ الصَّوْتُ كَانَ مَخْرَجَهُ.

“Hendaklah kamu mematikan huruf atau mentasydidkannya, lalu masukkan *hamzah al-washal* (alif berharakat). Kemudian ucapkan (dan dengarkan). Saat suara tertahan, maka di sanalah letak *makhrajnya*.⁶⁸

2) Pembagian *Makharijul huruf hijaiyyah*

Menurut Imam Ibnul Jazari, *Makharijul huruf hijaiyyah* itu dibagi menjadi 17.⁶⁹ Ketujuh belas *makhraj* tersebut berada pada 5 tempat, yaitu :

⁶⁷H. Ahmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al Qur'an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2011)hlm 43.

⁶⁸Kamil Al-Adib wa An-Najib Al-Labib As-Sayyid As-Syaikh, *Hidayatul ...*,hlm.21.

⁶⁹Abdul Chaer, *Al-Qur'an dan ...*,hlm.51.

- (a) *Maudhi'ul jauf* = Kelompok rongga mulut
- (b) *Maudhi'ul halqi* = Kelompok tenggorokan
- (c) *Maudhi'ul lisan* = Kelompok lidah.
- (d) *Maudhi'usy syafatain* = Kelompok dua bibir
- (e) *Maudhi'ul khoisyum* = Kelompok rongga mulut⁷⁰

Adapun penjelasan masing-masing pembagian *makharijul ħuruf hijaiyyah* seperti yang terlampir dalam lampiran 1.

d. Karakteristik Pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah*

Karakteristik dari masing-masing huruf dilihat dari sifat dan tempat keluarnya masing-masing huruf *hijaiyyah* itu sendiri, lain huruf akan lain pelafalan dan juga sifatnya. Pembelajaran materi *makharijul ħuruf hijaiyyah* ini lebih ditekankan pada bunyi dan artikulasi pada perubahan bibir sebagai pelafalan huruf *hijaiyyah* yang sesuai *makhraj*. Selain itu belajar *makharijul ħuruf hijaiyyah* merupakan dasar dalam membaca ayat Al-Qur'an dengan fasih dan tartil, oleh karenanya dalam media yang nanti akan dikembangkan perlu audio sebagai suara dari huruf *hijaiyyah*, video dari pakarnya agar terlihat artikulasi dan latihan berupa gambar langsung, sehingga akan lebih efektif bila materi ini di buat media pembelajaran.

⁷⁰H. Ahmad Annuri, *Panduan...*, hlm.65.

4. Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah*

Sesuai dengan prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran, bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi anak didik. Dalam pengembangannya harus tergambar dalam pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media.⁷¹ Dalam bidang teknologi pembelajaran (*Instructional technology*), menurut Seels & Richey dalam Setyosari, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Di katakan juga, proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁷²

Pengembangan ini untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang sudah ada dan sudah digunakan. Media yang sudah ada di telaah dan di evaluasi kemudian disempurnakan sesuai dengan karakteristik materi *makharijul huruf* dan model pengembangan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan

⁷¹Musfiqon. *Pengembangan Media...*hlm. 162.

⁷²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 197.

dapat efektif dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Walker dan Hess dalam Arsyad memberikan kriteria dalam *me-review* perangkat lunak media pembelajaran yaitu berdasarkan pada: 1) Kualitas isi dan tujuan, 2) Kualitas instruksional, dan 3) Kualitas teknis.⁷³ Adapun rincian mengenai kriteria tersebut adalah:

a. Kualitas isi dan tujuan

Kriteria ini meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi anak didik.

b. Kualitas instruksional

Kriteria ini meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dan dapat membawa dampak bagi guru dan pengajarnya.

c. Kualitas teknis

Kriteria ini meliputi: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/ tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

⁷³Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 175.

Adapun beberapa kriteria diatas digunakan peneliti dalam menelaah media yang telah ada kemudian apabila ada hal yang belum ada dalam media tersebut akan di lengkapi pada media yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Adobe Flash Merupakan Program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi.⁷⁴ *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasi-kannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks.

Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.⁷⁵

⁷⁴Litbang MADCOMS, *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta: Andi, 2013), hlm. 2.

⁷⁵E-Book.Pdf. Dedy Izham, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, (Malang: IlmuKomputer.Com, 2003-2012) hlm. 1-2.

Pada perkembangannya *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis dan simulasi. Dalam pembuatannya tidaklah sulit, tool-tool yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa *template* dan *component* juga sudah disediakan dan siap digunakan.

Pelaksanaan pembelajaran membaca Al-Qur'an menggunakan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*. Dalam pembuatan media tersebut harus disesuaikan dengan materi yang diterapkan serta harus memperhatikan karakteristik media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Media pembelajaran berisi materi, audio video pelafalan *huruf hijaiyyah* dan latihan membaca sesuai *makharijul huruf hijaiyyah*. Dengan adanya media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* diharapkan anak didik dapat belajar dan latihan rutin *makharijul huruf hijaiyyah* dengan baik dan benar sesuai sehingga bisa fasih dan tartil dalam membaca ayat Al-Qur'an.

B. Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang penulis gunakan sebagai sandaran tertulis dan kajian pustaka yang relevan dilakukan selama mempersiapkan atau mengumpulkan referensi sehingga ditemukan topik sebagai permasalahan yang terpilih dan perlu dikaji melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mustari (2009) yang berjudul Skripsi “Aplikasi *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis Multimedia”, aplikasi ini berisi materi tentang pengertian dan pembagian *Makharijul Huruf Hijaiyyah* dan sifat Huruf *Hijaiyyah* yang dibuat dengan menggunakan *software* Macromedia Director MX 2004 yang dibantu dengan Macromedia Flash MX 2004 dan Adobe Photoshop CS2. Penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran secara interaktif, maka hasil yang diperoleh membantu umat Islam dalam membedakan pengucapan huruf *hijaiyyah* dalam membaca Al-Qur’an sehingga terhindar dari kesalahan mengucapkan huruf *hijaiyyah* yang mengakibatkan berubah makna.⁷⁶
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kusminarko Warno (2012) yang berjudul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Polacelana Pria Berbasis *Adobe Flash* Pada Anak didik Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean” yang mengemukakan bahwa penelitian tersebut merupakan penelitian *Research and Development* yang dilakukan dengan model pengembangan model Borg & Gall. Hasil dari validasi para ahli, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola celana

⁷⁶Mustari, “Aplikasi *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis Multimedia”, Skripsi, (Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2009).

pria berbasis *Adobe flash* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Saran dari ahli perlunya pembuatan *flowchart* dan *storyboard* secara cepat dan benar.⁷⁷

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dede Cahyadi (2014), dengan Judul Skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumi Jawa”. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli materi, ahli media dan anak didik yang menilai bahwa media pembelajaran berbasis flash memiliki kriteria sangat baik.⁷⁸

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merujuk pada penelitian diatas, penelitian ini berupa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”.

⁷⁷Kusminarko Warno, “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Polacelana Pria Berbasis *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean”, Skripsi, (Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

⁷⁸Dede Cahyadi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumi Jawa, Skripsi, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2014).

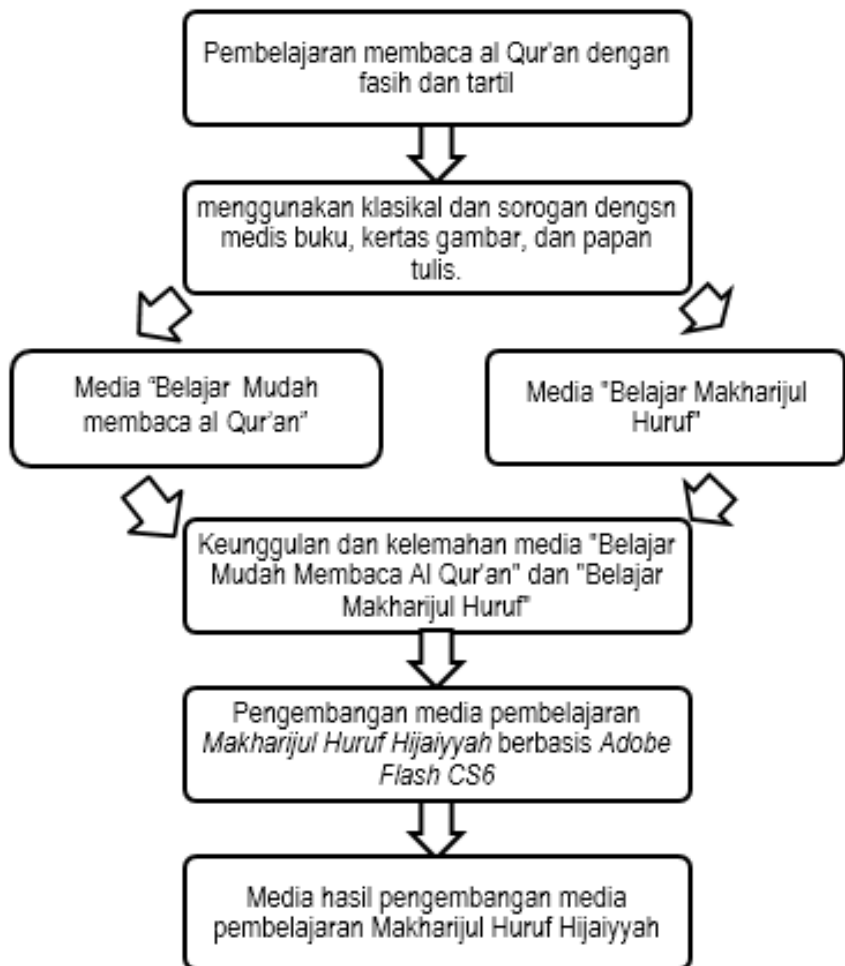
C. Kerangka Berpikir

Pengembangan media pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6* diperlukan sebagai upaya untuk mengefektifkan pembelajaran karena membutuhkan waktu lama, konsentrasi santri TPQ akan juga akan terpecah dengan gerak demonstrasi seorang ustadz-ustadzah di depan kelas menjelaskan materi.

Kreativitas peneliti dibutuhkan dalam mengembangkan media Pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mendukung prestasi optimal dalam membaca ayat Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai *makharijul ħuruf hijaiyyah*. media Pembelajaran *makharijul ħuruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah media yang peneliti usulkan untuk belajar dasar *huruf hijaiyyah* menjadi lebih efisien. Sebagai sebuah ide rancangan, maka penyusun meyakini bahwa media ini sudah pernah dibuat sebelumnya di Indonesia tetapi pada penelitian ini akan dikembangkan dan disempurnakan lagi oleh peneliti. Media adalah pengembangan prototype dari media yang bernama "Belajar Mudah Membaca Al-Qur'an" yang sudah dikembangkan oleh Ummu Shofa dan dipublikasikan di <http://www.baiyt-essalafyat.com> dan media "Belajar *Makharijul ħuruf*" dikembangkan oleh Julianto dan dipublikasikan di <http://al-miftahu.Blogspot.com>.

Pada dasarnya, media “Belajar Mudah Membaca Al-Qur’an” dan media “Belajar *Makharijul ħuruf*” beserta media Pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6* memiliki fungsi yang hampir sama, yaitu untuk memberikan kemudahan dalam membaca ayat Al-Qur’an, sehingga waktu belajar dan latihan lebih efektif dan bisa dipakai untuk belajar mandiri di rumah. Pengembangan media ini memberikan sedikit variasi dengan audio dan video yang digunakan.

Setelah rancangan media ini berhasil dibuat, maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba awal. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan untuk mengevaluasi serta merevisi produk rancangan media sehingga nantinya akan menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan spesifikasi yang sesuai harapan. Uji coba awal terhadap rancangan media pembelajaran ini peneliti lakukan dalam bentuk uji coba skala kecil.



Bagan 2.4
Kerangka Berfikir Pengembangan Media Pembelajaran

D. Signifikansi Pengembangan Produk

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran *Makharijul ħuruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*, dengan penggunaan media ini nantinya dapat digunakan sebagai pendukung dan mempermudah pemahaman umat Islam umumnya dan anak didik dalam pembelajaran pada khususnya. Media pembelajaran *makharijul ħuruf* ini dapat digunakan juga untuk latihan sendiri belajar mandiri di rumah tanpa harus bertemu dengan pendidik. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan cara menggunakannya sehingga mudah untuk menggunakannya. Dengan mengoptimalkan sarana dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada maka penelitian dan pengembangan ini akan sangat berguna.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Karakteristik Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dipakai menggunakan metode “*Research and Development (R&D)*” merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran.⁷⁹ Dalam model penelitian dan pengembangan ini peneliti mengadopsi metodologi Luther⁸⁰ dikarenakan tahapannya singkat dan mudah sehingga dapat meminimalisir waktu, dan biaya yang dibutuhkan.

Media yang peneliti gunakan diadaptasi dari media yang sudah ada, maka peneliti akan menjelaskan alasan memilih model, komponen-komponen yang disesuaikan, dan kekuatan serta kelemahan model. Seperti yang sudah diterangkan diatas, Arsyad memberikan kriteria dalam *review* perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas.⁸¹

⁷⁹ Punaji Setyosari, Metode Penelitian..., hlm.223.

⁸⁰Suyanto, *Multimedia: alat Ukur Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm.259.

⁸¹Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 175.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, yang dapat membantu dalam pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* baik secara mandiri maupun klasikal.

2. Alat dan Bahan (Perangkat yang digunakan)

Perangkat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tidak akan bisa digunakan untuk mendesain ataupun membuat media apabila tidak didukung dengan perangkat yang lain, baik dari perangkat keras, perangkat lunak maupun peneliti itu sendiri sebagai pengguna.

a. Perangkat Keras (*hardware*).

Perangkat keras multimedia adalah alat pengolah data (teks, gambar, audio, video, animasi) yang bekerja secara elektronik dan otomatis.⁸² Adapun Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan yaitu:

1) PC (*Personal Computer*) intel pentium 4.

Komputer pribadi atau *personal computer* (*PC*) adalah istilah untuk komputer yang banyak diketahui orang pada umumnya sehingga banyak orang yang tak akrab dengan bentuk komputer selain komputer pribadi.

⁸²Lantip Diat Prasajo, *Teknologi Informasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011), hlm. 21.

2) *RAM 2 GB.*

Memori (atau lebih tepat disebut memori fisik) merupakan istilah generik yang merujuk pada media penyimpanan data sementara pada komputer. Setiap program dan data yang sedang diproses oleh prosesor akan disimpan di dalam memori fisik. Memori fisik umumnya diimplementasikan dalam bentuk *Random Access Memory* (RAM).

3) *Monitor dengan resolusi 1280 X 768.*

Monitor merupakan salah satu alat untuk menampilkan hasil pengolahan yang dilakukan oleh sistem komputer.

4) *Free Memory on Hardisk 10 GB.*

Cakram keras (*hardisk* atau *hardisk drive*) adalah sebuah komponen perangkat keras yang menyimpan data sekunder dan berisi piringan magnetis. Data yang disimpan dalam cakram keras tidak akan hilang ketika tidak diberi tegangan listrik (*non-volatile*).

