

Meningkatkan kemampuan menghafal juz amma melalui media pembelajaran audio visual

Desyanti¹*, Mustazihim Suhaidi, dan Fitra

Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

* desyanti734@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai merupakan salah satu sekolah dasar islam terpadu yang ada di kota Dumai, memiliki visi mewujudkan generasi Qur'ani, beradab islami, cerdas, berprestasi, menuju insan berwawasan global. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai membiasakan siswa-siswanya untuk melaksanakan sholat berjama'ah dan sholat dhuha setiap hari, mengamalkan adab-adab islami seperti adab makan dan minum, adab ke WC, adab kepada oarang tua, tata cara mengambil whudu yang benar serta hafalan-hafalan juz amma. Kegiatan belajar mengajar saat ini masih menggunakan media buku dan papan tulis. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika proses belajar, sehingga memberikan efek malas belajar yang mengakibatkan penurunan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran. Media pembelajaran didesain sesuai dengan kebutuhan dan tampilan yang menarik, di dalam aplikasi dirancang game-game ringan untuk menghilangkan rasa jenuh pada siswa dan memudahkan siswa dalam menghafal. Desain aplikasi dibuat dengan menggunakan software Adobe Photoshop cs6, dan Adobe Flash Professional cs6. Aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal juz Amma dan memahami cara mengambil whudu dengan benar sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa menjadi meningkat 50% dan rasa jenuh saat belajar bisa teratasi dengan adanya media pembelajaran tersebut, karena tampilan dalam aplikasi mudah dipahami oleh siswa.

Kata kunci: audio visual; media pembelajaran

Abstract. Learning is a process of communication between learners, instructors and teaching materials. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai is one of the integrated Islamic elementary schools in the city of Dumai, has a vision of realizing the Qur'anic generation, Islamic civilization, intelligent, high achievers, towards global-minded human beings. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai familiarizes students with praying in congregation and dhuha prayers every day, practicing Islamic customs such as eating and drinking, going to the toilet, adab to old people, procedures for taking the right and memorizing methods juz amma. Teaching and learning activities currently still use book and blackboard media. This makes students less interested and bored during the learning process, thus giving the effect of lazy learning which results in a decrease in students' ability to absorb lessons. Learning media are designed according to the needs and attractive appearance, in the application are designed lightweight games to eliminate boredom in students and facilitate students in memorizing. The application design is made using Adobe Photoshop CS6 software, and Adobe Flash Professional CS6. This application can improve students' ability in memorizing juz amma and understand how to take whudu correctly so that it makes it easier for teachers in the learning process. Students' abilities increase by 50% and boredom during learning can be overcome by the existence of such learning media, because the display in the application is easily understood by students.

Keywords: audio visual; learning media

To cite this article: Desyanti, M. Suhaidi, & Fitra. 2019. Meningkatkan kemampuan menghafal juz amma melalui media pembelajaran audio visual. Unri Conference Series: Community Engagement 1: 297-303
<https://doi.org/10.31258/unricsce.1.297-303>

© 2019 Authors

Peer-review under responsibility of the organizing committee of Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat 2019

