

APLIKASI TUTORIAL CARA CEPAT BELAJAR MEMBACA AL-QUR'AN BERBASIS MULTIMEDIA

Ochi Marshella Febriani ¹, Arie Setya Putra ²

Sistem Informasi, IID Darmajaya

Teknologi Informasi, Universitas Mitra Indonesia

E-mail: ochimarshella@darmajaya.ac.id, ariesetyaputra@umitra.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan agama merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting bagi manusia. Salah satu pokok bahasan yang diajarkan adalah pemahaman tentang kitab suci.

Al Qur'an merupakan kitab suci umat islam yang diturunkan dengan menggunakan bahasa arab. Sebagai orang Indonesia yang bahasa kesehariannya adalah bahasa Indonesia memerlukan proses belajar yang lebih untuk memahaminya. Tidak semua kalangan bisa dengan mudah mempelajari Al Qur'an. Bagi yang sejak dini sudah dikenalkan dengan huruf-huruf arab, maka tidak banyak kesulitan yang ditemui dalam memahaminya. Sedangkan bagi yang terlambat mempelajarinya, khususnya bagi para orang dewasa dan orang tua yang mempunyai banyak kesibukan akan terasa lebih sulit dalam memahaminya.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dibuatlah Aplikasi Multimedia Pembelajaran Iqro' Sebagai Sarana Mempelajari Huruf Al Qur'an. Dengan menggabungkan pendidikan, hiburan serta komputer sebagai alat peraga, maka dapat mempermudah pemahaman tentang materi yang disampaikan. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi dan penelitian ini adalah pencarian data yang berupa observasi dan kajian pustaka, penentuan konsep, desain aplikasi, dan pembuatan aplikasi dengan menggunakan Berbasis Multimedia

Kata kunci: *Al-Qur'an, Multimedia.*

1.1. Latar Belakang

Sering kita mendengar dikalangan masyarakat anak-anak usia 5-7 tahun, ketika membaca Al-Qur'an kadang kurang mendapat perhatian bagaimana caramembaca yang benar. Mungkin orang tua juga tidak menyadari, asal anak bisamembaca Al-Qur'an dengan lancar itu sudah cukup. Hal ini merupakan kesalahanfatal bagi orang tua karena anak akan dibiasakan membaca Al-Qur'an tidak sesuaidengan ejaannya, akibatnya akan menjadi kebiasaan saat dia dewasa nanti. Selainitu, masih jarang pula orang tua yang memberikan pengajaran dasar tentang sholatsejak dini. Padahal dengan pembelajaran sedini mungkin bisa merangsangkeinginan anak untuk belajar sholat.

Meskipun sudah ada lembaga-lembaga pendidikan khusus seperti TPA(Taman Pendidikan Al-Qur'an), kadang seorang anak merasakan kejemuhan untukpergi ke TPA karena setelah pulang sekolah mereka harus dituntut menimba ilmulagi sehingga menjadi bosan, mengantuk dan malas untuk belajar. Keadaan sepertitu akan mempengaruhi performansi daya tangkap si anak saat menerimapelajaran, akibatnya ilmu yang diserap tidak maksimal.

Dalam proyek akhir ini, salah satu cara untuk mengatasi hal tersebutadalah dengan membuat suatu perancangan perangkat lunak aplikasi berbasismultimedia dimana dapat membantu proses pembelajaran membaca Al-Qur'ansecara efektif yang dilengkapi dengan soal tes dan pembelajaran dasar sholat limawaktu. Diharapkan seorang anak bisa lebih menikmati belajarnya dan tidak bosankarena pengimplementasiannya dilengkapi dengan teks, suara, visualisasi

gambar serta animasi sehingga mereka dapat mendengar, melihat dan secara langsung ikut menirukan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi yang memberi pengajaran dengan menggunakan metode Iqra' melalui perangkat multimedia.
2. Kurangnya waktu orang tua untuk senantiasa memberi pengajaran Iqra' dan sholat.
3. Kurang efektifnya belajar di TPA dengan waktu yang relatif singkat dan terbatas.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini penyusun membatasi masalah yang akan dikaji, diantaranya :

