WEBSITE PEMBELAJARAN TAHAP DASAR MEMBACA AL-QUR'AN DENGAN METODE INTERAKTIF LEARNING

FAHRIZAL HADIANSYAH

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
Jln. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
k_dal13@yahoo.co.id

ABSTRAK

Sejak tahun 50 an, pengajaran Al-Qur'an dengan menggunakan berbagai metode dalam kenyataannya belum sempurna. Pengajaran dengan menggunakan metode Iqra merupakan suatu pengajaran yang cukup baik dan hampir sempurna. Pengajaran membaca Al-Qur;an dengan menggunakan metode iqra lebih mudah di pahami, tapi akan lebih menarik apabila di sajikan dalam bentuk program aplikasi berbasis web. Hal ini dapat membantu masyarakat umum agar lebih tertarik untuk membaca Al-Qur'an. Karena dalam pengajaran nya yang bersifat individual, yaitu dapat di lakukan sendiri dengan cara melihat dan mendengarkan nya.

Tujuan penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun sistem pembelajaran yang dinamis dengan menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) dan membantu dalam proses evaluasi hasil. Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah observasi, studi literatur dan metode waterfall yang merupakan salah satu teknik analisis data. Untuk merancang aplikasi ini digunakan metode perancangan struktural yaitu Data Flow Diagram (DFD), DFD merupakan sebuah metode yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berdasarkan aliran data.

Sebagai hasil dari sistem pembelajaran ini di harapkan setiap orang dapat memperoleh pembelajaran dalam membaca Al-Qur'an secara mandiri. Selain itu dapat memotivasi setiap orang untuk belajar membaca Al-Qur'an, karena materinya di sajikan dalam bentuk multimedia interaktif.

Kata kunci: Metode Iqra, Self Learing Material, Multimedia Interaktif.

1. PENDAHULUAN

1.1 Identifikasi Masalah

1 Sulitnya membedakan dalam pengucapan dan pembacaan huruf Al-qur'an
2 Berhadapan dengan rasa malu, malas dan gengsi dalam belajar (khususnya orang dewasa)
3 Panjangnya waktu pengajaran dan tingkat kesulitan metode pengajaran yang sering tak teratasi

1.2 Maksud dan Tujuan

1 Membantu para pemula (orang dewasa atau anak-anak) untuk bisa memahami dasar-dasar dalam membaca Al-qur'an secara mandiri.
2 Membuat suatu media pembelajaran yang *interactive* bagi pemula menggunakan *audio visual*
3 Memberikan latihan soal sebagai umpan balik dari pembelajaran tersebut.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

1. Tahap pengumpulan data
   a. Studi Kepustakaan.
   b. Observasi.
   c. Wawancara.
2. Tahap pembuatan perangkat lunak.
   a. *Requirements analysis and definition*
   b. *System and software design*
   c. *Implementation and unit testing*
   d. *Integration and system testing*
   e. *Operation and maintenance*

2.2 Analisis Masalah

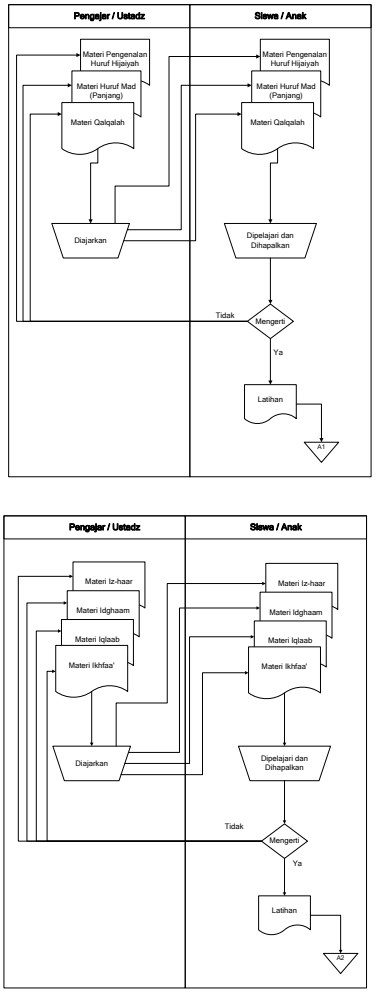
Analisis sistem ini diperoleh melalui wawancara, bservasi dan studi kepustakaan yang akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisis menuju penerapan dan pengembangan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