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Berbagai mata pelajaran diberikan oleh Guru dalam pengembangan ilmu pengetahuan dasar. Seorang guru dituntut untuk menciptakan sikap dan perilaku yang bernilai moral dan agama serta sebagai alat pengajar yang bertujuan menyampaikan bahan ajar, menentukan alat evaluasi belajar yang digunakan untuk menilai dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai merupakan satu salah sekolah dasar islam terpadu yang ada di kota Dumai, memiliki visi mewujudkan generasi Qur'ani, beradab islami, cerdas, berprestasi, menuju insan berwawasan global. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai membiasakan siswa – siswinya untuk melaksanakan sholat berjama'ah dan sholat dhuha setiap hari, mengamalkan adab – adab islami seperti adab makan dan minum, adab ke WC, adab kepada oarang tua, tata cara mengambil whudu yang benar serta hafalan – hafalan juz Amma. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai masih menggunakan media buku dan papan tulis, sehingga rasa jenuh terkadang menghampiri siswa dan siswa menjadi sulit menghafal juz Amma dengan cepat. Hal ini mengakibatkan penurunan minat belajar siswa, selain hafalan juz Amma banyak siswa yang masih belum paham tata cara berwudhu dengan benar, saat ini siswa berwudu dipandu oleh guru dengan praktek langsung di depan kelas, siswa terkadang tidak memperhatikan yang sedang dipraktikkan oleh guru sehingga mengakibatkan kurang pahamnya siswa dalam mengambil whudu dengan cara yang benar. Tujuan pendidikan nasional dalam undang-undang sistem pendidikan nasioanal yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, keratif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mewujudkan tujuan tersebut banyak yang harus diperhatikan baik guru, kurikulum dan media pembelajaran. Hardianto (2011) membuat suatu aplikasi media pembelajaran dalam pendidikan agama islam, dengan adanya media pembelajaran tersebut dan digunakan oleh guru agama islam dalam melaksanakan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



Gambar 1. SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai

MASALAH

Masalah yang dihadapi oleh pihak mitra yaitu tentang menghilangkan rasa jenuh siswa dalam menghafal juz amma dan tata cara berwhudu yang benar yang mengakibatkan merosotnya minat belajar siswa, siswa cenderung lama dalam menghafal juz amma dan tidak fokus saat guru menerangkan di apan tulis, dengan kondisi tersebut maka penulis ingin membuat media pembelajaran berbasis audio visual menghafal juz amma dan tata cara berwudhu, aplikasi ini nantinya akan dimasukan game ringan seperti siswa mencocokkan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain, sehingga siswa akan merasa tertantang untuk menyelesaikan hafalan dari satu ayat ke ayat yang lain, begitu juga untuk tata cara berwhudu yang benar, siswa akan lebih mudah memahami tata cara pengambilan whudu karena dilengkapi dengan animasi yang ditampilkan dalam aplikasi. Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, efektif, menarik, praktis dan cepat dimengerti. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi atau

pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Zaman, 2010), Media pembelajaran dapat berupa buku, referensi dari internet, alat praktik, bahkan video dalam bentuk VCD (*Video Compaq Disk*). Dengan media pembelajaran berbentuk video, proses belajar akan lebih menarik sehingga sangat diminati. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rusidi, 2010).



Gambar 2. Proses Belajar Mengajar

METODE

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat memberikan solusi atas permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

1. Studi Lapangan ke Calon Mitra
Studi lapangan dilakukan oleh pengusul sebelum mengusulkan program kemitraan masyarakat, pengusul melakukan studi lapangan ke daerah calon mitra. Dalam melakukan studi ini pengusul menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap pihak sekolah.
2. Melihat dan Menganalisa Permasalahan yang Ada
SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai masih menggunakan media buku dan papan tulis dalam melakukan proses belajar mengajar salah satunya dalam hafalan juz amma dan tata cara berwudhu, siswa cenderung merasa monoton dalam belajar sehingga perlu dibuatkan suatu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menghafal juz Amma.
3. Metode yang Ditawarkan
Metode yang ditawarkan dalam Program Kemitraan Masyarakat ini adalah membuat media pembelajaran berbasis audio visual menghafal juz amma dan tata cara berwudhu. Media pembelajaran akan didesain sesuai dengan kebutuhan dan tampilan yang menarik.
Adapun *Hardware* yang digunakan dalam mendukung kelancaran pengabdian ini diantaranya Laptop Toshiba Satellite L745 Core(TM) i3, *Hardisk* 500 GB, RAM 2,00 GB dan Printer Epson L360 series sedangkan untuk *software* yang digunakan adalah:
 - a. *Adobe Flash Professional CS6*
Adobe Flash adalah program yang sangat populer untuk membuat animasi 2D (dua dimensi) berbasis vektor. Kecanggihan dan kelengkapan fitur yang dimiliki *flash*, membuat program ini banyak diminati oleh para animator dalam membuat berbagai macam karya animasi 2D (Madcoms, 2013).
 - b. *Adobe Photoshop CS6*

Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah grafis terdepan dan paling banyak digunakan untuk kebutuhan editing image digital. Fitur dan kemampuan aplikasi ini terus berkembang seiring dengan perkembangan dunia desain grafis (Wahana, 2011).