1. Metode cara belajar membaca Al-Qur'an yang digunakan adalah memakai metode Iqra' jilid 1 sampai 6.
2. Aplikasi yang dibuat tidak membahas tentang pembelajaran tajwid dan makhras.
3. Aplikasi ini hanya membahas cara belajar sholat mulai dari wudlu sampai sholat wajib 5 waktu.
4. Aplikasi yang akan dibuat ditujukan untuk anak-anak usia 5-7 tahun, tapi tidak menutup kemungkinan untuk orang dewasa yang ingin belajar lagi atau masih buta tentang bacaan Al-Qur'an.
5. Materi pembelajaran yang disampaikan hanya sebagian contoh dari tiap jilid Iqra'.
6. Tipe soal evaluasi yang ditampilkan terdiri dari 2 macam untuk setiap Iqra' yang merupakan soal menjodohkan. Tipe pertama adalah soal mendengarkan suara dan mencocokkan dengan tulisan arab yang tersedia, dan tipe kedua adalah soal mencocokkan tulisan arab dan mencocokkannya dengan suara yang tersedia.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah membuat perangkat lunak Aplikasi Tutorial Cara Cepat Belajar Membaca Al-Quran Menggunakan Metode Iqra' Pada Anak Berbasis Multimedia guna memenuhi syarat kelulusan Strata-1. Adapun tujuan dari pembuatan perangkat lunak ini adalah :

1. Memberikan alternatif pengajaran tentang cara cepat membaca Al-Qur'an menggunakan metode Iqra' dengan memanfaatkan media komputer.
2. Memberikan pengajaran materi Iqra' berbasis multimedia yang interaktif dilengkapi dengan visualisasi gambar, teks dan suara.
3. Menampilkan soal secara acak sesuai dengan test Iqra' yang dipilih oleh user dan menampilkan hasil nilai tes yang dilakukan.
4. Bagaimana membuat sistem pengajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk usia anak balita.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan :

1. Studi kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data untuk memperoleh data tentang masalah yang ada relevansinya dengan masalah penelitian yang diambil dari buku ilmiah, internet dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
2. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan suatu tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti, diantaranya : Ahli Al-Qur'an, Ustad, guna mengetahui bagaimana cara pengajaran menggunakan metode Iqra' yang telah diterapkan selama ini.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototyping* yaitu, metode yang dilakukan dengan cara mendengarkan kebutuhan pelanggan, membangun

perangkat lunak dan memperbaiki serta melakukan uji coba perangkat lunak oleh pelanggan sampai aplikasi yang dibuat menjadi sebuah prototipe yang kemudian disempurnakan menjadisebuah produk baru.



Gambar 1.1 Prototipe Paradigma

4. Analisa kebutuhan dan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem.
5. Pengujian unit program dan pengujian sistem.

2.1. Pengajaran Berbantuan Komputer

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberi pengaruh yang besardalam berbagai bidang pengetahuan yang menyebabkan bidang pendidikanmenuntut sistem pendidikan dan latihan dapat dilaksanakan secara lebih efisiendan efektif.

Munculnya berbagai model pendekatan sistem pengajaran membuktikanbahwa manusia ingin memperbaiki metode belajar mengajar. Konsep inikemudian diterapkan kedalam pengajaran berprogram yang sejalan dengantimbulnya mesin pengajaran sebagai media bantu dalam proses pengajaran,contohnya komputer.

Disini peranan komputer adalah sebagai salah satu media yang dapatmembantu teknologi pengajaran. Sistem komputer digunakan untukmenyampaikan pengajaran kepada siswa, melalui interaksi langsung antara siswadengan materi yang diprogram kedalam komputer. Inilah yang disebut denganPengajaran Berbantuan Komputer atau Computer Assisted Instruction (CAI).