5) *Mouse/Touch pad.*

Mouse adalah alat kecil dan ringan sebesar tikus yang pas dengan telapak tangan, dihubungkan ke komputer multimedia dengan

kabel kecil. Cara penggunaannya dengan menggeser mouse akan memutar bolanya dan kursor akan bergerak sesuai dengan gerakan tangan.⁸³

6) *Keyboard, dan*

Keyboard merupakan unit input yang paling banyak digunakan dari suatu terminal atau komputer multimedia. Dua bentuk dasar keyboard yaitu, *Alphanumeric Keyboard* dan *Special-Function Keyboard*.⁸⁴

7) *Active Speaker.*

Pengeras suara (*loud speaker* atau *speaker*) adalah transduser yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk membran untuk menggetarkan udara sehingga terjadilah gelombang suara sampai di kundang telinga kita dan dapat kita dengar sebagai suara.

b. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak komputer didefinisikan sebagai sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, dapat berupa program atau instruksi

⁸³Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: ANDI 2010), hlm. 53.

⁸⁴Iwan Binanto, *Multimedia Digital...*, hlm. 52.

yang akan menjalankan perintah.⁸⁵ Adapun Perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu:

1) *Microsoft Windows 7 Ultimate.*

Microsoft windows adalah sistem operasi yang utama pada komputer multimedia.⁸⁶

2) *Microsoft Office.*

Microsoft Office adalah aplikasi yang mempunyai seperangkat paket perkantoran yang dibuat oleh perusahaan Microsoft, diantaranya adalah: *Microsoft Word, Excel, Powerpoint, Access, Outlook, dan Visio.*⁸⁷

3) *Adobe Photoshop CS3. dan*

Photoshop adalah aplikasi buatan *Adobe System* yang berguna untuk membuat gambar dan atau memanipulasi gambar.

4) *Pinnacle Studio 12.*

Pinnacle studio merupakan perangkat lunak editing video yang mudah dipahami, mulai dari proses perekaman dan hanya menerima format DV video dan gambar diam.⁸⁸

⁸⁵Lantip Diat Prasojo, *Teknologi Informasi...*, hlm. 30.

⁸⁶Iwan Binanto, *Multimedia Digital...*, hlm.114.

⁸⁷Johny, *Pengertian Microsoft Office dan Kandungan dalam Komponennya*, <http://microsoftoficee.blogspot.com/2013/06/pengertian-microsoft-office-dan.html>, diakses 09 Februari 2015.

⁸⁸Iwan Binanto, *Multimedia Digital...*, hlm. 213.

Perangkat pendukung dalam pengembangan media pembelajaran berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Keduanya dapat bekerja apabila ada unsur manusia (*brainware*) yang mengerti tentang alat itu dan dapat bekerja menggunakan alat tersebut. Sehingga jika ketiga saling bekerjasama akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang diinginkan.

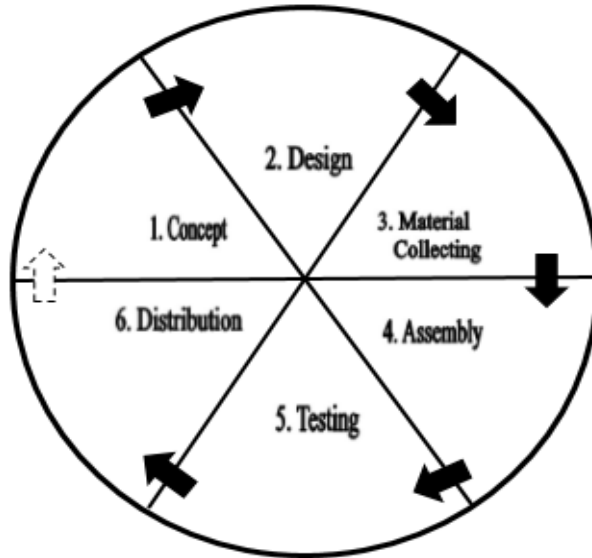
B. Model Penelitian Pengembangan Media

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.⁸⁹

Langkah-langkah riset pengembangan yang dilakukan berdasarkan metode *Research and Development (R&D)*. Dalam prosedur pengembangan ini peneliti menggunakan metodologi Luther. Menurut Luther yang dikutip dari Suyanto, metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap dan keenam tahap ini tidak harus saling berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi.⁹⁰ Adapun alur tahapannya yang mengadopsi metodologi Luther dapat dilihat pada gambar 3.1. sebagai berikut.

⁸⁹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...*, hlm.230.

⁹⁰Suyanto, *Multimedia: alat Ukur ...* hlm.260.



Gambar 3.1
Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran
(diambil dari modifikasi Luther)

Untuk pengembangan media pembelajaran, penulis telah melakukannya berdasarkan enam tahap yang sudah disebutkan diatas, yaitu meliputi :

1. Tahap Pengonsepan (*Concept*)

Tahap konsep (*Concept*) merupakan tahapan yang dilakukan penulis untuk menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi, identifikasi pengguna (*identifikasi audien*) dan macam media (media presentasi, dan interaktif). Dalam tahapan *concept* ini, ada beberapa hal yang dilakukan penulis yaitu: Menentukan tujuan, dan deskripsi dari konsep media serta spesifikasi umum media.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur media, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/ bahan untuk media. Dalam tahapan ini penulis melakukan spesifikasi serinci mungkin sehingga pada tahap selanjutnya pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengerjaan proyek ini pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi atau perubahan-perubahan lain. Pada tahapan ini menggunakan :

- a. Desain bagan alir (*flowchart*)
- b. Perancangan *storyboard*
- c. Perancangan diagram transisi (*state transition diagram*)
- d. Perancangan antarmuka (*user interface*).

3. Tahap Pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Material collecting adalah tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan oleh penulis. Bahan-bahan tersebut, antara lain berupa teks, gambar, *clip art*, foto, animasi, video audio, dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut diperoleh dari membuat sendiri dan beberapa diperoleh dari *browsing* di internet lalu dimodifikasi, dengan menggunakan *hardware* dan *software*. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun

pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linier dan tidak paralel.

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan objek atau bahan multimedia. Setelah bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi telah diperlukan, maka tahap selanjutnya mengelola dan menggabungkan bahan menjadi sebuah media, dan dibuat berdasarkan *storyboard*, *struktur navigasi*, *state transition diagram*, dan Perancangan antarmuka (*user interface*). Tahap ini menggunakan perangkat lunak yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya.

5. Tahap Pengujian (*Testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan media dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak serta kesesuaian media dengan yang telah direncanakan dapat berjalan dengan baik dan terhindar dari kesalahan. Tes ini dilakukan secara berulang-ulang agar produk yang dikembangkan betul-betul teruji secara empiris. Tahapan pengujiannya yaitu:

- a. Tahap pertama disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Tes ini dilakukan dengan validasi produk yang sering disebut dengan

Expert Judgement yang meliputi dua aspek, yaitu: aspek ahli media; dan aspek ahli materi.⁹¹

- b. Setelah lolos dari pengujian alpha, dilakukan pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir mengenai fungsi operasionalnya dan sekaligus mengevaluasi, yang dilakukan dengan membagikan angket kepada 20 responden secara acak. Responden tersebut dibagi berdasarkan 4 kategori dengan tempat penyebaran yang berbeda yaitu:

A = Kategori Anak sekolah

B = Kategori Mahasiswa sebagai calon pendidik

C = Kategori Santri

D = Kategori ustadz/ ustadzah (Pendidik)

Setelah dilakukan pengujian *beta*, kemudian direvisi dan menghasilkan produk siap pakai.

6. *Distribution (Diseminasi)*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan, Kemudian melakukan sosialisasi media pembelajaran dengan menyampaikan hasil pengembangan media kepada pengguna dan profesional melalui *CD Drive* dan *handbook*.

⁹¹Tim Puslitjaknov, Metode Penelitian Pengembangan, Pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan, badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam mendapatkan data penelitian, diadakan validasi terhadap program yang telah dirancang dan dibuat untuk menentukan kelayakan dari program tersebut. Data diambil dari ahli materi, media dan dari responden. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur, studi pustaka dan kuesioner (angket). Teknik dipilih karena responden yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data antara lain:

1. Observasi Partisipan

Observasi yang melibatkan peneliti secara langsung mengikuti kegiatan sehari-hari dengan orang atau fenomena yang diamati, dan peneliti melakukan apa yang dilakukan nara sumber.

2. Wawancara tidak terstruktur

Sugiyono menjelaskan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti..⁹² Wawancara ini tidak menggunakan pedoman wawancara dan merupakan studi pendahuluan.

⁹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.194.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku dan website sebagai referensi yang dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

4. Kuesioner (angket)

Sugiyono menjelaskan kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁹³

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk menjangkau informasi secara sistematis dan terarah dari tim ahli. Adapun Indikator instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket/ kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan uji coba responden.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah*, untuk para ahli menggunakan angket non tes dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, sangat tidak layak. Jawaban sesuai dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan sesuai dengan jawaban yang dipilih. Adapun skala pengukuran menggunakan *rating scale* yang mana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian

⁹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hlm.199.

kualitatif.⁹⁴ Adapun kriteria penilaian dapat di lihat pada tabel 3.1. berikut.

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian

Pernyataan	
Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Keterangan:

Jawaban sangat layak (5) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan sangat layak. Untuk jawaban (4) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan layak. Untuk jawaban cukup layak (3) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan cukup layak digunakan, untuk jawaban kurang layak (2) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut kurang layak dan untuk jawaban sangat tidak layak (1) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan tidak layak untuk digunakan. Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda *checklist* (√) pada jawaban yang paling sesuai.

⁹⁴ Sugiyono, metode penelitian....hlm. 141.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden dapat dilihat pada tabel 3.2. berikut..

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pengembangan
(diadaptasi dari Arsyad)

No.	Variabel	Aspek	Indikator
1.	Bahan materi untuk media	a. Pembelajaran	1) Tujuan pembelajaran 2) Materi dan pemberian contoh 3) Motivasi dan latihan 4) Petunjuk penggunaan 5) Umpan balik
		b. Isi/ materi	1) Kompetensi 2) Indikator 3) Keterbacaan teks 4) Gambar dan animasi 5) Penggunaan bahasa 6) Latihan
2.	Media pembelajaran	a. Tampilan	1) Karakteristik huruf 2) Gambar animasi, audio dan video 3) Layout dan tombol navigasi 4) Warna latar dan belakang teks 5) Penyajian antar halaman
		b. Pemrograman	1) Interaktivitas 2) Tombol navigasi 3) Petunjuk penggunaan efisiensi

D. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data, selanjutnya menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan media, sehingga data dianalisis dengan *descriptive prosentase*.

Berikut langkah-langkah dalam menganalisis data dari angket:

1. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai kode responden.
2. Melakukan skoring

Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberi skor sesuai bobot yang telah ditentukan sebelumnya. Hasilnya ditransfer dalam bentuk yang lebih ringkas dan mudah di lihat. Mencatat skor secara sistematis akan memudahkan pengamatan data dan memperoleh gambaran analisisnya.

3. Membuat tabulasi data

Analisis data dapat dilakukan dengan cara sederhana yaitu menggunakan analisis deskripsi, dengan mencari jumlah skor, nilai rerata, nilai maksimum dan nilai minimum.

4. Membuat persentase

persentase setiap sub persentase variabel dengan rumus :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- % = Persentase sub variabel
n = jumlah skor tiap variabel
N = *Number of Cases*

Berdasarkan persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan penelitian menjadi mudah.

Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara :

- a. Menentukan persentase skor ideal (highest Score = H)

$$\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

- b. Menentukan persentase skor terendah (Lowest Score = L)

$$\frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

- c. Menentukan range (R)

$$R = H - L$$

$$R = 100\% - 20\% = 80\%$$

- d. Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, tidak layak)

- e. Menentukan lebar interval

$$\frac{R}{i} = \frac{80\%}{5} = 16\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan pada tabel 3.3. berikut:

Tabel 3.3. Range Persentase Dan Kualitas Media

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \leq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \leq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \leq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% < skor \leq 36\%$	Tidak Layak



BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

1. Hasil Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam bab ini penulis menggunakan 3 metode pengumpulan data. Adapun hasil dari ketiga metode pengumpulan data tersebut yaitu observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur dan studi pustaka.

a. Hasil observasi partisipan

Penulis mengamati mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang ada yang kurang lancar dalam membaca Al-Qur'an dan belum sesuai dengan kaidah tajwid, padahal mahasiswa tersebut akan dan telah disiapkan untuk menjadi pendidik Agama Islam. Terlihat juga di Pondok Pesantren Al-Hikmah Tugurejo terdapat beberapa santri yang belum tartil dalam membaca Al-Qur'an. Di tambah lagi dari MAN 1 Semarang tempat penulis menjadi guru Praktek Pengalaman Lapangan yang di beri tanggung jawab mengajar Qur'an Hadits dan BTA, penulis menemui juga siswa yang tidak bisa membaca Al-Qur'an sama sekali.

b. Hasil Wawancara tidak terstruktur

Setelah melakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi, penulis banyak memperoleh hal yang menarik. Salah satu hal yang membuat penulis tertarik ketika mewawancarai dengan beberapa ustadz-ustadzah TPQ yang mengajar Al Qur'an khususnya *makharijul Huruf hijaiyyah*, diantaranya mengemukakan bahwa santri sulit belajar, kurangnya antusias santri dalam mengikuti pembelajaran, dan minimnya penggunaan media, kebanyakan ustadznya menggunakan papan tulis dan buku panduan guru saja serta keterbatasan waktu dan tempat akhirnya dalam proses pembelajaran menggunakan sistem klasikal yang terbatas.

c. Hasil studi pustaka

Studi pustaka yang dilakukan oleh penulis adalah buku yang berjudul Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an dan ilmu Tajwid, karangan H. Ahmad Annuri, MA.; Yanbu'a, yang diterbitkan oleh Pondok Tahfidh Yanbu'ul Qur'an kudu,; Hidayatul Mustafid fi Ahkamittajwid, karangan Muhammad Al Mahmud.; dan Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid, karangan Abdul Chaer. Hasil studi pustaka ini adalah gambar dari bentuk lidah dan bibir di dalam pengucapan *makharijul Huruf hijaiyyah* yang ada tersebut dijadikan acuan bagi penulis sebagai pembuatan animasi yang akan digunakan dalam

media nantinya dan audio video untuk memperjelas yang merupakan rekaman dari Bapak Nawawi dan Bapak Umar Faruq.

Penulis melihat banyak umat Islam yang sudah dewasa belum benar bahkan belum tartil dalam membaca Al Qur'an. Padahal perlu di ketahui bahwa Al Qur'an adalah kitab pedoman seluruh umat khususnya umat Islam, kewajiban bagi umat Islam untuk mempelajari, memahami dan mengamalkan serta mendakwahkan kitab suci Al Qur'an. Berkaitan dengan hal tersebut, untuk menumbuhkan semangat, dan antusias santri dalam belajar Al Qur'an khususnya materi dasar *makharijul huruf hijaiyyah* maka diperlukan sebuah media yang menarik dalam pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah*.

Dengan membuat media pembelajaran berbasis *flash* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh santri, ustaddz-ustadzahnya bahkan umat Islam pada umumnya dalam belajar *makharijul huruf hijaiyyah* sebagai materi dasar dalam belajar membaca Al Qur'an.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam merancang pembuatan media, penulis mengembangkan media yang sudah ada dengan melakukan enam tahapan pengembangan media menurut Luther yaitu konsep (*concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan

(*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), tes (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*). Dalam pembahasan sebelumnya penulis telah menjelaskan enam tahapan pengembangan media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*. Kemudian dalam pembahasan ini akan dijelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* yang telah dibuat dan telah diujikan kepada ahli multimedia dan ahli materi *Makharijul Huruf Hijaiyyah*, telah dihasilkan produk akhir yaitu sebuah media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.

