
MEDIA PEMBELAJARAN DO'A PADA TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN DARUSSALAM BENGKULU TENGAH

Anis Maulita ¹⁾ Khairil ²⁾ Indra Kanedi ³⁾

1) Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN

2) Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN

3) Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas DEHASEN

*Corresponding Email: khairil@unived.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif untuk memudahkan para guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah yaitu merancang media pembelajaran interaktif do'a dengan perancangan menggunakan *use case diagram*, membuat sistem sesuai dengan perancangan yang telah dibuat serta mengimplementasikan sistem yang telah dibuat serta melakukan pengujian pada sistem. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi, studi pustaka, dokumentasi. Sementara itu dalam pengembangan sistem penulis menggunakan jenis penelitian model *waterfall*. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan *Adobe Animate*. Media pembelajaran yang telah dibuat di uji dengan metode pengujian *black box*. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran do'a yang membantu pihak sekolah dalam melakukan proses belajar mengajar, dan juga membantu siswa dalam menghafal do'a.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, do'a harian, TPQ Darussalam Bengkulu Tengah

ABSTRACT

This study aims to create and implement more effective learning media to facilitate teachers and students in the teaching and learning process at Al-Qur'an Education Center Darussalam in Central Bengkulu, namely designing prayer interactive learning media by designing using use case diagrams, making system in accordance with the design that has been made and implement the system that has been created and perform testing on the system. In collecting data, the author uses the method of observation, literature study, documentation. Meanwhile, in developing the system, the author uses the waterfall model of research. Learning media created using Adobe Animate. The learning media that has been made is tested with the black box testing method. This research produces prayer learning media that helps the school in carrying out the teaching and learning process, and also helps students memorize prayers.

Keywords : *Interactive Learning Media, Daily Prayer, TPQ of Darussalam in Central Bengkulu.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), hampir semua aktifitas kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Dengan adanya teknologi dapat membantu dalam peningkatan efisiensi kerja, salah satu bentuk dari perkembangan dunia teknologi adalah komputer. Komputer sebagai sarana penyampaian informasi diharapkan dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat. Di dalam komputer banyak program yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. Salah satu sarana penyampaian sarana informasi tersebut adalah *multimedia*. *Multimedia* dapat berupa informasi pendidikan.

Bidang pendidikan adalah salah satu bidang yang menggunakan teknologi multimedia. Penerapan multimedia dibidang pendidikan yang menonjol tertuju pada pendidikan agama, khususnya tentang Do'a Sehari-hari anak islam.

Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Kec.Pondok Kelapa, Kab.Bengkulu Tengah ini dalam proses belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional. Sehingga dalam proses belajar mengajar, anak-anak terkadang

merasa jenuh, bosan dan kurang menarik perhatian anak-anak terhadap materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Hal ini terjadi karena anak-anak lebih aktif bermain sehingga baiknya dalam proses belajar mengajar menggunakan metode belajar interaktif.

Dalam hal tersebut penulis melihat perlunya sebuah teknologi multimedia sebagai sarana proses belajar mengajar. Untuk itu perlu dikembangkan suatu aplikasi dalam bentuk media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar dan menghafal do'a sehari-hari anak islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Darussalam Kec.Pondok Kelapa, Kab.Bengkulu Tengah yang akan diimplementasikan penulis dalam penelitian ini yang berjudul : **"Media Pembelajaran Do'a Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah"**

2. METODE PENELITIAN

Menurut (Suwasono:2018) "animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang

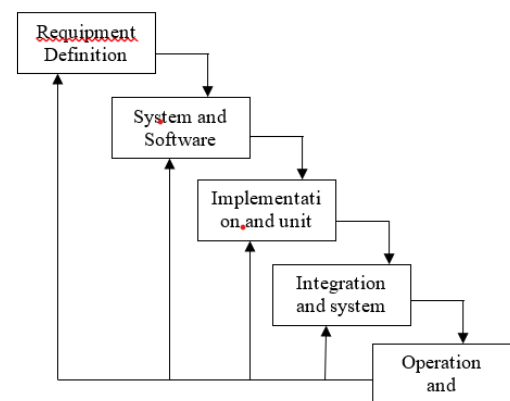
memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan.

“Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi”(Silitonga dan Rosyida, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Metode penelitian yang penulis gunakan pada Media Pembelajaran Do'a pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah adalah dengan metode *waterfall* yaitu suatu

proses pengembangan perangkat lunak berurutan dimana pada metode ini memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), desain sistem (sistem design), coding dan testing, penerapan program dan pemeliharaan. Seperti terlihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 3.2. Metode Penelitian *Waterfall*

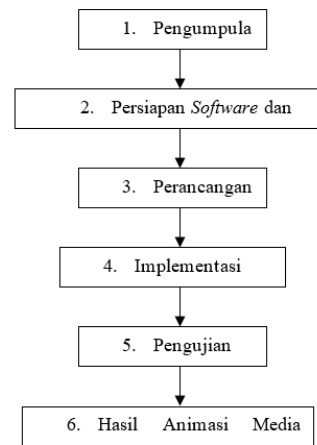
Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Darussalam Kec.Pondok Kelapa Kab.Bengkulu Tengah masih menggunakan metode belajar secara konvensional sehingga membuat anak-anak merasa bosan dalam menghafal do'a sehari-hari anak islam. Maka dari itu penulis menggunakan *Adobe Animate* untuk membuat media pembelajaran interaktif agar membuat minat belajar anak lebih baik dalam menghafal do'a sehari-hari anak islam.

Perkembangan teknologi informasi melalui kemajuan dibidang multimedia

haruslah dijadikan sebagai sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan pelayanan dibidang pendidikan, akses informasi berupa pembuatan Media Pembelajaran Do'a Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah. Melalui sistem informasi media pembelajaran diharapkan Taman Pendidikan Al-Quran Darussalam Bengkulu Tengah yang sebelumnya melaksanakan belajar mengajar secara konvensional, dengan media pembelajaran yang baru berbentuk media interaktif lebih membantu dalam proses belajar.

Sistem yang akan diimplementasikan nanti tentu hasilnya akan sangat membantu pihak Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Desa Sidodadi, Kec.Pondok Kelapa, Kab.Bengkulu Tengah dalam melaksanakan Belajar mengajar. Pada analisa sistem baru ini penulis menggunakan Diagram UML dalam merancang sistem.

Disini peneliti membuat kerangka kerja untuk mengetahui urutan-urutan perancangan media pembelajaran do'a anak pada TPQ Darussalam Bengkulu Tengah, dapat dilihat pada gambar 3 :



Gambar 4. Kerangka Kerja

Keterangan :

1. Pengumpulan Data
Pengumpulan dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.
2. Persiapan *Software* dan *Hardware*
Persiapan *Software* dan *Hardware* untuk membuat program media pembelajaran Do'a Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah.
3. Perancangan Sistem
Perancangan Sistem adalah tahapan dari sebuah proses pendefinisian kebutuhan-kebutuhan dari siklus perkembangan sistem lama ke sistem baru yang akan dibentuk.
4. Implementasi Perancangan
Implementasi Perancangan adalah prosedur yang dilakukan untuk membuat suatu program yang telah

dirancang sebelumnya untuk memperoleh tujuan yang diharapkan. Sistem belajar yang lama masih secara konvensional dan sistem yang baru menggunakan media pembelajaran interaktif.

5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yaitu suatu proses yang dilakukan untuk menilai apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan, merupakan suatu kegiatan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari suatu program yang telah dibuat.

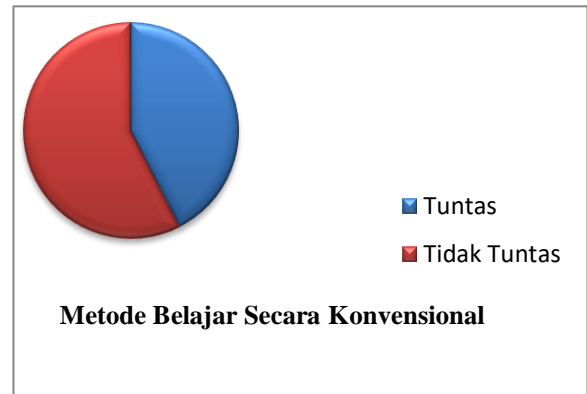
6. Hasil animasi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang telah dibuat Akan digunakan untuk belajar mengajar di Taman Pendidikan Al-Qur'an Darussalam Bengkulu Tengah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif, TPQ Darussalam Bengkulu Tengah berjumlah 40 orang siswa, hanya 17 siswa (42,5%) yang berhasil dan 23 siswa (57,5%) masih belum tuntas. Dengan nilai rata-rata 65, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Ini menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal.