PBK terdiri dari tiga macam perangkat :

1. Perangkat Keras (*hardware*), merupakan perangkat fisik yang berhubungan dengan sistem PBK, termasuk didalam komputer dan perlengkapannya.
2. Perangkat Lunak (*software*), adalah semua program yang mendukungpelaksanaan PBK mulai dari perancangan sampai implementasi.
3. Perangkat Manusia (*brainware*), adalah manusia yang terlibat dalam pembuatan dan pengoperasian seperti programmer, analis sistem danpemakai.

PBK dibentuk oleh 3 komponen yang terdiri dari :

- a. Domain Materi
Domain materi adalah kumpulan materi dari perangkat ajar yang disajikandengan cara memindahkan bahan-bahan dari buku referensi ke programkomputer.
- b. Sistem Pengendali Pengajaran
Sistem Pengendali Pengajaran digunakan untuk mengendalikan kinerjaperangkat ajar agar lebih terarah dan sistematis.
- c. Antarmuka Pemakai
Antarmuka merupakan bagian yang penting dalam suatu perangkat ajarkarena bagian ini yang berinteraksi dan menyajikan materi kepadapemakai.

Ada beberapa macam model-model pengajaran berbantuan komputer, yaitu :

1. Model Tutorial

Dalam model ini pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe bercabang dimana mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil.

2. Model Praktek dan Latihan

Dalam menggunakan model ini hendaknya semua konsep, peraturan atau prosedur terlebih dahulu sudah dipelajari oleh siswa. Program akan membimbing siswa melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan ketrampilannya. Model latihan ini sangat cocok untuk tujuan latihan pelajaran matematika, praktek menerjemahkan bahasa asing, latihan membentuk kosakata, dan lain-lain.

3. Model Penemuan

Penemuan adalah istilah umum untuk menjelaskan kegiatan yang menggunakan pendekatan induktif dalam pengajaran, misalnya penyajian masalah-masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan cara mencoba-coba. Model ini mendekati kegiatan belajar di laboratorium dan kegiatan belajarnya yang biasa dilakukan diluar kelas.

4. Model Simulasi

Dengan model ini siswa dihadapkan kepada situasi kehidupan nyata. Misalnya dalam kehidupan modern memperlihatkan perusahaan penerbangan yang menggunakan simulasi-simulasi penampilan pesawat terbang berkomputer canggih sebagai bagian integral dalam melatih terbang para awak pesawatnya.

5. Model Permainan

Kegiatan permainan dapat melibatkan unsur-unsur simulasi, seperti halnya permainan bisa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran bergantung pada ada tidaknya ketrampilan yang dipraktekkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis.

2.2. Jenis Evaluasi Pengajaran

Bentuk evaluasi pengajaran dalam Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK) yang mudah diterapkan adalah dalam bentuk evaluasi tes obyektif. Teknik tes obyektif yang dapat diterapkan antara lain :

1. Tes benar – salah (*true – false*)
2. Menjodohkan (*matching test*)
3. Tes pilihan ganda (*multiple choice test*)
4. Tes penilaian (*marking question*)

2.3. Pengertian Multimedia

Multimedia dilihat dari sudut pandang *user* adalah informasi dari komputer yang direpresentasikan melalui audio atau video dilengkapi dengan teks, image, grafik dan animasi.

2.3.1. Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur program multimedia :

1. Teks

Unsur ini merupakan lapisan utama dari hampir seluruh program. Teks masih merupakan cara cepat untuk menyebarkan informasi, jadi program akan selalu memakainya.

2. Gambar

Komputer multimedia dapat menampilkan gambar yang berkualitas seperti aslinya di monitor. Gambar yang dapat menggantikan kalimat-kalimat panjang.

3. Film

Komputer dapat berubah menjadi sebuah televisi, atau komputer dapat menyimpan potongan-potongan film ke disk.

4. Animasi

Animasi dapat mengekspresikan suatu unsur yang lebih bagus dari pada film. Beberapa orang dibidang industri menggunakan kata animasi untuk mendeskripsikan berbagai jenis gambar yang bergerak, termasuk film.

5. Suara
Unsur suara digunakan untuk mendukung teks dan gambar-gambar, baik berupa gambar bergerak maupun yang tidak bergerak.
6. Kendali pelaksanaan program
Kendali program multimedia yang memungkinkan pemakai untuk pindah kemana saja secara cepat.