Untuk tahapan pengembangan media, penulis telah melakukan berdasarkan enam tahapan pengembangan media menurut Luther yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, tes, dan distribusi.

1. Tahap Konsep (*Concept*)

Persiapan awal dalam penelitian ini, dilakukan konsep dengan observasi awal untuk identifikasi masalah, melalui wawancara dengan guru Qur'an Hadits dan beberapa Ustadz di TPQ. Setelah melakukan wawancara muncul permasalahan bahwa santri sulit untuk belajar *makhroj Huruf Hijaiyyah*, ditambah lagi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga ramai sendiri, minimnya penggunaan media berbasis teknologi menjadikan siswa tidak bisa belajar secara mandiri dan

harus bertemu gurunya dengan terbatasnya ruang dan waktu. Secara garis besar deskripsi konsep media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Judul: “Al Hikmah” Media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah*
- b. Jenis aplikasi: Media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*
- c. Tujuan: untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran *makharijul Huruf Hijaiyyah* agar lebih menarik dan bisa digunakan untuk belajar mandiri di rumah.
- d. Pengguna: Diharapkan nanti yang menggunakan anak-anak, remaja, dan dewasa
- e. Gambar, audio dan video: Gambar diambil dari internet kemudian dimodifikasi, sedang audio video di dapat dari rekaman suara asli orang Indonesia
- f. Animasi dan *Huruf Hijaiyyah*: Animasi dan *Huruf hijaiyyah* di ambil dari internet kemudian di modifikasi menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash cs6*
- g. Menarik dan interaktif:
Menggunakan link berupa tombol yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

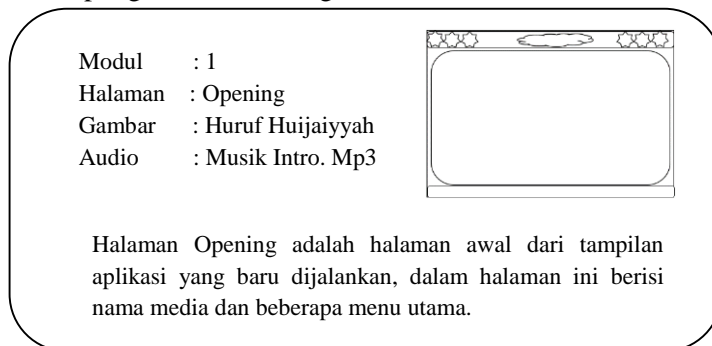
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap perancangan berupa perancangan *storyboard*, Desain bagan alir (*flowchart*), Perancangan diagram transisi (*state transition diagram*), dan Perancangan antarmuka (*user interface*).

Adapun Perancangan media pembelajaran *makharijul Huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut:

a. Perancangan *Storyboard*

Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Storyboard* ini sederetan ilustrasi yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi media dari awal halaman. Adapun *storyboard* ini dapat dilihat pada gambar 4.1. sampai gambar 4.5 sebagai berikut.



Gambar. 4.1. *Storyboard* Opening

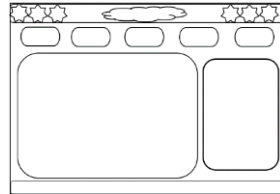
Modul : 2
Halaman : menu utama
Terdapat tombol Navigasi
Audio : Musik Intro. Mp3



Halaman Menu Utama adalah halaman utama dari aplikasi. Dalam menu ini terdapat 5 tombol navigasi yang selanjutnya berisi materi yang berbeda.

Gambar. 4.2. *Storyboard Menu Utama*

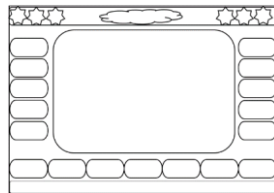
Modul : 3
Halaman : Makharijul Huruf
Gambar : animasi Mulut
Audio : Musik Intro. Mp3



Halaman makharijul huruf merupakan media yang menampilkan pembagian tempat keluarnya huruf yang terdiri dari lima tempat yang di lengkapi dengan animasi mulut.

Gambar. 4.3. *Storyboard Makharijul Huruf*

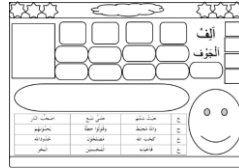
Modul : 4
Halaman : Sifat Huruf
Keterangan pembagian
Audio : Musik Intro. Mp3



Halaman Sifat huruf merupakan media yang menampilkan pembagian Sifat-sifat huruf yang terdiri dari 2 pembagian yang bercabang menjadi 17 tempat

Gambar. 4.4. *Storyboard Sifat Huruf*

Modul : 5
 Halaman : Huruf Hijaiyah
 Gambar : Animasi Mulut
 Audio : Musik Intro. Mp3



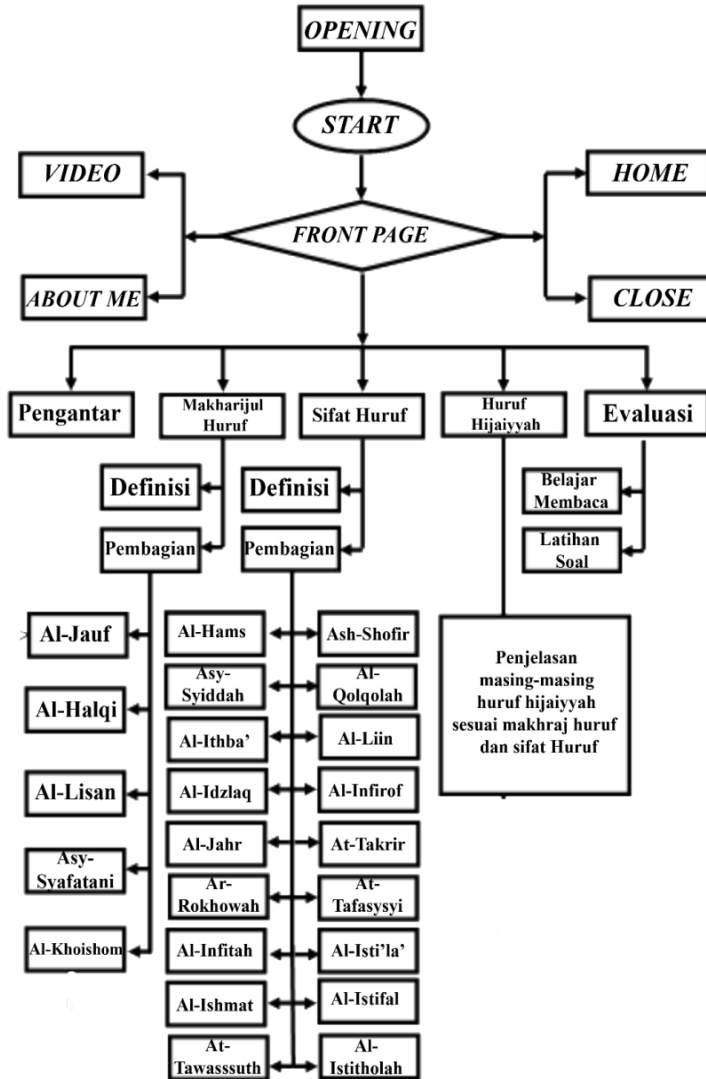
Halaman Huruf Hijaiyyah merupakan media yang menampilkan masing-masing huruf hijaiyyah beserta tempat keluarnya dan sifat-sifat huruf hijaiyyah

Gambar. 4.5. Storyboard Huruf-HurufHijaiyyah

b. Perancangan Design Bagan Alir (*Flow chart*)

Flow chart merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang dibuat dengan simbol-simbol. Dengan *flow chart* alur program media *makharijul Huruf* mulai awal sampai akhir tergambar secara utuh. *flow chart* ini hanya menjelaskan media secara garis besar saja, yang tadinya sudah dijelaskan dari *storyboard*. Adapun sedikit penjelasannya diawali dengan opening dengan untuk memulai media kemudian akan muncul front page/ menu utama yang terdiri dari beberapa tombol yang bisa di pilih oleh pengguna yaitu video, profil, home, close dan lima tombol untuk mempelajari *makharijul Hurufhijaiyyah*.

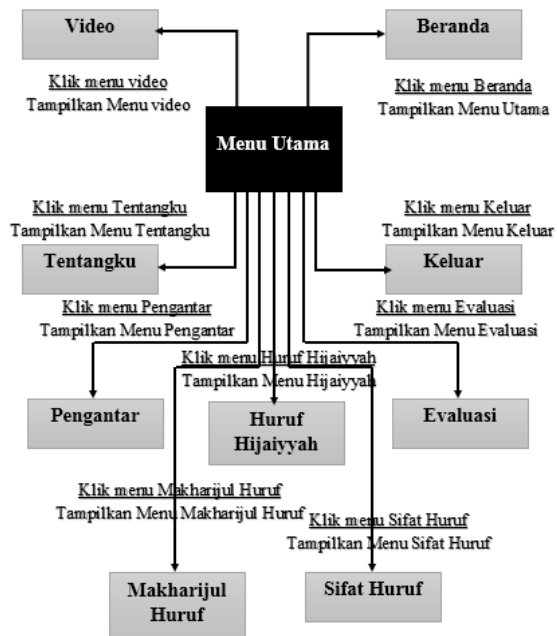
Adapun *flowchart* media *makharijul huruf* dapat dilihat pada gambar 4.6. sebagai berikut.



Gambar. 4.6. Bagan Alir Media *Makharijul Huruf*

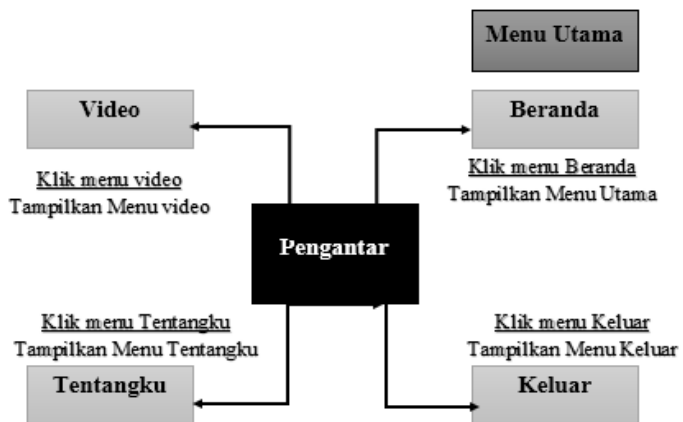
c. Perancangan Diagram Transisi

Dalam perancangan diagram transisi yang pertama pada menu utama media, pada tampilan menu utama bisa di membuka menu yang lain yang terdapat pada menu utama yaitu di bagian atas bisa membuka video, beranda, profil, dan menu keluar. Selain itu juga, pengguna bisa membuka halaman pengantar, *makharijul huruf hijaiyyah*, sifat *huruf hijaiyyah*, *huruf hijaiyyah* dan evaluasi. Adapun diagram transisi menu utama dapat dilihat pada gambar 4.7. sebagai berikut.



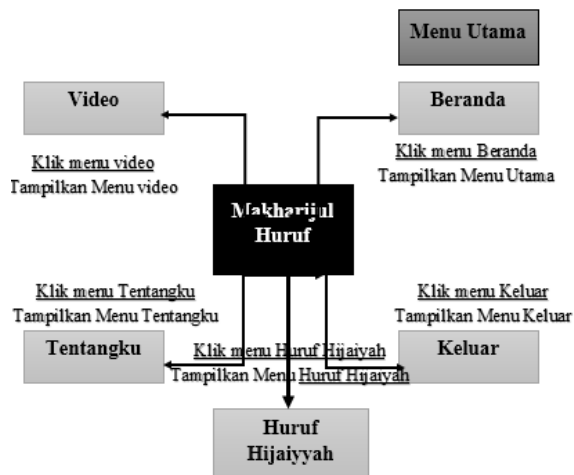
Gambar. 4.7. Diagram Transisi Menu Utama

Untuk diagram transisi halaman pengantar merupakan halaman lanjutan dari menu utama yang menjelaskan pengantar termasuk tujuan dari media pembelajaran ini di kembangkan dan bagaimana cara mengetahui *makharijul Huruf hijaiyyah*. Di halaman pengantar juga bisa melihat halaman lain yaitu menu video, profil beranda apabila ingin kembali ke menu awal dan tombol keluar, untuk menutup media. Adapun diagram transisi menu pengantar dapat dilihat pada gambar 4.8. sebagai berikut.



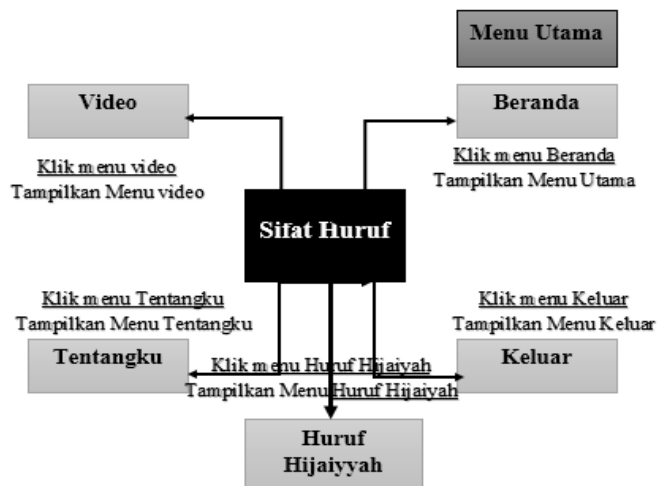
Gambar. 4.8. Diagram Transisi Menu Pengantar

Untuk diagram transisi halaman *makharijul huruf* merupakan halaman lanjutan dari menu utama yang menjelaskan definisi dan pembagian *makharijul huruf* yang terdiri dari lima bagian disertai juga dengan *huruf* yang keluar pada makhraj tersebut. Di halaman ini juga bisa melihat halaman lain yaitu *huruf hijaiyyah*, menu video, profil beranda apabila ingin kembali ke menu awal dan tombol keluar, untuk menutup media. Adapun diagram transisi menu *Makharijul Huruf* dapat dilihat pada gambar 4.9. sebagai berikut.



Gambar. 4.9. Diagram Transisi Menu *Makharijul huruf*

Untuk diagram transisi halaman sifatul *Huruf* merupakan halaman lanjutan dari menu utama yang menjelaskan definisi dan pembagian sifatul *Huruf* yang terdiri dari dua bagian yang masing-masing bagian dibagi lagi menurut pembagiannya. Di halaman ini juga bisa melihat halaman lain yaitu *Huruf hijaiyyah*, menu video, profil beranda apabila ingin kembali ke menu awal dan tombol keluar, untuk menutup media. Adapun diagram transisi menu *sifatul Huruf* dapat dilihat pada gambar 4.10. sebagai berikut.



Gambar. 4.10. Diagram Transisi Menu *Sifatul Huruf*

Untuk diagram transisi halaman *huruf hijaiyyah* merupakan halaman lanjutan dari menu utama yang menjelaskan bentuk bunyi *huruf hijaiyyah* yang dilengkapi dengan makhraj dan sifat *hurufnya*. Di halaman ini juga bisa melihat halaman lain yaitu *makharijul huruf*, sifatul *huruf*, menu video, profil beranda apabila ingin kembali ke menu awal dan tombol keluar, untuk menutup media. Adapun diagram transisi menu *huruf hijaiyyah* dapat dilihat pada gambar 4.11. sebagai berikut.