Hasil rincinan dari perhitungan diatas dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 5. Metode belajar secara Konvensional

Sejumlah faktor menjadi sebagai penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal do'a harian. Penggunaan metode belajar secara konvensional membuat siswa merasa bosan dan sulit menghafal pada pelajaran Do'a Sehari-hari. Dari hasil observasi ini, maka dilakukan penelitian tindakan kelas agar terjadi peningkatan dalam menghafal pada pembelajaran Do'a Harian. Setelah menggunakan Media pembelajaran Interaktif pada hari Rabu 16 mei 2022 alokasi waktu 3 jam. Peneliti meningkatkan lagi hasil belajar sebelumnya.

Setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif, TPQ Darussalam Bengkulu Tengah berjumlah 40 orang siswa, 31 siswa (77,5%) yang berhasil dan 9 siswa (22,5%) masih belum tuntas.

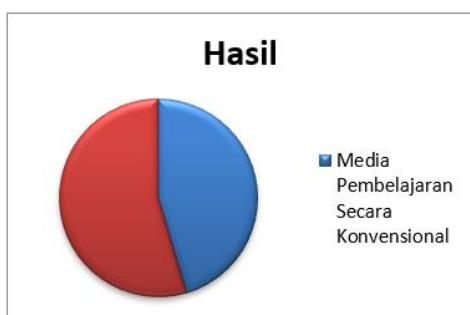
Dengan nilai rata-rata 78,15, ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menghafal dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil rincinan dari perhitungan diatas dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 6. Metode belajar menggunakan Aplikasi

Hasil rincinan dari perhitungan diatas dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 7. Diagram Persentase Peningkatan belajar siswa

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu metode observasi, metode wawancara dan studi

pustaka. Peneliti melakukan observasi dengan cara terjun langsung pada tempat penelitian, peneliti melihat dan mengamati sistem pembelajaran di TPQ Darussalam Bengkulu Tengah masih menggunakan sistem manual yang dimana guru menyampaikan ke siswa lalu siswa yang mendengarkan, tetapi hal ini sungguh sangat tidak efisien dalam proses pembelajaran. Karena kita bisa lihat perkembangan teknologi saat ini dengan banyaknya siswa-siswi yang tidak begitu suka pelajaran agama maka sekolah perlu perkembangan untuk meningkatkan dan membangkitkan semangat belajar siswa-siswi dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil pengumpulan data di atas peneliti menganalisa masalah masalah dalam sistem pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membangun minat belajar siswa dengan suatu media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajarn ini siswa-siswi di permudah dalam mempelajari doa-doa harian dan menghafal. Adapun metode penelitian yang dilakukan yaitu jenis penelitian metode *waterfall* mengacu pada beberapa tahapan yaitu di awali dari identifikasi masalah seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, diteruskan dengan pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah membuat desain

sebuah produk. Tahap selanjutnya adalah tahap validasi desain. Peneliti melakukan perancangan sistem yaitu menggunakan model UML.

Tampilan Media Pembelajaran

Hasil tampilan Media Pembelajaran Interaktif Do'a Pada TPQ Darussalam Bengkulu Tengah



Gambar 8. Tampilan Intro

Tampilan ini adalah tampilan halaman pembuka ketika pertama kali media pembelajaran interaktif dibuka. Pada halaman ini menampilkan teks, dan tombol masuk yang ketika diklik berfungsi untuk ke halaman berikutnya.



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama ini ditampilkan 3 tombol pada menu utama yaitu tombol about, yang akan menampilkan Tujuan, daftar isi, petunjuk.

Menu do'a yang akan menampilkan 2 pilihan yaitu do'a semester 1 dan do'a semester 2, menu latihan soal.

Tampilan ini menunjukkan tiga pilihan Tujuan, Daftar isi, Petunjuk. Jika di klik masing-masing perintah maka akan menampilkan apa yang dipilih.