2.3.2. Pengertian Multimedia Interaktif (*Multimedia Off Line*)

Multimedia interaktif merupakan media yang dianggap paling cocok untuk mengatasi permasalahan kekurangan pemahaman serta ketidaktertarikan anak-anak dalam mempelajari sesuatu. Oleh sebab itu penulis mencoba untuk mengimplementasikan permasalahan ini, sebab media interaktif ini memiliki kelebihan dari penggunaan elemen teks, gambar, animasi, film (video) dan suara yang dikemas dalam satu media menjadi satu kesatuan sehingga diharapkan anak-anak tertarik untuk mempelajarinya.

Multimedia pada perkembangan selanjutnya, produk desain grafis yang menggunakan komputer semakin kompleks, salah satunya adalah multimedia, secara harfiah pengertian multimedia adalah :

Multi merupakan beberapa atau banyak.

Media merupakan alat / jalur dalam menyampaikan berita, informasi atau pesan.

Jadi multimedia adalah alat atau jalur yang digunakan untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak alat. Istilah multimedia pertama kali dikenal dalam dunia teater yang mempertunjukkan pertunjukan dengan menggunakan pertunjukan gerak, musik dan monitor video untuk menambah dramatisasi suatu cerita tetapi sekarang ini pada umumnya multimedia dikenal sebagai suatu sistem. *Personal Computer* (PC) yang dapat mengintegrasikan teks, musik, narasi dan komunikasi data.

“Multimedia merupakan cara penyajian dan penyampaian informasi secara menarik dan komunikatif, karena dengan multimedia kita dapat memadukan suara, gambar video teks dan grafik menjadi satu kesatuan, sehingga informasi yang disajikan / disampaikan akan lebih mudah diserap dan dimengerti”.

Media yang digunakan dalam produk multimedia ini sangat banyak dan beragam, tetapi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua bagian :

- a. Media Lini Atas (*Above the Line Media*) seperti internet / jaringan informasi yang menghubungkan seluruh dunia.
- b. Media Lini Bawah (*Below the Line Media*) seperti CD-ROM yang meliputi CD interaktif, *Video Compact Disc* (VCD) dan lainnya.

2.4. Keunggulan Penyampaian Pesan Melalui Multimedia Interaktif

Interaksi	Pengguna secara aktif dapat berinteraksi langsung dengan komputer, pengguna menggunakan berbagai jenis peralatan komputer seperti keyboard, mouse, touchscreen penunjuk infrared dan sebagainya untuk melakukan interaksi dengan komputer.
Animasi	Pengguna dapat melihat secara nyata bagaimana suatu proses itu terjadi

Suara	Mampu memberikan kesan yang lebih menarik dari multimedia dengan menekan tingkat kejenuhan dari pengguna. Efek suara mampu untuk mengikat pengguna dalam tempo yang cukup lama didepan komputer
Visual	Memberikan gambaran secara nyata tentang suatu situasi
Pengulangan	Pengguna dapat mengulang bagian-bagian yang diperlukan
Skip	Pengguna dapat bebas bergerak kebagian dan arah manapun dari tampilan yang disajikan
Pengekalan ingatan akan bertambah dari kajian	20% - Apa yang didengar 40% - Apa yang didengar dan dilihat 70% - Apa yang didengar, lihat dan buat.

2.5. Software

Software atau program desain yang digunakan dalam pembuatan mediaaplikasi tutorial cara cepat belajar membaca Al-Qur'an menggunakan metodelqra' pada anak berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

1. Corel Draw 12
Program ini merupakan program untuk membuat gambar 2D dan program ini dipakai untuk mengubah file gambar JPG menjadi SWF dan format lainnya.
2. Macromedia Flash MX 2004
Program ini dipakai untuk mengkomposisikan serta menjalankan perintahinteraktif perpindahan halaman dengan penggabungan image ke bentuk animasi dan interaktif, hasilnya berupa file SWF.