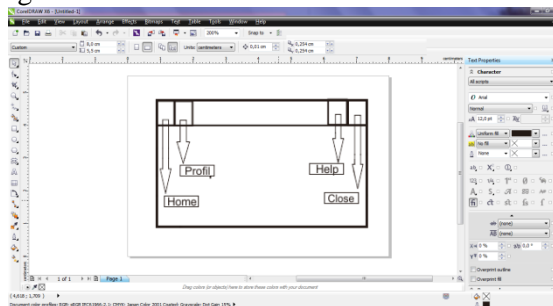


Gambar. 4.11. Diagram Transisi Menu *Huruf Hijaiyyah*

d. Perancangan antarmuka (*user interface*).

1) Rancangan layar *Opening*

Pada tampilan rancangan layar *Opening* terdapat judul media dan 4 tombol untuk menentukan halaman selanjutnya, yaitu: Tombol beranda untuk masuk ke menu utama; Tombol keluar untuk keluar dari media; Tombol video untuk melihat video pembelajaran; Tombol profil untuk melihat profil penulis. Adapun rancangan layar opening dapat dilihat pada gambar 4.12 sebagai berikut.



Gambar. 4.12. Rancangan layar *Opening*

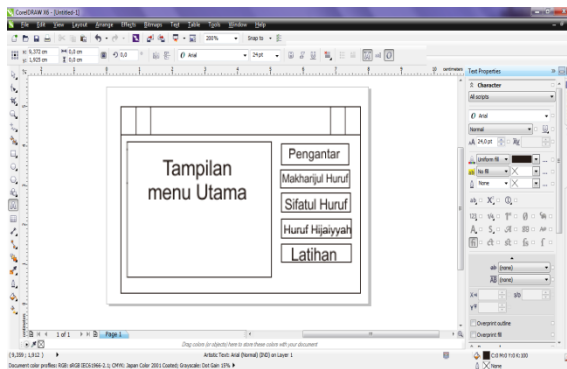
2) Rancangan layar menu utama

Dalam rancangan layar menu utama terdapat lima tombol di luar tombol di baris atas yaitu

- a) Tombol pengantar, untuk masuk ke halaman pengantar
- b) Tombol *makharijul huruf*, untuk masuk ke halaman *makharijul huruf*
- c) Tombol sifat *huruf*, untuk masuk ke halaman sifat *huruf*

- d) Tombol *huruf hijaiyyah* untuk masuk ke halaman *huruf hijaiyyah*
- e) Tombol latihan dan evaluasi untuk masuk ke halaman latihan dan halaman evaluasi.

Adapun rancangan layar menu utama dapat dilihat pada gambar 4.13 sebagai berikut.



Gambar. 4.13. Rancangan layar menu utama

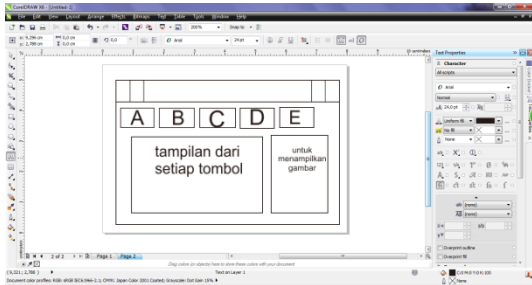
3) Rancangan layar *makharijul Huruf hijaiyyah*

Dalam rancangan layar menu utama terdapat lima tombol di luar tombol di baris atas dan satu kotak untuk animasi gambar kelompok yaitu :

- a) Tombol *Maudhi'ul jauf* untuk menampilkan halaman *Maudhi'ul jauf*
- b) Tombol *Maudhi'ul halqi* untuk menampilkan halaman *Maudhi'ul halqi*
- c) Tombol *Maudhi'ul lisan* untuk menampilkan halaman *Maudhi'ul lisan*

- d) Tombol *Maudhi'usy syafatain* untuk menampilkan halaman *Maudhi'usy syafatain*
- e) Tombol *Maudhi'ul khoisyum* untuk menampilkan halaman *Maudhi'ul khoisyum*

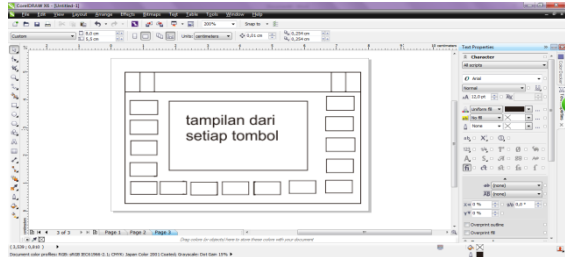
Adapun rancangan layar opening dapat dilihat pada gambar 4.14 sebagai berikut.



Gambar. 4.14. Rancangan layar menu *Makharijul Huruf*

4) Rancangan layar *sifatul huruf hijaiyyah*

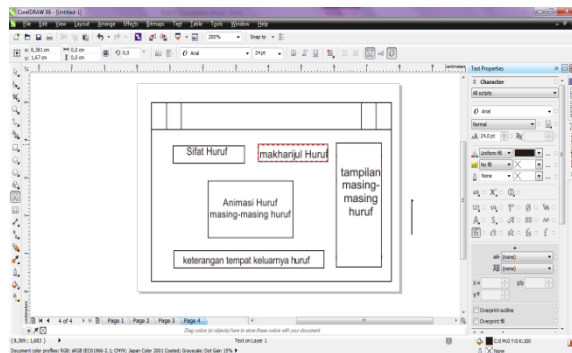
Dalam rancangan layar menu utama terdapat 17 tombol di luar tombol di baris atas dan satu halaman untuk menampilkan masing-masing tombol. Adapun rancangan layar *sifatul huruf hijaiyyah* dapat dilihat pada gambar 4.15 sebagai berikut



Gambar. 4.15. Rancangan layar menu *Sifat huruf*

5) Rancangan layar *huruf hijaiyyah*

Dalam rancangan layar *huruf hijaiyyah* ini menampilkan masing-masing *huruf hijaiyyah* beserta *makharijul huruf* tersebut dan sifat *huruf* tersebut yang dilengkapi dengan audio video dan contoh lafal dari masing-masing *huruf* yang dari tombol yang ada di halaman ini dapat di link ke halaman *makharijul huruf* dan *sifatul huruf hijaiyyah* tersebut. Adapun rancangan layar opening dapat dilihat pada gambar 4.16 sebagai berikut.



Gambar. 4.16. Rancangan layar menu *hurufHijaiyyah*

3. Tahap Pengumpulan bahan

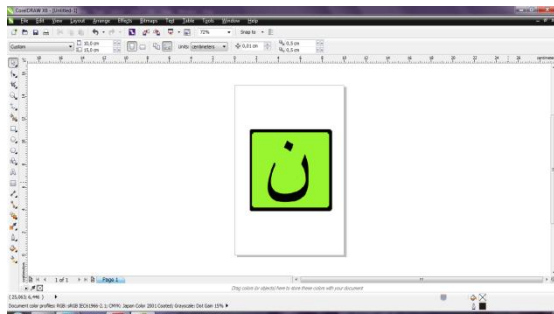
Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini berupa file materi yang didapat dari studi pustaka, gambar, suara video dan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang dimodifikasi oleh penulis, namun untuk masing-masing *huruf* penulis membuat

sendiri dengan menggunakan software yang berkaitan dengan bahan- bahan yang dibutuhkan.

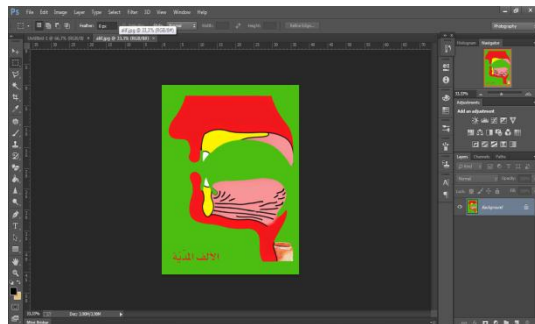
Adapun salah satu contoh file gambar, suara video dan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang dimodifikasi oleh penulis adalah :

a. Membuat file gambar

Dalam membuat file ini penulis menggunakan *adobe photoshop* dan *corelDRAW*. Adapun pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.17 dan gambar 4.18 sebagai berikut.



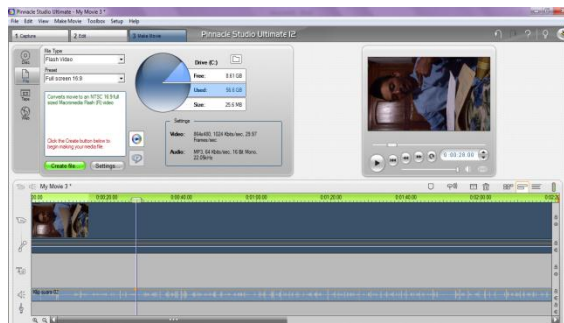
Gambar. 4.17. Pembuatan File Gambar *CorelDRAW*



Gambar. 4.18. Pembuatan File Gambar *Photoshop*

b. File audio video

Dalam pembuatan file audio video ini penulis menggunakan 2 handphone untuk membuat video dan merekam suara. Kemudian di edit dengan *Pinnacle* agar suaranya dan tampilan lebih jernih. Adapun yang menjadi simulator media yaitu Bapak Ahmad Nawawi, Selaku Ustadz di Masjid Al-Istiqomah lulusan Pondok Al-Munawir, Sarang, Rembang. Adapun pengeditannya dapat dilihat pada gambar 4.19 sebagai berikut.



Gambar. 4.19. Pengeditan File Audio Video

4. Tahap Pembuatan

Setelah semua bahan-bahan media terpenuhi, selanjutnya ke tahap pembuatan dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung media yang telah disiapkan. Dalam tahapan ini diawali dengan membuat background dahulu dan selanjutnya tahapan demi tahapan dikerjakan sesuai rancangan layar media, dengan menggunakan software *Adobe flash CS6*. Adapun

pembuatannya dapat dilihat pada gambar 4.20 dan gambar 4.21 sebagai berikut.



Gambar. 4.20. Pembuatan Cover Media Pada Adobe Flash



Gambar. 4.21. Pembuatan Isi Media Pada Adobe Flash

5. Tahap Tes

Pada tahap tes ini dilakukan setelah tahap pembuatan sudah selesai dikerjakan, penulis melakukan pengujian terhadap media yang dibuat

- a. Tahap pertama disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Tes ini dilakukan dengan

validasi produk yang sering disebut dengan *Expert Judgement* yang meliputi dua aspek, yaitu: aspek ahli media; dan aspek ahli materi.

Validasi dari aspek media, akan dilakukan oleh ahli media yaitu : 1) Bapak Misbah, SE., S.Kom. Selaku Guru Komputer di MAN 1 Semarang; 2) Ibu Wenty Dwi Y., S. Pd., M. Kom. Selaku kepala PTIPD UIN Walisongo Semarang

Validasi dari Aspek materi, akan dilakukan oleh ahli materi yaitu : 1) Bapak Taufik, selaku Guru BTA di MAN 1 Semarang; 2) Ibu Tuti Qurratul Aini, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen PBA UIN Walisongo Semarang.

- b. Setelah lolos dari pengujian alpha, dilakukan pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir mengenai fungsi operasionalnya, yang meliputi: 1) Uji coba terbatas, pengujian ini dilakukan sekaligus oleh ahli media dan ahli materi, kemudian melakukan revisi kemudian melangkah ke tahap 2) Uji coba di perluas, pengujian ini mengambil 20 reponden untuk menguji fungsi operasional media, kemudian direvisi dan menghasilkan produk siap pakai.

Dari pengujian tersebut apabila ada kekurangan akan dilengkapi dengan segera agar media dapat berjalan dengan baik dan terhindar dari kesalahan.

6. Tahap Distribusi

Setelah tahap pengujian, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan, Kemudian melakukan sosialisasi media pembelajaran dengan menyampaikan hasil pengembangan media kepada pengguna dan profesional melalui *CD Drive* dan *handbook*. penulis juga akan menjelaskan cara mengoperasikan media agar pengguna mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran.

B. Pembahasan dan Hasil Uji Lapangan

1. Pembahasan Pengembangan Media

Kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak dan mudah digunakan untuk pembelajaran *makharijul Huruf hijaiyyah*, diawali dengan Persiapan awal yang dilakukan dengan observasi awal untuk identifikasi masalah, melalui wawancara dengan guru Qur'an Hadits dan beberapa Ustadz di TPQ. Setelah melakukan wawancara muncul permasalahan bahwa santri sulit untuk belajar *makharijul Huruf Hijaiyyah*, ditambah lagi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga ramai sendiri, minimnya penggunaan media berbasis teknologi menjadikan siswa tidak bisa belajar secara mandiri dan harus

bertemu gurunya dengan terbatasnya ruang dan waktu. Dibuktikan dengan masih digunakannya media pembelajaran namun pelaksanaannya yang masih klasik dan pembelajaran kurang menarik serta beberapa kompetensi tidak bisa disampaikan dan dipraktikkan karena keterbatasan ruang dan waktu. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu santri ataupun siswa baik dalam penyajian materi maupun belajar secara mandiri sehingga dapat memotivasi santri atau siswa untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Setelah menganalisis selanjutnya masuk kedalam tahap pengembangan yaitu mengonsep media melalui identifikasi kebutuhan pembuatan media yang disesuaikan dengan materi *makharijul huruf hijaiyyah* dan wawancara dengan ustadz. Kemudian merancang media dengan membuat *storyboard*, flowchart, diagram transisi dan perancangan antar muka, sebagai alur pembuatan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan dalam perancangan tersebut merupakan dasar untuk proses pengembangan produk.

Setelah mengonsep adalah mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *adobe flash CS6*. Dengan mengumpulkan materi dari berbagai sumber baik dari kitab maupun petunjuk praktis dalam mempelajari *makharijul huruf hijaiyyah*, sekaligus mengumpulkan bahan berupa gambar,

audio, maupun video yang sebelumnya di olah terlebih dahulu dengan aplikasi pendukung.

Adapun proses selanjutnya setelah semua bahan telah ada yaitu tahap pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*, pembuatan ini di sesuaikan dengan perancangan alur dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pengembangan produk media dilanjutkan dengan validasi media oleh ahli materi dan ahli media yang mmberikan penilaian terhadap hasil pengembangan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*, selain penilaian juga memberikan masukan dan juga saran yang mendukung kelengkapan dari media, sehingga banyak revisi yang dilakukan oleh penulis.

Adapun dalam merevisi media, penulis banyak membenahi dari segi tampilan, warna dan bentuk tombol, selain itu penulis juga mengubah tombol-tombol, bahkan merubah isi dari media pembelajaran itu sendiri dengan penambahan tujuan mempelajari *makharijul huruf hijaiyyah*, penambahan audio dan video sampai penambahan referensi. Penulis menyadari dalam pengembangan ini banyak melakukan perubahan, hal itu dilakukan untuk memperoleh hasil secara maksimal, sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Setelah melakukan revisi terhadap media dan materi, selanjutnya media di tes oleh pengguna atau responden dari

berbagai kalangan, karena diharapkan media hasil pengembangan bisa dipakai oleh semua kalangan umat islam. Adapun yang memberikan penilaian adalah dari kalangan santri, siswa MAN 1 Semarang, pendidik dan calon pendidik.

Proses selanjutnya adalah distribusi media, dengan men CD kan media ke dalam piringan disk yang dilengkapi dengan Buku tentang media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.

