

# MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA

## *MEDIA LEARNING IQRA FOR EARLY CHILDHOOD MULTIMEDIA BASED*

**Encep Kurnia, Wahyuni**  
Sistem Informasi Unikom  
Email : encepkurnia7@gmail.com

**Abstrak** – Media pembelajaran yang menarik menggunakan visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan meningkatkan motivasi dalam belajar guna membantu agar lebih dapat mudah memahami hal yang baru dan diharapkan untuk para siswa tidak merasa bosan maupun jenuh didalam hal mengikuti proses pembelajaran

Pada masa anak dengan usia dini adalah dimana masa anak lebih banyak bermain didasari oleh hal itu seorang guru harus mampu menguasai dan memilih metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan minat bagi anak sehingga anak dapat aktif, kreatif, dan belajar dalam suasana yang senang dan untuk memudahkan anak untuk memahami apa yang disampaikan guru, dan akan membantu guru di dalam menyampaikan pelajaran dengan proses belajar yang interaktif

Metode yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dan dengan metode object oriented dan dalam pengembangan penulis menggunakan prototype didalam membangun aplikasi multimedia pembelajaran iqra ini dan di bantu dengan menggunakan perangkat lunak adobe animate cc

**Kata kunci** : Media, Pembelajaran, Multimedia, Iqra, animate.

*Abstract* – An interesting learning medium using image, sound and animation visualizations that will increase motivation in learning to help you be more able to understand what's new and expected for students to feel bored or saturated In terms of following the learning process

*In early childhood is the time when the children play more based on it a teacher must be able to master and choose learning methods and approaches that can stimulate and increase interest for children so that children can be active, Creative, and learn in a happy atmosphere and to facilitate the child to understand what the teacher is teaching, and will help the teacher in delivering lessons with the interactive learning process*

*The method used by the authors in this research is a descriptive method, and with object oriented method and in the development of authors using prototype in building multimedia learning application of IQRA and in the help with Using Adobe animate cc software*

**Keywords** : Media, learning, Multimedia, Iqra, animate.

### **I. PENDAHULUAN**

Semakin pesatnya ilmu pengetahuan pada era saat ini yang telah banyak menghasilkan teknologi yang sangat membantu dan menunjang kemajuan dalam berbagai bidang individu maupun organisasi baik pemerintah maupun swasta demi terciptanya daya saing secara profesionalisme salah satunya teknologi informasi, menuntut pentingnya informasi terhadap berbagai aspek kehidupan.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi ini di maksudkan agar terciptanya proses kerja yang yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan seperti dalam bidang militer, industry, pertanian, kesehatan, maupun bidang pendidikan. Bidang pendidikan tidak dapat di lepaskan dari peran pentingnya teknologi pada saat ini salah satunya komputer, teknologi komputer tidak hanya digunakan untuk alat perhitungan saja tetapi menuntut pentingnya kebutuhan teknologi komputer, salah satunya kebutuhan multimedia. Dalam bidang pendidikan di butuhkan multimedia sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami apa yang di jelaskan oleh guru.

Media pembelajaran yang menarik berupa visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan meningkatkan motivasi belajar dalam memahami hal yang baru dan diharapkan untuk para siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses

pembelajaran. Pada masa anak dengan usia dini adalah dimana masa anak lebih banyak bermain oleh sebab itu guru pun di tuntut mampu menguasai dan memilih, khususnya dalam pembelajaran membaca Al-Quran dalam proses mempelajarinya terlebih dahulu harus mengenal huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah saat ini diperkenalkan melalui pembelajaran Iqra yang di lakukan di TK. semakin pesatnya ilmu pengetahuan pada era saat ini yang telah banyak menghasilkan teknologi yang sangat membantu dan menunjang kemajuan dalam berbagai bidang individu maupun organisasi baik pemerintah maupun swasta demi terciptanya daya saing secara profesionalisme salah satunya teknologi informasi, menuntut pentingnya informasi terhadap berbagai aspek kehidupan.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi ini di maksudkan agar terciptanya proses kerja yang yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan seperti dalam bidang militer, industry, pertanian, kesehatan, maupun bidang pendidikan. Bidang pendidikan tidak dapat di lepaskan dari peran pentingnya teknologi pada saat ini salah satunya komputer, teknologi komputer tidak hanya digunakan untuk alat perhitungan saja tetapi menuntut pentingnya kebutuhan teknologi komputer, salah satunya kebutuhan multimedia. Dalam bidang pendidikan di butuhkan multimedia sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami apa yang di jelaskan oleh guru.

Media pembelajaran yang menarik berupa visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan meningkatkan motivasi belajar dalam memahami hal yang baru dan diharapkan untuk para siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Pada masa anak dengan usia dini adalah dimana masa anak lebih banyak bermain oleh sebab itu guru pun di tuntut mampu menguasai dan memilih, khususnya dalam pembelajaran membaca Al-Quran dalam proses mempelajarinya terlebih dahulu harus mengenal huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah saat ini diperkenalkan melalui pembelajaran Iqra yang di lakukan di TK.