2.6. Hardware

Hardware / perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatanaplikasi tutorial ini adalah :

1. Processor Intel Pentium 4 Celeron(tm) 2 GHz
2. Mainboard ECS P4VM2
3. Memory DDR 256 MB PC 2700
4. VGA Card Gforce 2 MX 400 64 MB
5. CD-ROM Drive 52x Samsung
6. Harddisk 60 GB Seagate 7200rpm
7. Speaker Multimedia Simbadda CST 7000
8. Monitor BRG 14'
9. Stabilizer 500 watt AVR 777
10. Keyboard + Mouse
11. Printer Epson C43SX
12. Sistem Operasi Windows XP Professional FD.

2.7. Rekayasa Perangkat Lunak

Pembuatan aplikasi ini meliputi tahapan-tahapan yang terdapat pada proses rekayasa perangkat lunak. Tahapan-tahapan yang harus dilalui adalah sebagai berikut :

1. Definisi dan Analisis Masalah

Proses pembuatan perangkat lunak dimulai dengan definisi permasalahan dari perangkat lunak yang akan digunakan. Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan antara lain :

- a. Penentuan topik dan materi yang akan dikembangkan dalam perangkat lunak.
- b. Tujuan umum dan sasaran pemakai hasil implementasi perangkat lunak.
- c. Sumber daya yang akan digunakan dalam perancangan dan implementasi baik perangkat lunak atau perangkat kerasnya.

2. Perancangan

Tahap perancangan dibagi dua yaitu :

a. Perancangan global

Perancangan global berisi penjabaran tujuan dan materi yang sudah diterapkan dalam tahap definisi dan analisa masalah. Pada tahap ini juga ditentukan bentuk perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan memberikan gambaran umum tentang sistem yang dirancang dan sebagai persiapan perancangan detail.

b. Perancangan detail

Perancangan detail menekankan pada kegiatan yang mengarah pada persiapan menuju tahap implementasi antara lain perancangan struktur menu, antarmuka, navigasi, aliran data, kamus data, spesifikasi proses dan basis data.

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahap pengubahan hasil perancangan ke dalam bentuk bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer.

4. Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah hasil implementasi perangkat lunak yang telah dikembangkan sudah bebas dari kesalahan pemrograman baik berupa kesalahan logika maupun kesalahan sintak atau tujuan pembuatan perangkat lunak sudah tercapai.

5. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah dikembangkan masih mungkin akan mengalami perubahan-perubahan, misalnya perkembangan perangkat keras sehingga perlu adanya penyempurnaan perangkat lunak yang disesuaikan dengan perkembangan yang ada, adanya perkembangan kurikulum atau materi sehingga perlu disesuaikan materi ajarnya.

Pada setiap tahapan rekayasa perangkat lunak dilakukan proses validasi, sehingga jika ada suatu tahapan terdapat kesalahan akibat tahap sebelumnya, maka proses dapat kembali ke tahap sebelumnya.

3.1. Metode Penelitian

1. Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Tahap pengumpulan data.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi (*Observation*)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara (*Interview*)

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

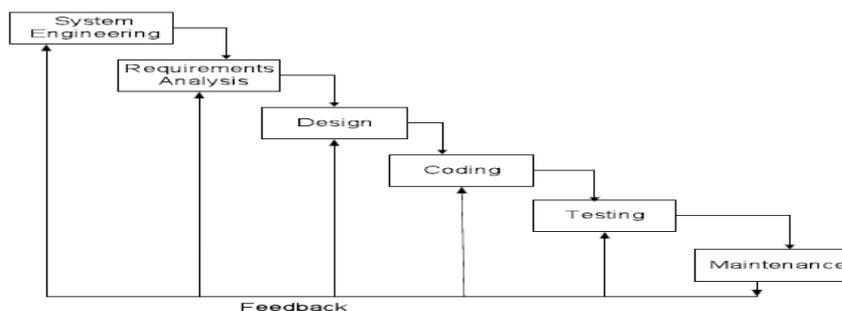
2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Desain penelitian yang digunakan oleh penulis berdasarkan standar suatu sistem yang

kompleks secara sistematis dan terintegrasi, maka dibutuhkan metode pembangunan sistem yang dapat menghasilkan suatu sistem standar. Metode penelitian yang digunakan adalah *The Classic Lifecycle* (Daur Kehidupan Klasik) atau sering disebut pendekatan model *waterfall*. Pada model ini, setiap tahapan harus diselesaikan secara bertahap dengan benar dan baik sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya, untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan tersebut.

