

## PENGEMBANGAN MEDIA *LEARNING GAME* AL-QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Ade Bastian<sup>1</sup>, Dadan Zaliluddin<sup>2</sup>, Arif Muhamad Ramdani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

Email: [1bastiandicaprio@gmail.com](mailto:1bastiandicaprio@gmail.com), [2dadanzuu@gmail.com](mailto:2dadanzuu@gmail.com), [3arifmuhamadramdani@gmail.com](mailto:3arifmuhamadramdani@gmail.com)

### ABSTRAK

*Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ihsan Babakanmanjeti are mostly simple learning methods such as writing on the board, reading through books, and lecture methods, especially in the method of learning to read Al-Qur'an like tajwid. The use of learning media that the authors make, namely Al-Qur'an learning games can be an alternative means for students to increase their interest in learning. The presence of Interactive multimedia-based Al-Qur'an reading media is expected to be able to attract the interest of students and the public to learn to focus more on the material being studied especially reading the Qur'an. The system development method used is a method of development using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. Questionnaires were given to teachers and students who had tried using the Al-Qur'an learning game, the questionnaire was made aimed at knowing the responses of teachers and students to the learning game. With a result of 92.7% the teacher stated that when he first tried the application it was easy to use. 96.2% of Al-Qur'an learning game teachers increase their enthusiasm for learning. And as much as 89.2% of teachers stated that the Al-Qur'an learning game provides a new atmosphere in learning. The students' responses of 99% of students stated that when they first tried the application it was easy to use. 88.3% of students stated that Al-Qur'an learning games added to the spirit of learning. And as much as 89.7% of students stated that the Al-Qur'an learning game provides a new atmosphere in learning.*

*Kata Kunci : Tajweed, Learning Game, Multimedia, MDLC*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. (Ardhiansyah, 2013)

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Ihsan Babakanmanjeti dengan jumlah total 389 siswa sebagian besar masih sederhana dilakukan seperti menulis di papan tulis, membaca lewat buku, dan metode ceramah. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya dalam membaca Al-Qur'an.

Seperti kita ketahui bersama, membaca Al-Qur'an dengan benar adalah kewajiban setiap muslim dan muslimah, namun kemampuan tilawah mayoritas umat islam masih memprihatinkan, hal ini masih terlihat dari rendahnya tingkat interaksi masyarakat terhadap Al-Qur'an khususnya di kalangan para murid, banyak faktor penyebab

keadaan ini, diantaranya metode pengajaran yang kurang praktis, guru yang kurang memadai atau pribadi yang kurang menyadari kelemahannya dalam Tajwidul Qur'an sehingga tidak tertarik untuk belajar membacanya.

Dengan ditemukannya media pembelajaran interaktif akan terasa lebih mudah dibandingkan metode yang sering digunakan oleh guru pada umumnya. Media pembelajaran khususnya membaca Al-Qur'an untuk taraf atau level pendidikan saat ini masih berupa penyampaian langsung dari guru. Cara lain yang digunakan untuk pembelajaran membaca Al-Qur'an adalah membaca buku, dan metode ceramah. Namun metode tersebut kurang interaktif karena buku tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan murid dan metode ceramah cenderung membuat para murid menjadi pasif.

Sebagai penunjang harus ada media yang mampu menarik murid dalam mempelajari Al-Qur'an, khususnya membaca Al-Qur'an. Membaca buku menjadi pilihan setelah mendapatkan materi langsung dari guru pengajar. Sebagian murid akan merasa jenuh dalam mempelajari materi dengan membaca buku, maka dengan adanya media pembelajaran membaca Al-Qur'an berbasis multimedia Interaktif ini diharapkan mampu menarik minat murid maupun orang umum untuk belajar lebih fokus terhadap materi yang dipelajari khususnya membaca Al-Qur'an.

## 1.2. Tinjauan Pustaka

### A. Aplikasi Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. (Munir, 2012)

*American Heritage Electronic Dictionary* (1991) *Medium* dapat diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada public. (Munir, 2012)

### B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar murid. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada murid. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. (Siyamto, 2015).