Dalam membaca Al-Qur'an terdapat kaidah-kaidah dalam pengucapan huruf *hijaiyah* (hukum *tajwid*) yang harus dimengerti dan dipahami oleh pembaca Al-Qur'an tetapi pada prakteknya sering tidak diindahkan, banyak yang hanya sekedar membaca tanpa mengetahui hukumnya. Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar membaca Al-Qur'an bagi pemula adalah dalam proses pengucapan huruf masih belum bisa membedakan antara pengucapan huruf satu dengan huruf yang lain dalam huruf *hijaiyah* dengan lafal yang hampir sama, selain itu terdapat kendala lain dimana

Metode yang digunakan adalah metode *latihan (drill & practise)* yaitu Suatu teknik dalam pendidikan dan pengajaran dengan jalan melatih anak-anak terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Pengajar memberikan materi-materi kepada murid. Kemudian Materi-materi tersebut diajarkan kepada murid satu persatu. Setelah itu Guru akan memberikan latihan apabila di setiap materinya telah dimengerti oleh murid. Selanjutnya pengajar memberikan nilai kepada murid dari hasil latihan yang telah dilakukan.

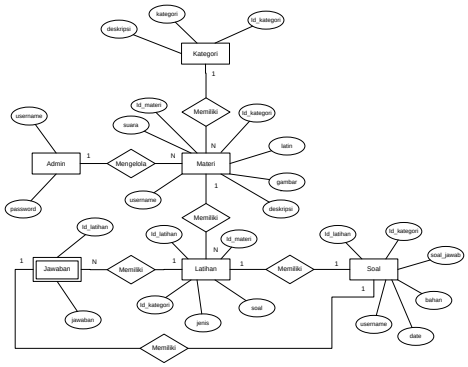
2.3 Flowmap Pembelajaran

Gambar 1. Flowmap Pembelajaran



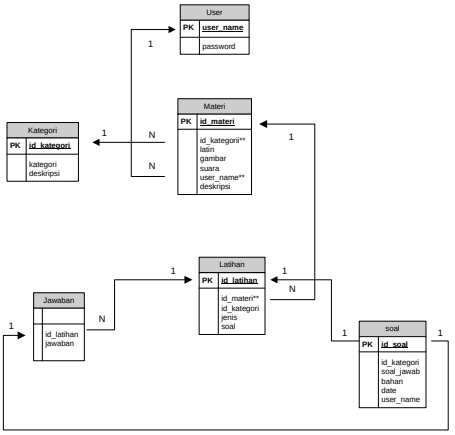
2.4 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



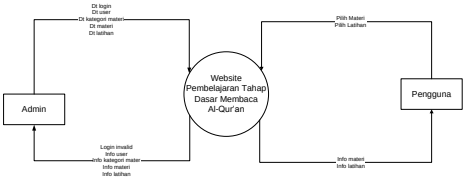
Gambar 2. ERD (Entity Relationship Diagram)