Sesuai dengan hasil penilaian *expert* dan *responden* penulis menyadari bahwa media yang dikembangkan masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan yang beberapa diantaranya:

- a. Sifat keinteraktifannya masih kurang. Interaktif ditandai dengan aksi reaksi secara optimal termasuk respon yang bersifat evaluatif.
- b. Kurang maksimalnya contoh file audio dan video dalam bentuk ayat Al-Qur'an sehingga kurang maksimal dalam penerapannya.

2. Hasil Uji Lapangan

Hasil uji lapangan dari media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *adobe flash CS6* ini diukur melalui hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah dilakukan penilaian oleh validator, maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* ini di uji coba oleh reponden media ini sebagai

calon untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran ini serta ketertarikan terhadap media pembelajaran. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan dan kemudahan penggunaan produk sebagai media pembelajaran. Adapun saran yang ada pada instrumen digunakan untuk bahan pertimbangan perbaikan media pembelajaran lebih lanjut.

Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator:

1. Ahli materi

Ahli materi memberikan saran dan masukan pada media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *adobe flash CS6* yang telah dilihat setelah ahli materi melakukan penilaian maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli materi. Adapun hasil revisi ahli dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.1. Tabel Hasil Revisi Ahli Materi

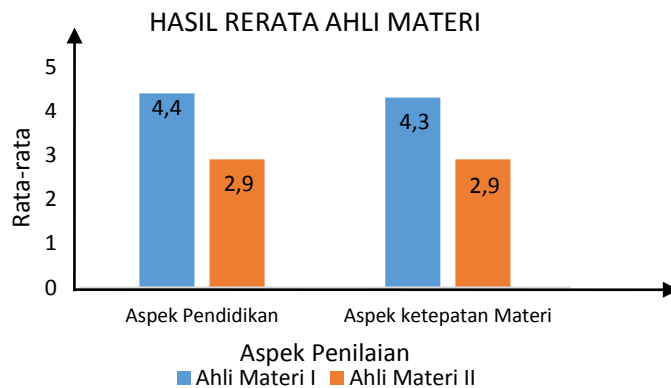
No.	Revisi	Tindak lanjut
1.	Judul di tambah sesuai dengan isi materi	Tidak di ganti tetapi ditindak lanjuti dengan mengurangi materi karena materi terlalu meluas
2.	Penggunaan bahasa, contoh dan definisi perlu diperbaiki	Telah di revisi dengan bahasa yang mudah dimengerti, telah diberi contoh dari Al Qur'an dan definisi telah di perbaiki.
3.	Perlu adanya tutor dengan audio video	Telah ditambahkan pada latihan adanya tutor baik audio maupun video.
4.	Metode membaca perlu di sebutkan (referensi)	Telah ditambahkan referensi materi yang di sampaikan dalam media.

Kelayakan materi pembelajaran ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket yang terdiri dari 10 soal dengan dua aspek yaitu dari sisi pembelajaran dan ini, yang kemudian di validasi oleh 2 orang validator. Apaun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2. sebagai berikut.

Tabel 4.2. Tabel Hasil Rerata Ahli Materi

No.	Aspek	Hasil rerata ahli materi		Rata-rata	%	Kategori
		I	II			
1.	Pendidikan	4,4	2,9	3,65	73 %	Layak
2	Ketepatan Materi	4,3	20	3,60	72 %	Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diatas, dapat diketahui nilai rerata dari para ahli materi menunjukkan aspek pembelajaran adalah 73 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak dan untuk aspek isi adalah 72 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak. Hasil perhitungan dapat dilihat pada gambar 4.22 dibawah ini.



Gambar. 4.22. Histogram Hasil Rerata Ahli Materi

2. Ahli media

Ahli media memberikan saran dan masukan pada media pembelajaran *makharijul ḥuruf hijaiyyah* berbasis *adobe flash CS6* yang telah dilihat setelah ahli media melakukan penilaianm maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli media. Adapun hasil revisi ahli media dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3. Tabel Revisi Ahli Media

No.	Revisi	Tindak lanjut
1.	Adanya fitur pelafalan per <i>ḥuruf</i>	Telah di tambahkan fitur pelafalan pada setiap <i>ḥuruf hijaiyyah</i>
2.	Navigasi masih belum sesuai	Telah ditambahkan navigasi agar tidak membingungkan pengguna.
3.	Pemilihan <i>font</i> perlu di perbaiki	Telah dipilih <i>font</i> yang lebih jelas agar tidak terjadi kesalahpahaman.
4.	Perlu ditambahkan transliterasi Indonesia pada istilah arab	Telah ditambahkan transliterasi Indonesia agar semua kalangan bisa memahami.
5.	Kurangi penggunaan video diganti audio saja.	Untuk penggunaan video, penulis menyesuaikan untuk pelafalan masing-masing <i>ḥuruf</i> penulis menggunakan audio tetapi untuk penjelasan dan latihan penulis menggunakan video.

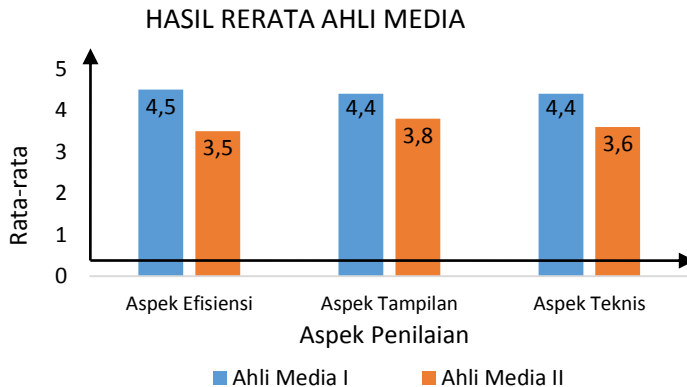
Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket yang terdiri dari 15 soal dengan tiga aspek yaitu dari efisiensi media, tampilan media dan kualitas teknis, yang kemudian di validasi oleh 2 orang

validator. Hasil validasi ahli media yang dilihat pada tabel 4.4. sebagai berikut.

Tabel 4.4. Tabel Hasil Rerata Ahli Media

No.	Aspek	Hasil rerata ahli media		Rata-rata	%	Kategori
		I	II			
1.	Efisiensi	4,5	3,5	4	80 %	Layak
2	Tampilan Media	4,4	3,8	4,1	82 %	Layak
3.	Kualitas Teknis	4,4	3,6	4	80 %	Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media diatas, dapat diketahui nilai rerata dari para ahli media menunjukkan aspek efisiensi adalah 80 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak, aspek Tampilan media adalah 82 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak, dan aspek kualitas teknis adalah 80 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak Hasil perhitungan dapat dilihat pada gambar 4.23 dibawah ini.



Gambar. 4.23. Histogram Hasil Rerata Ahli Media

3. Pengujian oleh Responden

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* di uji kan kepada responden yang terdiri dari 4 kelompok/ kategori untuk mengetahui tingkat keefektifan media dan kemudahan penggunaan media terhadap media pembelajaran yang di kembangkan. Pengujian ini dilakukan oleh 20 responden yang terdiri dari 1) Kategori siswa, 2) Kategori mahasiswa, 3) Kategori santri, dan 4) Kategori pendidik. Adapun jumlah masing-masing kategori responden 5 orang dengan jumlah keseluruhan 15 butir penilaian yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek keefektifan dan aspek teknis atau operasional.

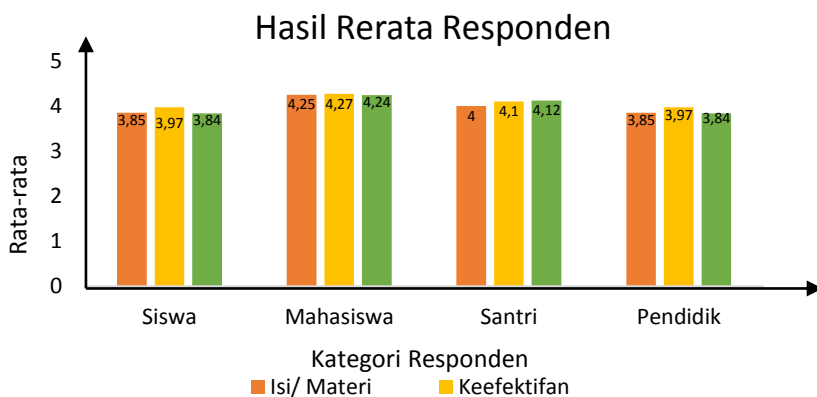
Hasil pengujian dari Responden yang diperoleh berdasarkan acuan dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5. Tabel Hasil Rerata Responden

No.	Aspek	Hasil Rerata Responden				Rata-Rata	%	Kategori
		Siswa	Maha siswa	Santri	Pendi dik			
1.	Isi/ Materi	3,85	4,25	4	3,85	3,99	79,7 %	Layak
2.	Keefektifan	3,97	4,27	4,1	3,97	4,08	81,5 %	Layak
3.	Teknis/ operasional	3,84	4,24	4,12	3,84	4,01	80,2 %	Layak

Jika dilihat pada tabel diatas, dapat diketahui nilai rerata dari para responden menunjukkan aspek isi/materi

adalah 79,7 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak, aspek keefektifan adalah 81,5 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak, aspek teknis/ operasional adalah 80,2 % maka nilai tersebut termasuk dalam kategori layak. Adapun hasil perhitungan dari responden dengan semua kategori dapat dilihat pada gambar 4.24 dibawah ini.



Gambar. 4.24. Histogram Hasil Rerata Responden

Berdasarkan hasil pengujian oleh responden sejumlah 20 responden, media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* termasuk dalam kategori layak.

Dengan demikian berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian responden menyatakan bahwa media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* sudah sesuai dengan penyusunan media dari segi pembelajaran, isi, tampilan dan operasional termasuk dalam kategori layak.

C. Prototipe Hasil Pengembangan

Media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *flash* merupakan pembelajaran berbentuk animasi atau teks grafik yang memiliki kemampuan file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Cara pengoperasiannya cukup mudah dan tidak memerlukan ketrampilan khusus, karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memainkan game pada umumnya yang dimainkan di komputer atau leptop.

Media ini menampilkan presentasi berbentuk *flash* yang didalamnya terdapat beberapa menu pilihan menu. Sebelum masuk ke menu utama terlebih dahulu muncul tampilan pembuka yang berisi judul materi dan tombol untuk memulai menuju ke menu utama jika di klik dengan pointer.

1. Menggunakan media pembelajaran “AL-Hikmah.

Adapun tujuan adanya media pembelajaran ini adalah

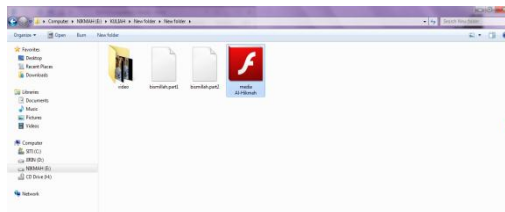
- c. Mengembangkan jenis media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* yang layak digunakan untuk umat Islam.
- d. Menggunakan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe flash CS6* dengan mudah.

Adapun manfaat dari adanya media ini diharapkan dapat:


- a. Memberikan sumbangan pengetahuan baru dalam khasanah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.

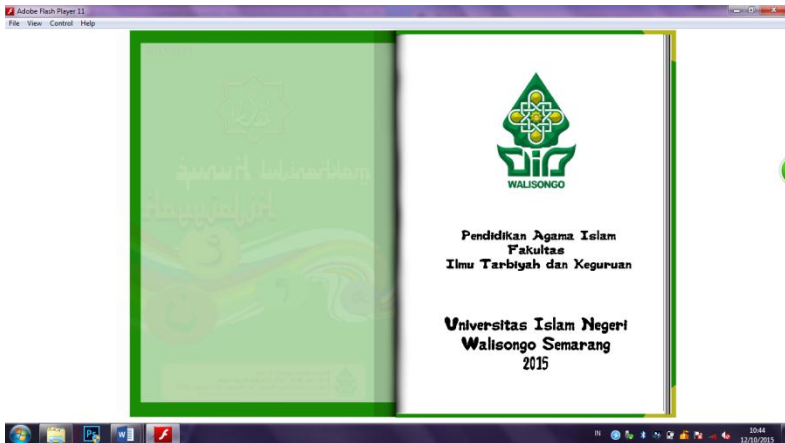
- b. Membangun kreativitas dan produktivitas pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar.
 - c. Memberikan wawasan baru tentang penggunaan media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6* dalam mendidik anak sehingga fasih dan tartil membaca Al-Qur'an.
 - d. Memberikan solusi alternatif tentang belajar membaca Al-Qur'an melalui pemilihan dan penggunaan sebuah media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* berbasis *Adobe Flash CS6*.
 - e. Dengan media pembelajaran ini anak didik bisa latihan secara mandiri setelah pertemuan di kelas dengan pendidik.
 - f. Memperkaya media-media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an.
2. Menjalankan media pembelajaran “Al-Hikmah”

Langkah untuk menjalankan media “Al-Hikmah” adalah dengan memasukkan disk ke dalam PC tunggu beberapa saat kemudian klik dua kali file “media Al-Hikmah.exe” seperti yang tampak pada gambar.



Gambar. 4.25. Menjalankan Media Pembelajaran Al- Hikmah

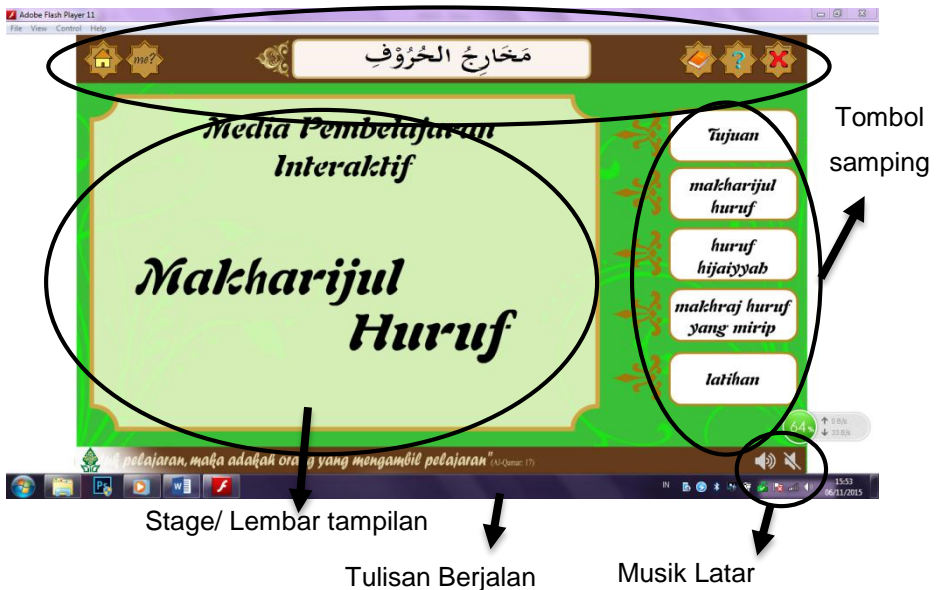
Selanjutnya akan tampil cover media “Al-Hikmah” Kemudian untuk masuk memulai menjalankan klik tombol  yang tampak pada gambar 4.26 sebagai berikut.



Gambar. 4.26. Memulai Media Pembelajaran

Setelah di klik maka akan muncul jendela utama media “Al-Hikmah”. Beberapa komponen dalam media pembelajaran “Al-Hikmah” sebagai tampilan standar. Masih banyak lagi komponen yang masih tersembunyi sehingga memerlukan perintah tertentu untuk menampilkannya. Berikut gambar 4.27 komponen kerja dari media pembelajaran “Al-Hikmah” *makharijul huruf hijaiyyah*.