### C. Bacaan Al-Qur'an

Membaca atau bacaan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata dasar "baca" yang secara sederhana dapat diartikan sebagai ucapan lafadz bahasa lisan menurut aturan-aturan tertentu. Pada dasarnya membaca meliputi beberapa aspek, yaitu:

- 1) Kegiatan visual yaitu yang melibatkan mata sebagai indera.
- 2) Kegiatan yang terorganisir dan sistematis, yaitu tersusun dari bagian awal sampai pada bagian akhir.
- 3) Sesuatu yang abstrak (teoritis), namun bermakna.
- 4) Sesuatu yang berkaitan dengan bahasa dan masyarakat tertentu (Srijatun, 2017).

Sebagaimana disebutkan di atas dalam proses membaca ada dua aspek pokok yang saling berkaitan yaitu pembaca dan bahan bacaan. Ditinjau dari segi pelakunya, membaca merupakan salah satu dari kemampuan (penguasaan) bahasa seseorang. Kemampuan lainnya dalam berbahasa yaitu, kemampuan menyimak (mendengarkan), berbicara, dan menulis. Kemampuan mendengar dan berbicara dikelompokkan kepada komunikasi lisan sedang

kemampuan membaca dan menulis termasuk dalam komunikasi tulisan. (Srijatun, 2017).

### D. MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Terdapat tahapan-tahapan dalam MDLC yang tersusun secara sistematis, yaitu (Nurajizah, 2016) :

- 1) Konsep (*Concept*)  
Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut. Dalam Tahap ini juga dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari pengamatan pada penelitian serta menentukan dasar aturan untuk perancangan, seperti ukuran media pembelajaran, dll.
- 2) Perancangan Desain (*Design*)  
Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap *scene* sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain.
- 3) Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)  
*Material Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.
- 4) Pembuatan (*Assembly*)  
Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Macromedia Director ataupun Adobe Flash.
- 5) Pengujian (*Testing*)  
Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha seperti menampilkan tiap halaman, fungsi tombol serta suara yang dihasilkan. Jika ada malfunction maka aplikasi akan segera

diperbaiki. Jika telah lolos dalam pengujian alpha maka akan dilanjutkan dengan pengujian beta. Pengujian beta adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna.

6) Distribusi (*Distribution*)

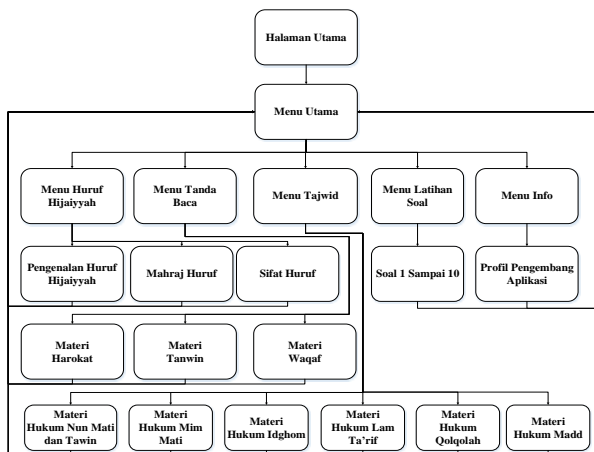
Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti CD, perangkat mobile atau situs web. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap evaluasi termasuk ke dalam tahap ini. Adanya evaluasi sangat dibutuhkan untuk pengembangan produk yang sudah dibuat sebelumnya agar menjadi lebih baik.

2. PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem mempunyai dua tujuan yaitu memenuhi kebutuhan kepada pemakai (*user*) dan untuk memberikan gambaran yang jelas serta rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram (*developer*) dan ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pembuatan sistem tersebut.