2. Relasi Tabel



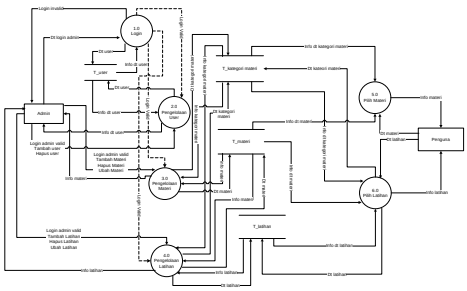
Gambar 3. Relasi Tabel

3. Diagram Konteks



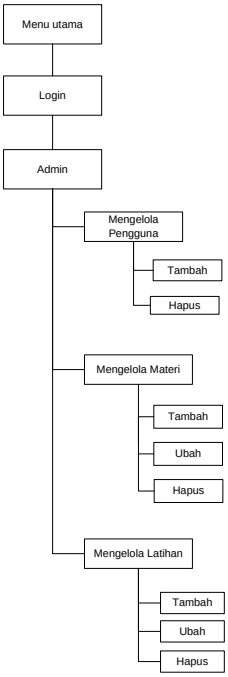
Gambar 4. Diagram Konteks

4. DFD (Data Flow Diagram) Level 0

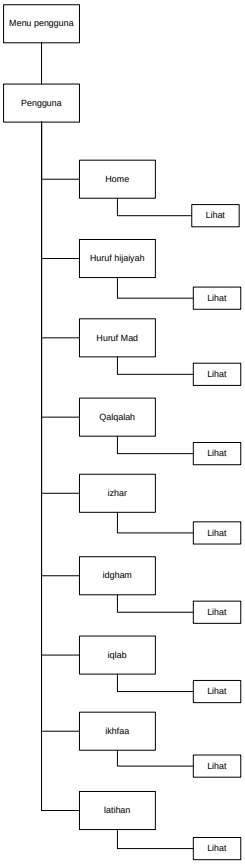


Gambar 5. DFD Level 0

5. Struktur Menu



Gambar 6. Struktur Menu Admin



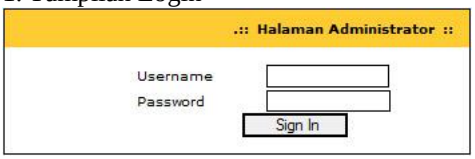
Gambar 7 Struktur Menu Pengunjung

2.5 Implementasi

perangkat lunak yang digunakan dalam membangun website ini adalah sebagai berikut:

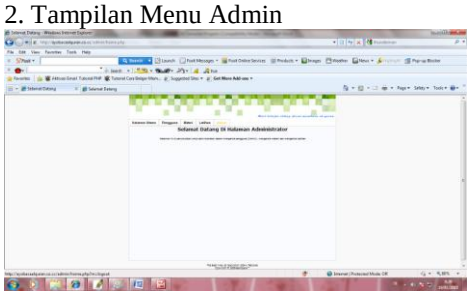
1. Sistem operasi : *Microsoft Windows* XP
2. *Software* lainnya : *Adobe Potoshop CS3, Visio 2007*
3. Macromedia Dreamweaver MX sebagai implementasi perancangan sistem
4. MySql-5 sebagai media penyimpanan (*database*).
5. Web Browser : *Internet Explorer 6*

1. Tampilan Login



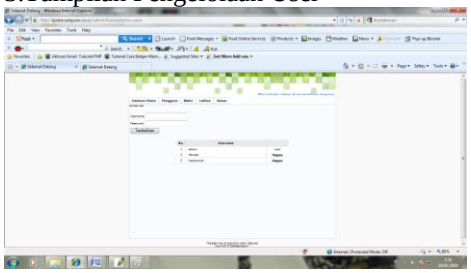
Gambar. 8 Tampilan Login

2. Tampilan Menu Admin



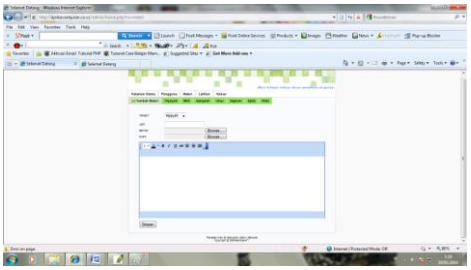
Gambar. 9. Tampilan Menu Admin

3.Tampilan Pengelolaan User



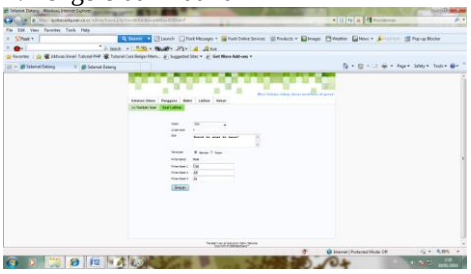
Gambar. 10. Tampilan Menu Pengelolaan User