Pada Tk Avicenna Islamic Education Center proses pembelajaran saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan buku dan menerangkannya di papan tulis dan di dalam menerangkan materi membutuhkan waktu lama karena guru harus terlebih dahulu menulis materi di papan tulis sehingga jika ada siswa yang belum mengerti tentang materi sebelumnya maka guru pun harus mengulang atau menulis materi kembali, sehingga para siswa tidak termotivasi untuk belajar dan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, maka dapat dirancang dan di bangun sebuah media edukasi yang mencakup konten-konten gambar, animasi dan suara dengan interface yang akan di sesuaikan dengan tema anak-anak agar suatu proses dalam sistem belajar mengajar dengan konteks bermain akan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka disimpulkan bahwa teknologi tersebut akan membantu guru di dalam menyampaikan pelajaran dan dengan proses belajar secara interaktif akan meningkatkan minat belajar anak sehingga pelajaran yang telah di sampaikan oleh guru mudah di pahami oleh anak. Maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA”**

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan teknologi multimedia sangat dibutuhkan sehingga membantu dalam proses belajar secara interaktif yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar, maka penulis dalam penelitian ini tertarik untuk mengambil judul **“Media Pembelajaran Iqra Bagi Anak Usia Dini Berbasis Multimedia”**

Penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia, Deasy Permatasari dan Wahyuni dengan judul penelitian **“APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM”** penelitian yang dilakukan oleh Restu Yoga Setia, Deasy Permatasari dan Wahyuni membahas mengenai pendidikan lingkungan hidup tentang bencana alam yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran [1]

Penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni dengan judul penelitian **“SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA**, penelitian yang dilakukan oleh Asnandar Arianto dan Wahyuni membahas tentang ilmu pramuka yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran [2]

Persamaan dari penelitian yang dibuat penulis dengan penelitian diatas yaitu sama – sama menggunakan multimedia sebagai sarana media pembelajaran, perbedaan dari penelitian dengan peneliti sebelumnya adalah perbedaan pembahasan

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Media

Menurut Muhibbin (2004) dalam menyalurkan pesan yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu media merupakan suatu alat bantu [3]

### B. Pembelajaran

Menurut komalasari (2013) pembelajaran adalah suatu proses-membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien[4]

### C. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011) agar proses belajar dapat terjalin dibutuhkan sesuatu yang dapat merangsang pikiran perasaan serta perhatian siswa dan dibutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan hal tersebut [4]

### D. Multimedia

Menurut Vaughan (2011) Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat elektronik lain. Ketika user diperbolehkan untuk mengontrol apa dan kapan element disampaikan maka itu disebut multimedia interaktif [5]

### E. Adobe Animate

Program grafis dan animasi yang keberada nya ditujukan bagi pe Cintaidesain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis kegiatan, dan game flash yang menarik[6]

## III. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitan deskriptif. Penelitian deskriptif “bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya”[7].

### B. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

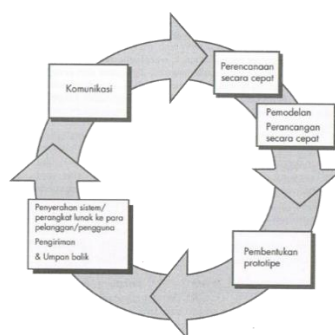
Data primer yang penulis dapat dari wawancara secara langsung kepada kepala sekolah Tk Avicenna Islamic Education Center, disini penulis tidak hanya menggunakan data primer saja namun menggunakan juga data sekunder sebagai bahan penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder didapatkan dari buku Iqra sebagai bahan pelajaran membaca Al-Quran, jurnal dan e-book

### C. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode berorientasi objek (objectOriented). Melalui pendekatan dengan metode berorientasi objek permasalahan yang kompleks dapat dipecahkan dan dengan hasil dari sistem yang mudah juga untuk di pelihara[8]

### D. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *prototype*. Metode *prototype* sangat tepat digunakan untuk mengembangkan sebuah prngkat yang akan dikembangkan kembali



Gambar 3. 1 Metode Prototype

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Tujuan Perancangan Sistem

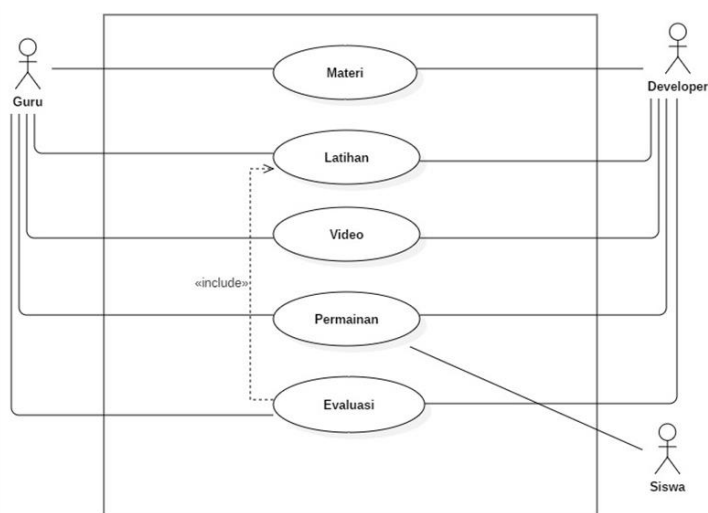
Tujuan perancangan sistem adalah untuk mempermudah dan membantu para guru dalam memberikan pembelajaran dasar membaca Al-Quran dengan Iqra agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak dalam keadaan suasana senang