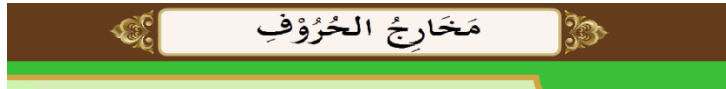
Tombol Atas



Gambar. 4.27. Menu Utama Media

a. Judul media

Judul ini merupakan nama materi yang disampaikan dan dijelaskan dalam media “Al-Hikmah” ini. Adapun judul media dapat dilihat pada gambar 4.28. sebagai berikut.



Gambar. 4.28. Judul Media

b. Stage/ lembar halaman

Lembar halaman ini untuk menampilkan perintah ketika dari salah satu tombol yang ada di klik. Adapun lembar halaman dapat dilihat pada gambar 4.29. sebagai berikut.



Gambar. 4.29. Lembar Halaman Media

c. Tulisan berjalan

Tulisan berjalan ini di maksudkan untuk memberikan sedikit motivasi kepada pengguna dan dijadikan sebagai salah satu animasi agar tampilan media lebih hidup dan lebih menarik. Tulisan berjalan itu berupa terjemahan dari ayat Al Qur'an.

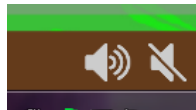
Adapun tulisan berjalan dapat dilihat pada gambar 4.30. sebagai berikut.



Gambar. 4.30. Tulisan Berjalan pada Media

d. Tombol Musik Latar

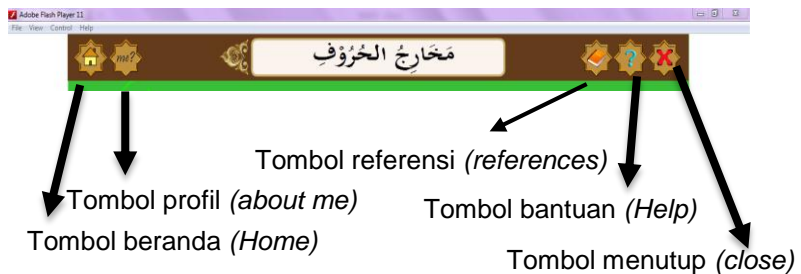
Tombol musik latar ini untuk menjalankan musik latar ketika belajar, dengan klik *play* pada tombol, dan apabila menginginkan berhenti karena terganggu dengan iringan musik bisa klik *mute*. Adapun tombol musik latar dapat dilihat pada gambar 4.31. sebagai berikut.



Gambar. 4.31. Tombol Musik Latar

e. Tombol atas

Tombol atas merupakan tombol yang menampung empat tombol aktif dan satu tombol pasif sebagai judul materi *makharijul huruf*. Adapun tombol bagian atas media dapat dilihat pada gambar 4.32. sebagai berikut.



Gambar. 4.32. Tombol Bagian Atas Media

Adapun keterangan masing-masing tombol sebagai berikut.


1. Tombol *Home*



Tombol *home* ini digunakan untuk membuka halaman utama, meskipun sudah membuka beberapa tampilan lain dan berkeinginan untuk kembali di halaman sebelumnya dengan cepat bisa menggunakan tombol ini.

2. Tombol *About me*



Tombol *About me* merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan profil dari penulis tentang nama, jurusan, universitas dan *Contact Person* apabila ingin menghubungi penulis dan untuk kembali ke menu utama klik  . Berikut halaman profil dapat dilihat pada

gambar 4.33 sebagai berikut.



Gambar. 4.33. Halaman Profil

3. Tombol *References*



Tombol Referensi ini digunakan untuk membuka halaman referensi buku yang digunakan peneliti untuk mengembangkan materi media *makharijul huruf hijaiyyah*

Adapun halamn referensi dapat dilihat pada gambar 4.34 sebagai berikut,



Gambar. 4.34. Halaman makhraj *huruf* yang Mirip

4. Tombol *Help*



Tombol *Help* ini digunakan untuk menampilkan tata cara penggunaan media ini agar dapat membantu pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah*. Apabila menginginkan kembali ke halaman utama klik tombol

Adapun halaman *Help* dapat dilihat pada gambar 4.35 sebagai berikut.



Gambar. 4.35. Halaman Help

5. Tombol *Close*



Tombol *close* ini digunakan untuk menutup media pembelajaran, ketika di klik tombol ini akan muncul lagi jendela untuk meyakinkan pengguna untuk menutup atau tidak, ketika ditutup akan langsung ditutup dan ketika tidak jadi di tutu akan kembali ke halaman utama. Seperti



Gambar. 4.36. Halaman *Close*

f. Tombol samping

Tombol samping pada media ini terdiri dari lima tombol yang merupakan perintah untuk menampilkan materi *makharijul ḥuruf hijaiyyah*, dengan cara meng klik salah satu tombol yang diinginkan materi mana yang akan di pelajari terlebih dahulu. Adapun lima tombol tersebut adalah tombol pengantar, tombol *makharijul ḥuruf*, tombol sifat *ḥuruf*, tombol *ḥuruf hijaiyyah*, dan tombol latihan. Yang tampak seperti pada gambar 4.37. dibawah ini.



Gambar. 4.37. Tombol Menu Utama

Adapun keterangan masing-masing tombol yaitu.

1. Tombol Tujuan

Didalam pengantar ini akan ditampilkan pada lembar halaman. Penulis menyampaikan tentang tujuan mempelajari *makharijul ḥuruf hijaiyyah*. Adapun tujuan dapat dilihat pada gambar 4.38. sebagai berikut.



Gambar. 4.38. Tombol Pengantar

2. Tombol *Makharijul Huruf*

Tombol *makharijul huruf* ini terdiri dari dua bagian, definisi dan pembagian. Yang tampak pada gambar 4.39 dibawah ini.




Gambar. 4.39. Tombol *Makharijul Huruf*

Untuk menampilkan definisi maka klik pada tombol definisi diatas, kemudian untuk meneruskan ke

pembagian klik kembali tombol *makharijul ḥuruf*. Adapun halaman definisi akan tampak pada gambar 4.40 sebagai berikut.




Gambar. 4.40. Halaman Definisi *Makharijul Ḥuruf*

Untuk menampilkan pembagian maka klik pada tombol pembagian diatas dan pilih salah satu bagian dari makharojul *ḥuruf* dari lima bagian, kemudian untuk kembali kehalaman sebelumnya klik kembali tombol *home* .  yang tampak pada gambar 4.41 sebagai berikut.



Gambar. 4.41. Halaman Pembagian *Makharijul Huruf*

3. Tombol *huruf hijaiyyah*

Tombol *huruf hijaiyyah* ini menampilkan masing-masing *huruf hijaiyyah*, beserta makhraj dan sifatnya, pelafalan, Penempatan *huruf* ketika di awal, tengah dan akhir. Dijelaskan juga tempat keluarnya dengan dilengkapi video penjelasan oleh ustadz. Cara menampilkannya yaitu klik masing-masing *huruf* yang diinginkan untuk di dengarkan dan dipahami penjelasannya. kemudian untuk kembali kehalaman sebelumnya klik kembali tombol *home*. 

Adapun halaman *huruf hijaiyyah* dapat dilihat pada gambar 4.42 sebagai berikut.



Gambar. 4.42. Halaman *Huruf Hijaiyyah*

4. Tombol Makhraj *Huruf* yang Mirip

Tombol makhraj *huruf* yang hampir mirip ini menampilkan *huruf-huruf* yang mempunyai kemiripan


dalam makhrajnya sehingga perlu diperhatikan agar tidak mengalami kesalahan. Untuk menampilkan tombol ini maka klik pada tombol makhraj *huruf* yang mirip disamping kanan dan klik tombol untuk melihat video, kemudian untuk kembali kehalaman sebelumnya klik kembali tombol *home* .

Yang tampak pada gambar 4.43 sebagai berikut.



Gambar. 4.43. Makhraj *Huruf* yang Mirip

5. Tombol latihan

Tombol latihan ini menampilkan latihan membaca ketika hidup dan ketika mati, ketika di harokat fathah, kasroh dummah dan di sukun. kemudian untuk kembali kehalaman sebelumnya klik kembali tombol *home*. 

Adapun halaman latihan dapat dilihat pada gambar 4.44 sebagai berikut.



Gambar. 4.44. Halaman Latihan

D. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan pengujian

Pengujian penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada tenaga, yaitu hanya dikhususkan pada uji ahli materi, ahli media dan responden yang terdiri dari beberapa kalangan yaitu siswa, santri, mahasiswa dan pendidik, tanpa melakukan uji diperluas kepada siswa/ santri.

2. Keterbatasan biaya

Meskipun biaya tidak satu-satunya faktor yang menjadi hambatan dalam penelitian ini, akan tetapi pada dasarnya merupakan satu hal yang memegang peranan penting dalam mensukseskan penelitian ini.

3. Keterbatasan waktu

Disamping faktor tenaga dan biaya, waktu juga memegang peranan yang sangat penting. Namun demikian, peneliti dalam melakukan penelitian ini, hanya bisa melakukan pengembangan penelitian pada semester ini, sehingga hal ini akan berimplikasi terhadap pengujian dan penyebaran angket dalam waktu yang lama. Meskipun demikian, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini berjalan sukses dan lancar.

4. Kemampuan penulis

Penulis menyadari sebagai manusia biasa masih mempunyai banyak kekurangan dalam penelitian ini, baik keterbatasan tenaga dan kemampuan berpikir penulis.



BAB V

PENUTUP

Bab Penutup ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari penulisan skripsi serta berisi saran-saran-saran yang bermanfaat guna pengembangan media ini selanjutnya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran hasil pengembangan disajikan secara lebih menarik, dilengkapi dengan visual, audio dan video disertai dengan animasi secukupnya, diharapkan akan membantu umat Islam dalam belajar mengetahui tempat keluarnya huruf serta membedakan bunyi huruf satu dengan yang lainnya dalam *huruf hijaiyyah*. Dengan mempelajari *huruf hijaiyyah* sesuai *makharijulnya* dengan benar, maka umat muslim yang membaca Al Qur’an dapat terhindar dari kesalahan dalam makhraj maupun pelafalannya yang menyebabkan perubahan makna pada kalimat yang dibacanya. Pengembangan dan pembuatan media, penulis menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther ada enam tahap pengembangan yaitu konsep (*concept*), perancangan

(*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*testing*), dan distribusi (*implementation*).

2. Media pembelajaran *makharijul huruf hijaiyyah* yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil analisis angket dari ahli materi, ahli media dan responden yang menilai bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori layak dengan penilaian 73 % untuk aspek pendidikan, 72% untuk aspek ketepatan materi, 80% untuk aspek efisiensi, 82% untuk aspek tampilan media dan 80% untuk aspek kualitas teknis. Selanjutnya aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Kemudian melakukan sosialisasi media pembelajaran dengan menyampaikan hasil pengembangan media kepada pengguna dan profesional melalui *CD Drive* dan *handbook*. penulis juga menjelaskan cara mengoperasikan media agar pengguna mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran.

B. Saran

Berkaitan dengan pembahasan hasil penelitian bahwa hasil pengembangan berupa media pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* berbasis *Adobe Flas CS6* termasuk dalam kategori layak dan mudah di gunakan untuk pembelajaran. Maka ada beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

Berdasarkan pengalaman selama penulis dalam melaksanakan penelitian, maka penulis mengajukan saran-saran:

1. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar perlu di kembangkan agar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan media merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
2. Dalam pemilihan ataupun pengembangan media perlu menyesuaikan materi media dengan tujuan yang ingin dicapai, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sehingga kelengkapan material media bisa terpenuhi dan dapat memberikan persepsi yang lebih baik kepada sasaran.
3. Pengembangan dalam media pembelajaran perlu adanya sifat keinteraktifan dari media tersebut yang ditandai dengan aksi reaksi secara optimal termasuk respon yang bersifat evaluatif. Sehingga prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan baik untuk memperoleh hasil yang maksimal.

C. Penutup

Alḥamdulillāhi rabbil'alamīn dengan izin dan ridha Allah SWT, skripsi ini telah berhasil diselesaikan oleh penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan yang masih perlu disempurnakan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan penulis, maka dari itu kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amiin.

KEPUSTAKAAN

- 'Ali Abdul halim Al Mahmud, *Attarbiyah Alslamiyah fi Almadrasah*, Mesir: Daruttauzi' wannasyr Al Islamiyah, 2004.
- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: Rosdakarya, 2013.
- Al Imam Syihabudin Bin Abi Al Abas Ahmad bin Muhammad As Syafi'i Kostolani, Irsyadu Syari' (13), Birut, Libanon: Darul Kitab Al Imiah, 943 H.
- Al-Imam Bukhori, dan Abu Hasan As-Sindy, *Shohihul Bukhori bi Haasyiati al Imam As Sindy*, Libanon: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2008.
- Annuri, H, Ahmad, *Panduan Tahsin Tilawah Al Qur'an & Ilmu Tajwid*, Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Arwani, KH. Ulin Nuha, dkk., *YANBU'A: Bimbingan cara belajar*, jilid 7, Kudus: Yayasan Arwaniyyah Kudus, 2004.
- Asnawir dan M, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Binanto, Iwan, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Cahyadi, Dede, Skripsi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumi Jawa, Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, 2014.

- Chaer, Abdul, *Al-Qur'an dan Ilmu Tajwid*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Chaer, Abdul, *Perkenalan Awal dengan Al-Qur'an*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Darmawan, Deni, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Sygma Publishing, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- E-Book, Pdf, Dedy Izham, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, Malang: IlmuKomputer,Com, 2012.
- Fathurrohman dan sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, Yogyakarta: Teras, 2012.
- Ghufron, Anik, *Handout, Pendekatan Penelitian dan Pengembangan di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Harianto, Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Imam Al hafidz Abil 'Ula muhammad 'abdirrohman, *Tuhfatulawahdazi bisyarhi Jami' Attirmidzi*, juz 8 (Libanon, Beirut: Darul Kitab Al "ilmiah, 1683 H.

- Johny, *Pengertian Microsoft Office dan Kandungan dalam Komponennya*,
<http://microsoftoffice.blogspot.com/2013/06/pengertian-microsoft-office-dan.html>, diakses 09 Februari 2015.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media pembelajaran manual dan digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, t.t.
- Litbang MADCOMS, *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: Andi, 2013.
- Mahmud, Muhammad, *Hidayatul Mustafid fi Ahkamittajwid*, Semarang: Toha Putra, t.t.
- Mardiyo, *Metodologi Pengajaran Agama*, Semarang: Pustaka Pelajar, 1999.
- Miarso, Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Mohanty, Jagannath, *Educational Technology*, New Delhi: Deep & Deep publications, 2005.
- Muktar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: CV, Misaka Galiza, 2003.
- Munawaroh, Isniatun, *Handout, Urgensi Penelitian dan Pengembangan*, Disajikan dalam Studi Ilmiah UKM Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.
- Mustari, Skripsi, *Aplikasi Makharijul Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia*, Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, 2009.
- Prasojo, Lantip Diat, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta: Gava Media, 2011.