4. Tampilan Pengelolaan Materi



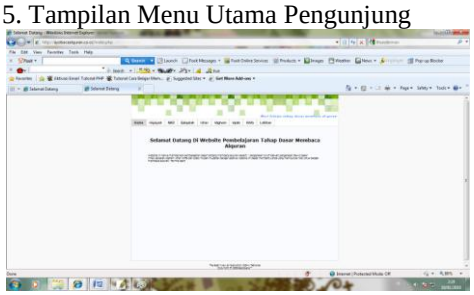
Gambar. 11. Tampilan Menu Pengelolaan Materi

4. Pengelolaan Latihan



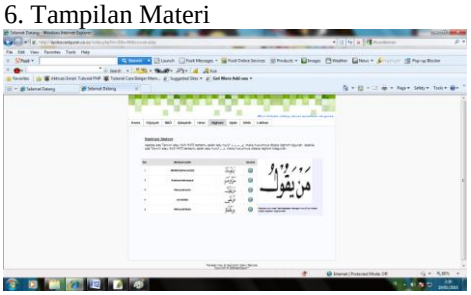
Gambar. 12. Tampilan Menu Pengelolaan Latihan

5. Tampilan Menu Utama Pengunjung



Gambar 13. Tampilan Menu Utama Pengunjung

6. Tampilan Materi



Gambar 14. Tampilan Materi

7. Tampilan Latihan



Gambar 15. Tampilan Latihan

3. HASIL DAN DISKUSI

1. Website ini dapat menjadi media alternatif lain dalam memperoleh suatu pembelajaran bagi para pemula.
2. Website ini dapat mempermudah mendapatkan pembelajaran karena bersifat *online* yang bisa di akses dimana saja.
3. Website ini Memberikan materi berupa multimedia yang dapat membantu daya ingat dan pemahaman.
4. Website ini Memberikan soal latihan yang dianggap penting untuk mengetahui tingkat kemampuan dalam menempuh tingkat selanjutnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melalui tahap – tahap pembangunan Website Pembelajaran Tahap Dasar Membaca Al-qur'an, adalah bahwa dengan adanya Website ini:

1. Dapat menjadi media alternatif lain dalam memperoleh suatu pembelajaran bagi para pemula .
2. Dapat mempermudah mendapatkan pembelajaran karena bersifat *online* yang bisa di akses dimana saja.
3. Memberikan materi berupa multimedia yang dapat membantu daya ingat dan pemahaman.
4. Memberikan soal latihan yang dianggap penting untuk mengetahui tingkat kemampuan dalam menempuh tingkat selanjutnya.

4.1 Saran

Berikut merupakan beberapa saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya, dengan harapan semakin tepatnya antara kebutuhan sistem dengan fungsional perangkat lunak.

1. Diharapkan dibangun sistem pembelajaran dalam memperoleh materi secara *realtime* supaya interaksi antara user dan sistem lebih baik
2. Penambahan jumlah materi dan pengembangan kategori materi yang di sajikan agar tampil lebih variatif
3. Pengembangan dalam pembuatan soal latihan yang dititik beratkan pada proses interaksi dengan pengguna
4. Mengembangkan materi ke tahap berikutnya, sehingga cakupan pengguna tidak hanya untuk tingkat dasar saja.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdul Kadir, (2002), *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta.

[2] Bunafit Nugroho, (2004), *Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MYSQL* , Gava Media.

[3] Bunafit Nugroho, (2004), *PHP dan MYSQL Dengan Editor Dreamweaver MX*, Andi, Yogyakarta.

[4] Fathansyah, (2007), *Basis Data*, Informatika, Bandung.

[5] Irawan, Budhi, (2005), *Jaringan Komputer*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
[6] Kadir, Abdul, (2002), *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*, Andi, Yogyakarta.
[7] Jogianto H M, 1999, *Pengenalan Komputer* , Andi, Yogyakarta.
[8] Soenarto Ahmad, (2000), *Pelajaran Tajwid Praktis & Lengkap*, Bintang Terang. Jakarta
[9] Yahya M. Hasim, (2008), *5 Jam Lancar Membaca & Menulis Al-Qur'an*, Qultummedia. Jakarta.