##### B. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan berupa aplikasi multimedia yang digunakan untuk membantu dalam mempelajari membaca Al-Quran agar lebih interaktif dan mempermudah pengajar dalam memberikan materi maupun latihan. Pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur menu seperti menu materi, menulatihan, menu video dan menu permainan

##### C. Use Case Diagram yang Diusulkan

Berikut use case diagram yang diusulkan :



Gambar 4. 1 Use Case Diagram yang Diusulkan

##### D. Implementasi Perangkat Lunak

Berikut implementasi perangkat lunak :

Tabel 4. 1 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Perangkat Lunak yang Digunakan
1	Sistem Operasi	Microsoft Windows 7
2	Flash Player	Adobe Animate CC
3	Bahasa Pemrograman	Action Script 3
4	Database Server	SQLite

##### E. Implementasi Perangkat Keras

Berikut implementasi perangkat keras :

Tabel 4. 2 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core i3 @1.90GHz
2	Ram	4 GB
3	Vga	512

4	Hardiisk	256 GB
5	Monitorr	Lcd 16 inchi

## F. Implementasi Antar Muka

### 1. AntarrMuka Intro



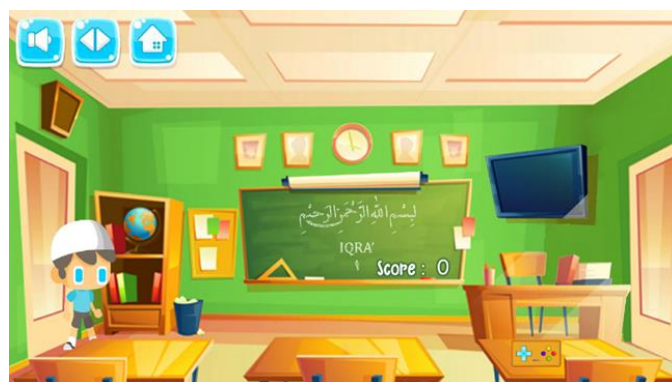
Gambar 4. 2 Intro

### 2. Antar Muka Iqra



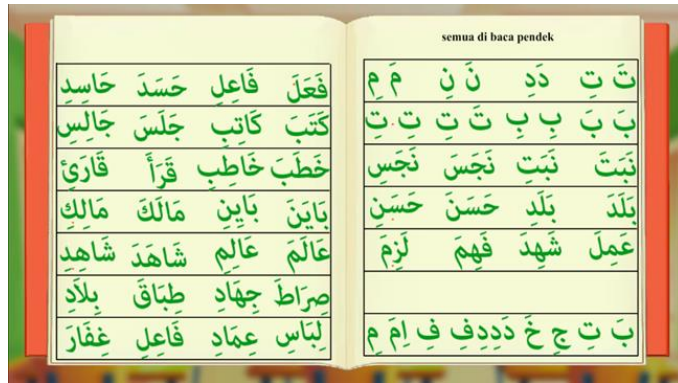
Gambar 4. 3 Iqra

### 3. Antar Muka Menu Utama



Gambari4. 4 Menu Utama

### 4. Antaar Muka Materi



Gambar 4. 5 Materi

5. Antar Muka Latihan



Gambar 4. 6 Latihan

6. Antar Muka Video



Gambar 4. 7 Video

7. Antar Muka Evaluasi



Gambar 4. 7 Evaluasi

## V. KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di Avicenna Islamic Education Center yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Dengan adanya aplikasi multimedia ini yang dibuat dengan menyisipkan berbagai animasi, suara, gambar, video sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.
2. Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa.

### B. Saran

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk mengembangkan penelitian ini penulis sarankan sebagai berikut :

1. Penambahan animasi-animasi lebih banyak agar dapat lebih interaktif dan menarik
2. Penambahan materi iqra
3. Penambahan pembahasan tentang tajwid

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Y. Setia, D. Permatasari, dan Wahyuni, "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Tentang Bencana Alam," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 1, pp. 47–59, Jul. 2017. (Di akses 17 Juni 2019) <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/276/242>.
- [2] A. Arianto and Wahyuni, "'SCOUT LEARNING' SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 1, p. 21, 2018. (Di akses 17 Juni 2019) <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/viewFile/755/568>.
- [3] M. Syah, *Psikologi Pendidikan Bandung*. Bandung: Rosda Karya, 2004.
- [4] K. Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Adiatama, 2013.
- [5] T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work*. New York: McGraw-Hill, 2011.
- [6] Asrumiati, *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer, 2013.
- [7] J. Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [8] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: Andi, 2012.