Gambar 11. Tampilan Menu Do'a

Tampilan Halaman Menu Do'a adalah tampilan yang ketika di menu utama menekan tombol menu do'a-do'a, jika diklik akan menampilkan pilihan Do'a Semester 1 dan Semester 2, isi dari materi do'a menyesuaikan dengan isi silabus materi di TPQ Darussalam Bengkulu Tengah. Di halaman ini ada tombol kembali untuk menuju kehalaman sebelumnya.



Gambar 12. Tampilan Menu Do'a Semester 1

Tampilan Halaman Menu Do'a Semester 1 adalah tampilan yang ketika di menu pilihan do'a menekan tombol Do'a Semester 1, jika diklik akan menampilkan pilihan Do'a, di halaman ini ada 7 pilihan do'a. Tombol next akan menampilkan pilihan do'a berikutnya. Di halaman ini ada tombol kembali untuk menuju kehalaman sebelumnya.



Gambar 13. Tampilan Menu Do'a Semester 2

Tampilan Halaman Menu Do'a Semester 2 adalah tampilan yang ketika di menu pilihan do'a menekan tombol Do'a Semester 2, jika diklik akan menampilkan pilihan Do'a, di halaman ini ada 7 pilihan do'a jika menekan tombol next maka akan menampilkan pilihan do'a berikutnya. Di halaman ini ada tombol kembali untuk menuju kehalaman sebelumnya.



Gambar 14. Tampilan Halaman Do'a

Tampilan Halaman Do'a adalah tampilan yang ketika di menu pilihan do'a semester 1 atau semester 2, jika diklik salah satu do'a akan menampilkan judul, ayat do'a, lafal Indonesia, dan artinya. Di halaman ini ayat do'a menggunakan sound.



Gambar 15. Tampilan Latihan Soal

Tampilan Halaman Latihan Soal adalah tampilan yang ketika di menu utama memilih tombol Latihan Soal, jika memilih halaman latihan soal maka akan muncul Soal, jawaban yang benar akan diberi nilai 10.



Gambar 16. Tampilan Nilai Akhir

Tampilan Halaman Nilai akhir

adalah tampilan yang ketika kita mengerjakan soal maka akan menampilkan nilai akhir, nilai akhir berfungsi untuk menentukan hafalan siswa. Di halaman ini ada 2 pilihan tombol ulang untuk mengulang mengerjakan soal. Tombol beranda untuk kembali ke menu utama.



Gambar 17. Tampilan Halaman Keluar

Halaman Keluar adalah tampilan yang ketika kita menekan tombol exit pada halaman menu utama maka akan menampilkan pilihan ya atau tidak, jika memilih ya maka akan keluar dari media pembelajaran, jika tidak maka akan kembali ke menu utama.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan serta pengujian sistem maka dapat diambil kesimpulan, yaitu : *Adobe Animate* sangat bermanfaat dan membantu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik. Dengan adanya media pembelajaran

interaktif mempermudah guru dan anak-anak dalam proses belajar mengajar, dan terbukti mampu menumbuhkan minat belajar dalam menghafal do'a sehari-hari anak islam pada Taman pendidikan Al-Qur'an Darussalam

DAFTAR PUSTAKA

- Awule, M. E., Sentinuwo, S. R., & Lumenta, A. S. (2016). Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation (Studi Kasus: Alramona n'Taumatta n'Talroda). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(4), 70-79
- Busyaeri,A., Udin,T., Zaenuddin,A. (2016) Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di Min Kroya Cirebon . *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI Vol 3, No 1* (2016)
- Nugraha Denny Novian,S.Sn.,M.Sn., Dkk., (2019) Perancangan Visual Guide Bela Diri Praktis Wanita
- Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Yudianto,A. (2017.h.235) Manfaat media video (Yang dikutip dalam Prastowo,2012,h.302)
- Penta,Iliham Dkk. (2013) Simulasi Digital Jilid II Kelas X. Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabet
- Yasir. 2021. Pemanfaatan video pembelajaran karate inkanas menggunakan aplikasi adobe premier pro 2019. Vol. 20. No. 2. *Jurnal saintikom*.