- Pujiadi dan Widayaiswara, *Penelitian Pendidikan Bergenre Research and Development (R&D)*, LPMP Jawa Tengah, www,LPMP,Jateng.
- Rekomendasi Konpresni Internasional Pertama Pendidikan Muslim di Makkah Tahun 1977.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.
- Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Sharon E, Smaldino Dkk., *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Terj, Arif Rahman, Jakarta: Kencana, edisi kesembilan, 2012.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suiraoka, I Putu dan I Dewa Nyoman Supariasa, *Media Pendidikan Kesehatan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Suyanto, *Multimedia: alat Ukur Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- Syukur, Fatah, *Teknologi Pendidikan*, Semarang: RaSAIL, 2005.
- Tekan, Ustaz Ismail, *Tajwid Al-Wur'anul Karim*, Jakarta: Al Husna Dzikra, 1997.

Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, Pusat penelitian kebijakan dan inovasi pendidikan, badan penelitian dan pengembangan departemen pendidikan nasional, 2008.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No: 20 tahun 2003.

Warno, Kusminarko, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Polacelana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 2 Godean*, Yogyakarta: Fakultas Teknik, 2012.

Lampiran 1

DRAFT MATERI MAKHARIJUL ḤURUF HIJAIYYAH

A. Definisi *Makharijul Ḥuruf*

Pengertian *makhrāj* ditinjau dari morfologi, berasal dari فعل yang ber-sighat isim makan, maka menjadi مَخْرَجٌ, Bentuk jamaknya adalah مَخَارِجٌ, Karena itu, *Makharijul Ḥuruf* (مَخَارِجُ الْحُرُوفِ) yang di Indonesiakan menjadi *makhrāj* ḥuruf, artinya: tempat-tempat keluarnya ḥuruf,

Secara bahasa, *makhrāj* adalah مَوْضِعُ الْخُرُوجِ (Tempat keluar), sedangkan menurut istilah, *makhrāj* adalah:

هُوَ إِسْمٌ لِلْمَحَلِّ الَّذِي يُنْشَأُ مِنْهُ الْحَرْفُ

“Suatu nama tempat, yang pada tempat tersebut ḥuruf dibentuk (atau diucapkan)”,

Dengan demikian, *makhrāj* ḥuruf adalah tempat keluarnya ḥuruf pada waktu ḥuruf tersebut dibunyikan, Untuk mengetahui *makhrāj* suatu ḥuruf, hendaklah ḥuruf tersebut disukunkan atau ditasydidkan, kemudian tambahkan satu ḥuruf hidup dibelakangnya, tatkala suara tertahan, maka tampaklah *makhrāj* ḥuruf dari ḥuruf yang bersangkutan,

B. Kaidah *Makharijul Ḥuruf Hijaiyyah*

أَنْ تَسْكُنَ الْحَرْفَ أَوْ تُشَدِّدَهُ وَتُدْجِلَ عَلَيْهِ هَمْزَهُ الْوَصْلِ ثُمَّ تُصْنَعِي إِلَيْهِ فَحَيْثُ انْقَطَعَ الصَّوْتُ كَانَ مَخْرَجَهُ

“Hendaklah kamu mematikan ḥuruf atau mentasydidkannya, lalu masukkan hamzah al-washal (alif berharakat), Kemudian ucapkan

(dan dengarkan), Saat suara tertahan, maka di sanalah letak makhrajnya”,

C. Pembagian Makharijul huruf hijaiyyah

Menurut Imam Ibnul Jazzari, *Makharijul huruf hijaiyyah* itu dibagi menjadi 17, ketujuh belas makhraj tersebut berada pada 5 tempat, yaitu :

1. *Maudhi'ul jauf* = Kelompok rongga mulut
Huruf yang keluar dari rongga mulut adalah huruf-huruf mad, yakni و - ا - ي
 - a. و - Memonyongkan dua bibir,
 - b. ا - Membuka mulut dengan sempurna,
 - c. ي - Menurunkan bibir bagian bawah
2. *Maudhi'ul halqi* = Kelompok tenggorokan
Huruf yang keluar dari tenggorokan adalah huruf-huruf:
ء - ه - ع - ح - غ - خ
 - a. ه - ع Keluar dari tenggorokan bagian bawah (أقصى الحلق)
 - b. ح - ع Keluar dari tenggorokan tengah (وسطاً)
 - c. غ - خ Keluar dari tenggorokan atas (أدنى الحلق)
3. *Maudhi'ul lisan* = Kelompok lidah,
Huruf yang keluar dari lidah adalah huruf-huruf:
ق - ك - ج - ش - ي - ض - ل - ن - ر - ط - د - ت - ظ - ث - ذ - ص - ز - س
 - a. ق Keluar dari pangkal lidah (dekat tenggorokan) dengan mengangkatnya ke atas langit-langit,
 - b. ك Seperti makhraj ق namun pangkal lidah diturunkan,
 - c. ج - ش - ي Keluar dari tengah lidah bertemu dengan langit-langit,
 - d. ض Keluar dari dua sisi lidah atau salah satunya bertemu dengan gigi geraham,

- e. ل Keluarnya dengan menggerakkan semua lidah dan bertemu dengan ujung langit-langit,
 - f. ن Keluarnya dari ujung lidah di bawah makhraj ل,
 - g. ر Keluarnya dari ujung lidah, hampir sama seperti dengan memasukkan punggung lidah,
 - h. ط - د - ت Keluar dari ujung lidah yang bertemu dengan gigi bagian atas,
 - i. ص - ز - س Keluar dari ujung lidah yang hampir bertemu dengan gigi depan bagian bawah,
 - j. ث - ظ - ذ keluar dari ujung lidah keluar sedikit, bertemu dengan ujung gigi depan bagian atas,
4. *Maudhi'usy syafatain* = Kelompok dua bibir
 Huruf yang keluar dari bibir adalah huruf-huruf:
- ف - و - ب - م
- a. ف Keluar dari bibir bawah bagian dalam bertemu dengan ujung gigi atas
 - b. م - ب - و huruf م dan ب dengan menempelkan 2 bibir, sedangkan و dengan memoyongkan bibir,
5. *Maudhi'ul khoisyum* = Kelompok rongga mulut,
 Huruf yang keluar dari rongga hidung yaitu *ghunnah* (dengung),
 Ghunnah terdapat pada tujuh tempat:
 م - ن - هـ - ح - خ - ج - ك Huruf Nun dan Mim bertasydid baik *washol* (disambung)
 atau waqof (berhenti)

Cara Mengucapkan Dan Melafalkan Huruf Hijaiyyah

N o,	Latin	Artikulasi	Sendiri	Akhir Kata	Tengah Kata	Awal Kata	Makharrij Huruf	Cara Pelafalan
1.	Alif	a	ا	ا	-	ا	Al-Khalqi	Membuka mulut lebar-lebar, lidah diletakkan ke bawah, lalu udara dihembuskan mengenai bibir bawah, sambil mengatupkan kedua bibir,
2.	Ba'	b	ب	ب	ب	ب	Asy-Syafatani	Mula-mula dengan mengatupkan kedua bibir rapat-rapat, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan,
3.	Ta'	t	ت	ت	ت	ت	Al-Lisan	Mula-mula dengan merapatkan rapat-rapat ujung lidah pada gigi atas, lalu udara dihembuskan ke luar dengan cara di letupkan,
4.	sa'	s	ث	ث	ث	ث	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah diantara kedua gigi (atas dan bawah), lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan, sedang ujung lidahnya dilepaskan begitu saja,
5.	Jim	j	ج	ج	ج	ج	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan bagian depan lidah pada langit-langit keras, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan,

6.	ḥa'	ḥ	ح	ح	ح	ح	Al-Khalqi	Mula-mula mendekatkan pangkal lidah pada dinding rongga kerongkongan, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/didesiskan,
7.	Kho'	kh	خ	خ	خ	خ	Al-Khalqi	Mula-mula merapatkan bagian belakang lidah pada langit-langit lunak, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/didesiskan,
8.	Dal	d	د	د	-	د	Al-Lisan	Mula-mula merapatkan ujung lidah pada gusi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan dan agak digetarkan,
9.	ẓal	ẓ	ذ	ذ	-	ذ	Al-Lisan	Mula-mula menekankan ujung lidah diantara kedua gigi (atas dan bawah), lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/didesiskan, sedangkan ujung lidah yang sudah terlepas ditarik kembali ke tempat semula,
10.	Ro'	r	ر	ر	-	ر	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan melalui samping kiri dan kanan lidah dengan cara digetarkan sambil membuka mulut,
11.	Za'	z	ز	ز	-	ز	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah pada gusi gigi atas,

								lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan agak digetarkan,
12.	Sin	s	س	س	سد	سه	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan,
13.	Syin	sy	ش	ش	شد	شه	Al-Lisan	Menempatkan bagian depan lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan,
14.	şod	ş	ص	ص	صد	صه	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan dan agak ditekan,
15.	ḍod	ḍ	ض	ض	ضد	ضه	Al-Lisan	Mula-mula merapatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan sedikit digetarkan dan ditekan,
16.	ṭo'	ṭ	ط	ط	طد	طه	Al-Lisan	Mula-mula merapatkan ujung lidah rapat-rapat pada gusi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan dan diberi tekanan,
17.	zo'	z	ظ	ظ	ظد	ظه	Al-Lisan	Mula-mula menekankan ujung lidah diantara kedua ujung gigi (atas dan bawah), lalu udara dihembuskan keluar

								dengan cara digeserkan/ didesiskan dan diberi tekanan,
18.	‘ain	‘	ع	ع	ع	ع	Al- Khalqi	Mula-mula membuka mulut lebar-lebar, lalu udara dihembuskan keluar dan menutup udara itu dengan merapatkan bagian depan lidah ke langit- langit keras, sehingga udara itu keluar melalui rongga hidung,
19.	Ghoi n	g	غ	غ	غ	غ	Al- Khalqi	Mula-mula merapatkan bagian belakang lidah pada langit-langit lunak lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan dan digetarkan (seperti orang bekumur),
20.	Fa’	f	ف	ف	ف	ف	Asy- Syafata ni	Mula-mula menempatkan bibir bawah pada ujung gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara digeserkan/ didesiskan,
21.	Qof	q	ق	ق	ق	ق	Al- Lisan	Mula-mula merapatkan bagian belakang lidah pada anak tekak, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan,
22.	Kaf	k	ك	ك	ك	ك	Al- Lisan	Mula-mula merapatkan bagian belakang lidah pada langit-langit lunak, lalu udara dihembuskan keluar dengan cara diletupkan,

23.	Lam	l	ل	ل	ل	ل	Al-Lisan	Mula-mula merapatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar melalui sisi kiri dan kanan lidah itu,
24.	Mim	m	م	م	م	م	Asy-Syafatani	Mula-mula mengatupkan kedua bibir rapat-rapat, lalu udara dihembuskan keluar melalui rongga hidung sambil membuka kedua bibir itu,
25.	Nun	n	ن	ن	ن	ن	Al-Lisan	Mula-mula menempatkan ujung lidah pada gusi gigi atas, lalu udara dihembuskan keluar melalui rongga hidung sambil melepaskan ujung lidah dari gusi sisi atas itu,
26.	Wawu	w	و	و	و	و	Asy-Syafatani	Mula-mula kedua bibir dirapatkan, lalu udara dihembuskan keluar secara biasa tanpa diletupkan atau dihembuskan,
27.	Ha'	h	ه	ه	ه	ه	Al-Khalqi	Menghembuskan udara yang dikeluarkan dari rongga dada melalui celah pita suara secara bebas, bunyinya mirip seperti kita terbahak-bahak,
28.	Ya'	y	ي	ي	ي	ي	Al-Lisan	Mendekatkan bagian depan lidah pada langit-langit keras, lalu udara dihembuskan keluar secara bebas sambil melepaskan ujung lidah dan membuka mulut dan membuka mulut besar-besar,

Latihan makharijul huruf hijaiyyah

أ ا أُ أَّ آ آَّ أَوْ أَّ أُنَّ أَنْ مِنْ أَلِ مَائًا مَائًا أَنَا

ب ب بُبُّ بَبُّ بَا بَّ بُو بَّا بِنْبِنٌ مِنَ الْمُبْنِ مَبِيًّا بِنْبَا

ت ت تَتُّ تَتُّ تَا تَّا تُو تَّا تِنْتِنٌ مِنَ الْمُتْنِ مَتِيًّا تِنْتَا

ث ث ثَثُّ ثَثُّ ثَا ثَّا ثُو ثَّا ثِنْتِنٌ مِنَ الْمُثْنِ مَثِيًّا ثِنْتَا

ج ج جَجُّ جَجُّ جَا جَّا جُو جَّا جِنَجْنٌ مِنَ الْمُجْنِ مَجِيحٌ جِنَجَا

ح ح حَحُّ حَحُّ حَا حَّا حُو حَّا حِنْحَنٌ مِنَ الْمُحْنِ مَحِيحٌ حِنْحَا

خ خ خَخُّ خَخُّ خَا خَّا خُو خَّا خِنَخْنٌ مِنَ الْمُخْنِ مَخِيحٌ خِنَخَا

د د دَدُّ دَدُّ دَا دَّا دُو دَّا دِنْدَنْ مِنَ الْمُدْنِ مَدِيدًا دِنْدَا

ذ ذ ذَذُّ ذَذُّ ذَا ذَّا ذُو ذَّا ذِنْدَنْ مِنَ الْمُدْنِ مَدِيدًا ذِنْدَا

ر ر رَرُّ رَرُّ رَا رَّا رُو رَّا رِنْرَنْ مِنَ الْمُرْنِ مَرِيرًا رِنْرَا

ز ز زَزُّ زَزُّ زَا زَّا زُو زَّا زِنْرَنْ مِنَ الْمُرْنِ مَرِيرًا زِنْرَا

س س سَسُّ سَسُّ سَا سَّا سُو سَّا سِنْسَنْ مِنَ الْمُسْنِ مَسِيًّا سِنْسَا

ش ش شَشُّ شَشُّ شَا شَّا شُو شَّا شِنَشَنْ مِنَ الْمُسْنِ مَشِيًّا شِنَشَا

ص ص صَصُّ صَصُّ صَا صَّا صُو صَّا صِنَصَنْ مِنَ الْمُصْنِ مَصِيصٌ صِنَصَا

ض ض ضَضُّ ضَضُّ ضَا ضَّا ضُو ضَّا ضِنَضَنْ مِنَ الْمُضْنِ مَضِيصٌ ضِنَضَا

Lampiran 2

Angket “Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”

UNTUK AHLI MATERI

Peneliti : Siti Nur Nikmah

NIM : 113111142

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Ahli Materi :

Jabatan :

Nama Instansi :

Tanggal :,2015

Petunjuk :

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari ahli materi
2. Berikan tanda lingkaran (O) pada pilihan 1, 2, 3, 4, 5 yang disediakan sesuai dengan jawaban penilaian anda pada

“Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”

Keterangan :

5 = sangat layak

4 = Layak

3 = cukup layak

2 = kurang layak

1 = sangat tidak layak

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1.	Kebenaran konsep	5	4	3	2	1	
2.	Kejelasan uraian materi	5	4	3	2	1	

Komentar atau saran Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

**Angket Uji Kelayakan Pengembangan Penelitian Media
Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6***

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
Aspek Pendidikan							
1.	Kejelasan tujuan mempelajari <i>makharijul huruf hijaiyyah</i>	5	4	3	2	1	
2.	Konsistensi tujuan pembelajaran, materi dan latihan	5	4	3	2	1	
3.	Kejelasan isi materi pelajaran	5	4	3	2	1	
4.	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5	4	3	2	1	
5.	Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media	5	4	3	2	1	
6.	Sistematika penyajian materi <i>makharijul huruf hijaiyyah</i>	5	4	3	2	1	
7.	Pemberian kesempatan untuk latihan mandiri	5	4	3	2	1	
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	3	2	1	
Aspek Ketepatan Materi							
9.	Kecukupan, Keluasan, dan Kedalaman materi untuk mencapai tujuan	5	4	3	2	1	
10.	Kesesuaian latihan dengan isi materi	5	4	3	2	1	
11.	Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	5	4	3	2	1	

12.	Kemenarikan gambar pada masing-masing tampilan	5	4	3	2	1	
13.	Kesesuaian gambar dan animasi untuk memperjelas isi	5	4	3	2	1	
14.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	5	4	3	2	1	
15.	Kekomunikatifan penggunaan bahasa	5	4	3	2	1	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
Ahli Materi,

(.....)