- a. *System / Information Engineering*
Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.
- b. *Requirements Analysis*
Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.
- c. *Design*
Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.
- d. *Coding*
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.
- e. *Testing / Pengujian*
Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.
- f. *Maintenance / Perawatan*
Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

Adapun *Fase* dalam *Waterfall Model* menurut referensi *Pressman* dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linear melingkupi aktivitas - aktivitas sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Classic life Cycle/Waterfall

4.1 Analisis dan Perancangan Sistem

4.1.1 Tinjauan Umum

Metode berbasis multimedia yang memegang prinsip sangat mudah, praktis, dan sederhana. Dengan hanya lima langkah dan dalam lima kali pertemuan, seorang yang ingin belajar dari Nol dapat langsung membaca Al-Qur'an dengan Tajwid yang benar. Pada Langkah I mengenalkan 5stentang Huruf-huruf *Hijaiyyah*, pada Langkah II mengenalkan Huruf-huruf *Hijaiyyah* ketika bersambung atau terpisah, pada Langkah III ditargetkan sudah dapat membaca Al-Qur'an akan tetapi belum dengan panjang pendek yang benar, pada Langkah IV sudah dapat membaca Al Qur'an dengan benar, di Langkah V sudah dapat dipastikan mampu membaca Al-Qur'an dengan Tajwid yang benar.

4.1.2 Analisis

a. Identifikasi Masalah

Dalam proses penerapannya metode berbasis multimedia ini masih mengalami beberapa kendala yang menjadi kelemahan dalam metode berbasis multimedia, terutama dalam desain penyajian materi yang kurang sistematis sehingga justru sulit dipahami oleh pembaca atau pengguna metode berbasis multimedia ini, untuk itu maka penulis perlu melakukan perubahan sistem belajar dengan buku ke model pembelajaran multimedia. Sehingga perlu rancangan sebuah Multimedia Pembelajaran.

1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program yang digunakan untuk pembuatan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode Al Basith ini adalah Sistem Operasi Windows 7, Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe SoundBooth CS3, CorelDraw12. Perangkat yang dibutuhkan pada saat implementasi yaitu sistem operasi windows dan flash player.

2. Kebutuhan Pengguna

Dengan menerapkan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini mampu membantu anak-anak islam untuk belajar membaca Al Qur'an. Untuk mendapatkan kemudahannya ada hal yang harus dipenuhi oleh pengguna Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini yaitu : Pengguna harus memiliki pengetahuan dalam mengoperasikan perangkat keras seperti komputer, notebook, proyektor dan lain sebagainya.

b. Analisis Kelayakan Sistem

1. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi ini digunakan untuk mengetahui apakah teknologi ini nantinya dapat diterapkan dalam sistem.

Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia dirancang dan digunakan melalui komputer atau notebook dengan memanfaatkan teknologi yang ada didalamnya sehingga, Multimedia pembelajaran ini mampu membantu anak-anak islam untuk belajar membaca Al Qur'an dengan cepat dan mudah, atau membantu pengajar untuk melaksanakan pengajaran. Pengguna personal komputer atau notebook pada era saat ini sudah mengalami peningkatan yang signifikan sehingga, dari segi teknologi Multimedia pembelajaran membaca Al Qur'an Metode berbasis multimedia ini layak untuk digunakan.

2. Kelayakan Hukum

Dari konten yang ada di perancangan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini tidak melanggar hukum karena ini dari konten tidak memberi dampak yang negatif karena tidak mengandung SARA dan tidak membahayakan bagi pengguna.

3. Kelayakan Operasional

Dari segi operasional Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini layak diimplementasikan, karena saat ini masyarakat sudah mampu mengoperasikan Komputer dengan baik dan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini mudah dioperasikan.