Pada tahap perancangan ini dibuatkan alur aplikasi *learning Game* Al-Qur'an yang menggambarkan akses yang dilakukan user, secara umum alur sistem aplikasi *learning game* Al-Qur'an yang dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Struktur Menu Aplikasi *Learning Game* Al-Qur'an

3. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

A. Perancangan Storyboard

Pada perancangan *Storyboard* ini dibuat untuk menggambarkan kepada pengguna dalam perubahan alur aplikasi game sehingga pengguna dapat mengetahui secara jelas alur yang terdapat pada

aplikasi *learning game* tersebut secara jelas. Dibawah ini adalah *Storyboard* yang dibuat :

1) Storyboard Menu Intro



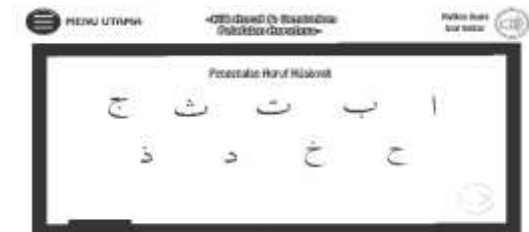
Gambar 2. Perancangan *Storyboard* Menu Intro

2) Storyboard Menu Utama



Gambar 3. Perancangan *Storyboard* Menu Utama

3) Storyboard Materi Hijaiyyah



Gambar 4. Perancangan *Storyboard* Materi Hijaiyyah

E. Desain Tampilan Interface

Berikut adalah beberapa tampilan Interface yang sudah dirancang yaitu berupa screenshot aplikasi *learning game* Al-Qur'an sesuai dengan rancangan storyboard:

1) Tampilan Interface Intro Aplikasi.



Gambar 5. Interface Tampilan Intro Aplikasi

2) Tampilan Interface Menu Utama Aplikasi



Gambar 6. Tampilan Interface Menu Utama Aplikasi

3) Tampilan Interface Materi Hijaiyyah



Gambar 7. Tampilan Interface Materi Hijaiyyah

4. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berisi Berdasarkan hasil pengujian dan implementasi yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Learning Game* Al-Qur’an Berbasis Multimedia Interaktif”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Para guru dalam melakukan aktivitas belajar membaca Al-Qur’an kepada para murid di MTs Al-Ihsan Bababanmanjeti masih manual dan sederhana dilakukan. Media interaktif seperti *Learning Game* Al-Qur’an bisa menjadi alternatif agar guru bisa lebih menarik minat belajar membaca Al-Qur’an kepada para murid di MTs Babakanmanjeti.

2. Media *Learning Game* Al-Qur’an ini dikembangkan dengan *software* *Adobe Flash Professional CS6* dan *Corel Draw X8* dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai media pembelajaran Al-Qur’an yang efektif dan menarik bagi para murid di MTs Al-Ihsan Babakanmanjeti.
3. Berdasarkan hasil survei dengan Angket, sebagian besar para murid yang mengikuti survei memberi respon positif terhadap Media *Learning Game* Al-Qur’an dengan persentase rata-rata sebesar 88,9 % dan oleh guru persentase rata-rata sebesar 86,8 %.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan data-data yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian yang sudah dilakukan untuk dijadikan bahan masukan dan pertimbangan yang berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran mengenai membaca Al-Qur’an di MTs Al-Ihsan Babakanmanjeti ada baiknya metode lama yang masih bersifat manual didampingi metode digital melalui aplikasi *Learning game* Al-Qur’an, contohnya seperti yang penulis buat.
2. Setelah para guru menerapkan metode digital melalui aplikasi yang penulis buat, guru juga harus lebih memantapkan pembelajaran mengenai membaca Al-Qur’an agar para murid tidak hanya sekedar minat belajar, namun juga bisa lebih memahami pembelajaran membaca Al-Qur’an yang guru sampaikan.

PUSTAKA

Ardhiansyah, Pratama Dhimas, Rakhmawati Lusua. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital Di Jurusan Teknik Elektro Unesa*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol.2 No.1, Surabaya.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.

Nurajizah, Siti. 2016. *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*, Jurnal PROSISKO Vol.3 No.2, Jakarta.

Siyamto, Fairuzabadi Muhammad. 2015. *Media Pembelajaran Terjemah Al-Qur’an Perkata Juz 1 Dan Juz 2 Menggunakan Adobe Flash*. Seminar Nasional Universitas PGRI, Yogyakarta.

Srijatun, 2017. *Implementasi Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Dengan Metode Iqro Pada Anak Usia Dini Di RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal*. Jurnal Pendidikan Islam Vol.11 No.1, Semarang.