1
4
3

Lampiran 3

Angket “Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”

UNTUK AHLI MEDIA

Peneliti : Siti Nur Nikmah
NIM : 113111142
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Ahli Media :
Jabatan :
Nama Instansi :
Tanggal :

Petunjuk :

3. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari ahli media
4. Berikan tanda lingkaran (O) pada pilihan 1, 2, 3, 4, 5 yang disediakan sesuai dengan jawaban penilaian anda pada **“Pengembangan Media Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6*”**

Keterangan :

- 5 = sangat layak
- 4 = Layak
- 3 = cukup layak
- 2 = kurang layak
- 1 = sangat tidak layak

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1.	Kebenaran konsep	5	4	3	2	1	
2.	Kejelasan uraian materi	5	4	3	2	1	

Komentar atau saran Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

**Angket Uji Kelayakan Pengembangan Penelitian Media
Pembelajaran *Makharijul Huruf Hijaiyyah* Berbasis *Adobe Flash CS6***

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
Aspek efisiensi							
1.	Alur Kerja Program Media mudah dipahami	5	4	3	2	1	
2.	Program media mudah digunakan dalam pengoperasiannya	5	4	3	2	1	
3.	Program media sederhana dalam pengoperasiannya	5	4	3	2	1	
4.	Materi dalam media mudah dipahami	5	4	3	2	1	
Aspek Tampilan							
5.	Tampilan media mempunyai ciri khas	5	4	3	2	1	
6.	Kemenarikan desain dalam media	5	4	3	2	1	
7.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	5	4	3	2	1	
8.	Kejelasan teks dalam media pembelajaran	5	4	3	2	1	
9.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	5	4	3	2	1	
10.	Kesesuaian tampilan dan penempatan gambar	5	4	3	2	1	
11.	Penyajian audio video dalam program media dapat memperjelas materi	5	4	3	2	1	
12.	Kejelasan teks dalam media	5	4	3	2	1	
13.	Komposisi warna dalam media menarik	5	4	3	2	1	
Aspek Teknis							

14.	Suara dapat didengarkan dengan baik dan tepat	5	4	3	2	1	
15.	kejelasan dan kejernihan audio video	5	4	3	2	1	
16.	Kemudahan memilih menu sajian	5	4	3	2	1	
17.	Kebebasan memilih menu sajian	5	4	3	2	1	
18.	Tombol-tombol pada media berfungsi dengan baik	5	4	3	2	1	
19.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	3	2	1	
20.	Keseluruhan media tersaji secara sistematis dan padat	5	4	3	2	1	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ahli Media,

(.....)

Lampiran 4

Angket “Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6”

UNTUK RESPONDEN

Peneliti : Siti Nur Nikmah
NIM : 113111142
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Responden :
Kelompok :
Tanggal :,2015
Petunjuk :

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Responden
2. Berikan tanda lingkaran (O) pada pilihan 1, 2, 3, 4, 5 yang disediakan sesuai dengan jawaban penilaian anda pada
“Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6”

Keterangan :

- 5 = sangat layak
- 4 = layak
- 3 = cukup layak
- 2 = kurang layak
- 1 = sangat tidak layak

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
1.	Kebenaran konsep	5	4	3	2	1	
2.	Kejelasan uraian materi	5	4	3	2	1	

Komentar atau saran Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada kolom yang disediakan. Apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar lain yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

**Angket Uji Kelayakan Pengembangan Penelitian Media
Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Ket.
		5	4	3	2	1	
Aspek materi							
1.	Kesesuaian materi media pembelajaran yang disajikan dengan tingkat kebutuhan peserta didik	5	4	3	2	1	
2.	Pola pengembangan yang digunakan dalam media berpengaruh pada pemahaman siswa	5	4	3	2	1	
3.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran	5	4	3	2	1	
4.	Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	5	4	3	2	1	
Aspek Keefektifan							
5.	Media pembelajaran berbasis <i>flash</i> praktis	5	4	3	2	1	
6.	Media pembelajaran ini menimbulkan minat untuk belajar	5	4	3	2	1	
7.	Media pembelajaran ini memudahkan untuk belajar	5	4	3	2	1	
8.	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi dan minat untuk belajar	5	4	3	2	1	
9.	Media pembelajaran ini memungkinkan dapat digunakan untuk belajar mandiri	5	4	3	2	1	

10.	Media pembelajaran ini dapat mengatasi kesulitan dalam belajar	5	4	3	2	1	
Aspek Teknis							
11.	Tampilan media mempunyai ciri khas	5	4	3	2	1	
12.	Suara dapat didengarkan dengan baik dan tepat	5	4	3	2	1	
13.	Tombol-tombol pada media berfungsi dengan baik	5	4	3	2	1	
14.	Gambar pada media terlihat jelas dan tepat	5	4	3	2	1	
15.	Teks pada media bisa terbaca	5	4	3	2	1	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,

Responden,

(.....)

Lampiran 5

Validasi dari Ahli Materi

No.	Ahli Materi	Aspek Pendidikan								Aspek Ketepatan Materi							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	M Taufik	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	
2.	Tuti Quratul Aini	1	1	4	4	3	4	2	4	1	3	3	4	3	3	3	
Jumlah		5	6	8	8	7	8	7	9	5	8	7	8	7	7	8	
Rerata per butir		2,5	3	4	4	3,5	4	3,5	4,5	2,5	4	3,5	4	3,5	3,5	4	
% per butir		50	60	80	80	70	80	70	90	50	80	70	80	70	70	80	
% per Aspek		72,5								71,5							
Kategori		Layak								Layak							

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 6

Validasi Ahli media

No.	Ahli media	Aspek Efisiensi				Aspek Tampilan									Aspek Teknis						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Misbah	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
2.	Wenty	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
Jumlah		9	7	8	8	8	7	9	8	9	7	8	9	9	9	8	7	8	9	7	8
Rerata per butir		4,5	3,5	4	4	4	3,5	4,5	4	4,5	3,5	4	4,5	4,5	4,5	4	3,5	4	4,5	3,5	4
% per butir		90	70	80	80	80	70	90	80	90	70	80	90	90	90	80	70	80	90	70	80
%per Aspek		80				82,22222222									80						
Kategori		Layak				Layak									Layak						

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 7

Hasil Angket dari responden

1. Perhitungan responden siswa

No.	Responden	Aspek isi/Materi				Aspek Keefektifan						Aspek Teknis/ Operasional				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	A. Fauzi K.	4	3	3	4	3	5	4	4	3	3	3	3	5	5	3
2.	J. Arga	3	5	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	4	4
3.	Kusti	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3
4.	M. Alvin F.	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	2
5.	Tika A.R.	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
Jumlah		19	19	19	20	18	22	22	22	17	18	18	18	21	22	17
Rerata per butir		3,8	3,8	3,8	4	3,6	4,4	4,4	4,4	3,4	3,6	3,6	3,6	4,2	4,4	3,4
(% per butir		76	76	76	80	72	88	88	88	68	72	72	72	84	88	68
(% per Aspek		77				79,33333333						76,8				
Kategori		Layak				Layak						Layak				

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

2. Perhitungan responden mahasiswa

No.	Responden	Aspek isi/Materi				Aspek Keefektifan						Aspek Teknis/ Operasional				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Aniiq M.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
2.	Indana M.	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5
3.	M.Zainal	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4
4.	Novia K.	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4
5.	Siti Zubaida	4	3	4	4	3	3	3	3	5	4	3	4	5	4	5
Jumlah		23	20	21	21	22	21	21	21	22	21	18	19	24	23	22
Rerata per butir		4,6	4	4,2	4,2	4,4	4,2	4,2	4,2	4,4	4,2	3,6	3,8	4,8	4,6	4,4
(% per butir		92	80	84	84	88	84	84	84	88	84	72	76	96	92	88
(% per Aspek		85				85,33						84,8				
Kategori		Sangat Layak				Sangat Layak						Sangat Layak				

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

3. Perhitungan responden santri

No.	Responden	Aspek isi/Materi				Aspek Keefektifan						Aspek Teknis/ Operasional				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Ika Susanti	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
2.	Ismi Asriya	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4
3.	Mustoifatul	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4
4.	Umi Kurnia	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4
5.	Ummi Hani	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5
Jumlah		20	21	18	21	18	22	21	23	20	19	20	19	21	21	22
Rerata per butir		4	4,2	3,6	4,2	3,6	4,4	4,2	4,6	4	3,8	4	3,8	4,2	4,2	4,4
(% per butir		80	84	72	84	72	88	84	92	80	76	80	76	84	84	88
(% per Aspek		80				82						82,4				
Kategori		Layak				Layak						Layak				

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

4. Perhitungan responden pendidik

No.	Responden	Aspek isi/Materi				Aspek Keefektifan						Aspek Teknis/ Operasional				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	A. Labib	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5
2.	Falichati	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
3.	Jauhari	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
4.	M. Izzudin	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5
5.	Rima Riani	4	3	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5
Jumlah		22	20	20	20	20	19	21	23	23	21	22	20	23	22	24
Rerata per butir		4,4	4	4	4	4	3,8	4,2	4,6	4,6	4,2	4,4	4	4,6	4,4	4,8
(% per butir		88	80	80	80	80	76	84	92	92	84	88	80	92	88	96
(% per Aspek		82				84,67						88,8				
Kategori		Layak				Layak						Layak				

Ket.

No.	Interval	Kriteria
1.	$85\% \geq skor \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$69\% \geq skor \leq 84\%$	Layak
3.	$53\% \geq skor \leq 68\%$	Cukup Layak
4.	$37\% \geq skor \leq 52\%$	Kurang Layak
5.	$20\% \geq skor \leq 36\%$	Tidak Layak

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. HAMKA (Kampus II) Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : In.06.3/ J.1/ PP.00.9/ 6553/ 2014
Lamp : -
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Semarang, 03 Desember 2014

Kepada Yth:

1. H. Karnadi, M. Pd.
2. Dr. H. Shodiq, M. Ag.

AssalamualaikumWr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : SITI NUR NIKMAH
NIM : 113111142
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH
PADA MATERI MAKHORIJUL HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS MEMBACA AL-QUR'AN SISWA
KELAS X SMK N 2 BLORA

Dan menunjuk saudara:

1. H. Karnadi, M. Pd. (Pembimbing I)
2. Dr. H. Shodiq, M.Ag. (Pembimbing II)

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan, dan atas kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

A.n. Dekan,

Ketua Jurusan PAI



H. Nasirudin, M. Ag.

NIP. 19691012 199603 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : In.06.3/DI/TL.00.3743/2015

Semarang, 26 Agustus 2015

Lamp. :-

Hal : **Mohon Izin Riset**
A.n. : Siti Nur Nikmah
NIM : 113111142

Kepada Yth.
Kepala MAN 1 Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Siti Nur Nikmah
NIM : 113111142
Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH* BERBASIS *ADOBE FLASH CS6*
Pembimbing : **1. H. Karnadi, M. Pd.**
2. Dr. H. Shodiq, M. Ag.

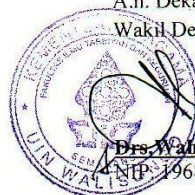
Bahwa mahasiswa tersebut membutuhkan validasi terhadap media yang dikembangkan dengan tema/judul skripsi yang sedang disunnya, dan oleh karena itu kami mohon diberi izin riset selama 2 hari, pada tanggal 27 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 28 Agustus 2015.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Drs. Wahyudi M. Pd.

NIP. 196803141995030010

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
SEMARANG

Jl. Brigjen S. Sudiarjo Pedurungan Kidul Kec. Pedurungan Semarang, Telp / Fax : (024) 6715208
Website : man1smg.sch.id E-mail : man1se@man1smg.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: Ma.11.59/PP.00.9/1444/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Suprpto, M.Pd
NIP : 196404081992031002
Pangkat / Golongan Ruang : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala MAN 1 Semarang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,

Nama : Siti Nur Nikmah
N I M : 113111142
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan riset di MAN 1 Semarang untuk penulisan skripsi dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKHARIJUL HURUF HIJAIYYAH BERBASIS ADOBE FLASH CS6.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 September 2015



Drs. H. Suprpto, M.Pd
NIP. 196404081992031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

Jl. Walisongo No. 3-5 Semarang 50185 telp/fax. (024) 7615923 email: lppm.walisongo@yahoo.com

PIAGAM

Nomor : In.06.0/L.1/PP.06/480/2015

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang, menerangkan bahwa:

Nama : **SITI NUR NIKMAH**
NIM : **113111142**
Fakultas : **Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-64 tahun 2015 di Kabupaten Temanggung dengan nilai :

.....**32**..... (.....**4,0 /A**.....)

Senarang, 12 Juni 2015



Dr. **IE Sholihar, M. Ag.**
19600604 199403 1 004

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
WALISONGO

Jl. Walisongo No. 3 - 5 Telp. (024) 7624334, 7604554 Fax. 7601293 Semarang 50185



S E R T I F I K A T

Nomor : In.06.0/R.3/PP.03.1/3177A/2011

Diberikan kepada :

Nama : **SITI SUPRIYATI**

NIM : **113110142**

Fak./Jur./Prodi : **FITP/PAJ**

telah mengikuti Pengemalan Akademik (OPAK) Tahun Akademik 2011/2012 dengan tema
" MENEGUHKAN KOMITMEN MAHASISWA DALAM MENGENGEMAN AMANAT RAKYAT "

yang diselenggarakan oleh

IAIN Walisongo Semarang pada tanggal 08 - 12 Agustus 2011 sebagai, "PESERTA" dan dinyatakan :

L U L U S

Demikian sertifikat ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

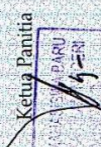
Semarang, 12 Agustus 2011

An. Rektor

Pembantu Rektor III


Prof. Dr. H. M. Erfan Soebahar, MA
NIP. 19560824 198703 1002

Ketua Panitia


PANITIA PENGEMALAN AKADEMIK (OPAK)
IAIN WALISONGO SEMARANG

H. Hasyim, M.Ag
NIP. 19720315 199703 1002

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : SITI NUR NIKMAH
2. Tempat & Tgl, Lahir : Blora, 26 Oktober 1992
3. NIM : 113111142
4. Alamat Rumah : Ds, Trembulrejo 01/04
Kecamatan Ngawen
Kabupaten Blora 58254
5. HP : 081228009926
6. Email : chy2610@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD N 1 Trembulrejo : lulus tahun 2004
 - b. SMP N 1 Ngawen : lulus tahun 2007
 - c. SMK N 2 Blora : lulus tahun 2010
 - d. S1 UIN Walisongo Semarang : 2011-2015
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Madrasah Man'baul Huda Blora
 - b. Pondok Pesantren Putri Al-Hikmah Semarang

Semarang, 12 Oktober 2015



Siti Nur Nikmah
NIM, 113111142