4. Implementasi dan Pembahasan

4.2.3 Implementasi

a. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pembuatan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk memeriksa kekompatan antara komponen sistem yang diimplementasikan dan mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas.

b. Distribusi

Tahapan ini dimana sebuah aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia direkomendasikan kedalam beberapa bentuk pendistribusian, dapat berupa file didalam harddisk, CD Interaktif berbentuk *file exe* dan *HTML* untuk dapat dijalankan pada aplikasi *browser*. Dalam pengembangannya

Multimedia.

Berikut adalah hasil capture aplikasi animasi pada halaman home jilid 1.



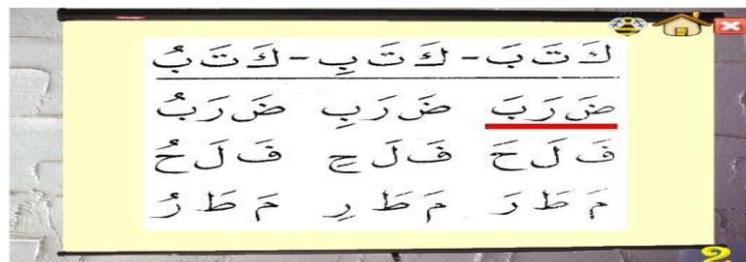
Gambar Desain Menu Home



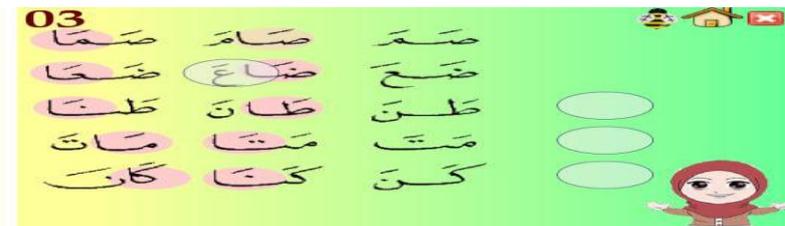
Gambar Desain Tutorial Jilid 1



Gambar Desain Modul Ajar Ketika Dijalankan



Gambar Desain Halaman Jilid 2



Gambar Desain Halaman Jilid 3

Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhirnya Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an Berbasis Multimedia dapat disimpulkan bahwa :

1. Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an menyajikan materi-materi berdasarkan berbasis multimedia sepenuhnya.
2. Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an ini dibuat sebagai perubahan model pembelajaran berbasis multimedia yang selama ini menggunakan Buku kepada Multimedia Pembelajar Interaktif.
3. Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode ini juga dirancang untuk mengganti peran pengajar atau guru untuk dapat tidak langsung mengajar, namun dapat diwakili dengan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini.

Saran

Dengan semakin berkembangnya dunia pendidikan islam, khususnya pendidikan anak-anak pada lembaga pendidikan seperti TK, RA, TPA dan lain-lain, maka diharapkan para pendidik atau pengajar dapat memberikan solusi tepat dengan merubah model pembelajaran membaca Al Qur'an dengan lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Berikutnya setelah selesai proses pembuatan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini yang harus diperhatikan adalah hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan *hardware* dan *software* yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini tidak akan berjalan dengan baik.
2. Harapannya semoga Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Semoga dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran membaca Al Qur'an metode berbasis multimedia ini selanjutnya dapat ditambahkan fitur-fitur lainnya agar aplikasi ini menjadi semakin menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang, Hariyanto, Ir., *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung, 2014

Humam As'Ad, *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an*, Yogyakarta : Balai Litbang LPTQ Nasional, 2018

Al Fatta Hanif, 2017. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset. Yogyakarta.

Fachrudin Imam. 2014, "Tajwid sederhana dan Praktis" Bochum.

Jurnal Alih Teknologi Komputer (ALTEK)

ISSN: -

Vol. 1, No. 2, Februari 2020

Wijaya, Didik, *Tip dan Trik Macromedia Flash 7 dengan Action Script*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002