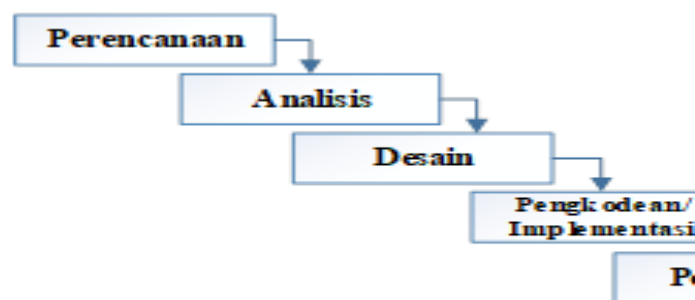
c. *Adobe Audition*

Adobe Audition adalah *Multitrack digital audio recording, editor dan mixer* yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan *Adobe Audition* penulis dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambah berbagai efek suara, menggabungkan berbagai track suara menjadi sebuah track utuh, dan menyimpannya dalam berbagai *format* (Wahana, 2014).

d. *Action Script*

Action Script adalah bahasa *scripting Macromedia Flash* yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam *Flash Movie*. Dengan *Action Script* bisa mengatur aksi-aksi yang dilakukan oleh objek-objek di dalam *flash* (Wahyono, 2009).

Dalam pembuatan media pembelajaran ini tim pelaksana menggunakan Metode *waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequence linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). (Rosa, 2016).



Gambar 3. Metode *Waterfall*

4. Menetapkan Prosedur Kerja

Sebelum melaksanakan kegiatan perlu ditetapkan prosedur kerja dengan tujuan setiap kegiatan yang dilaksanakan terarah. Prosedur kerja diawali dengan menetapkan mitra kerja. Dalam hal ini mitra kerja akan diajak berdiskusi dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh tim pengurus, kemudian dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi yang ada. Kegiatan ini direncanakan akan dilakukan selama sekitar delapan bulan.

5. Partisipasi Mitra

Peran serta mitra dalam pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini sangat diharapkan, karena mitra yang lebih memahami karakteristik, suasana belajar dan kondisi yang ada di lapangan. Kelebihan dan kemampuan mitra bila digabungkan dengan teknologi yang ditawarkan diharapkan akan menghasilkan luaran yang optimal dalam proses pelaksanaan kegiatan.

6. Luaran yang dihasilkan

Luaran yang ingin dicapai adalah dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam menghafal juz amma dengan mudah dan tata cara berwhudu yang benar, sehingga memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN CAPAIAN SASARAN

Hasil yang dicapai merujuk kepada metode yang telah dilaksanakan yang meliputi 6 tahapan. Berdasarkan tahapan tersebut hasil yang dicapai dalam pelaksanaan “PKM Meningkatkan Kemampuan Menghafal Juz Amma Melalui Media Pembelajaran Audio Visual” sebagai berikut:

1. Studi Lapangan ke Calon Mitra

Tim pelaksana telah melakukan kunjungan ke SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai pada bulan februari 2019, kegiatan kunjungan ini dilakukan untuk tujuan silaturahmi sekaligus memperkenalkan tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat kepada pihak sekolah. Dari kunjungan tersebut tim

pelaksana memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai.



Gambar 4. Kunjungan Tim Pelaksana Ke SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai

2. Melihat dan Menganalisa Permasalahan yang Ada

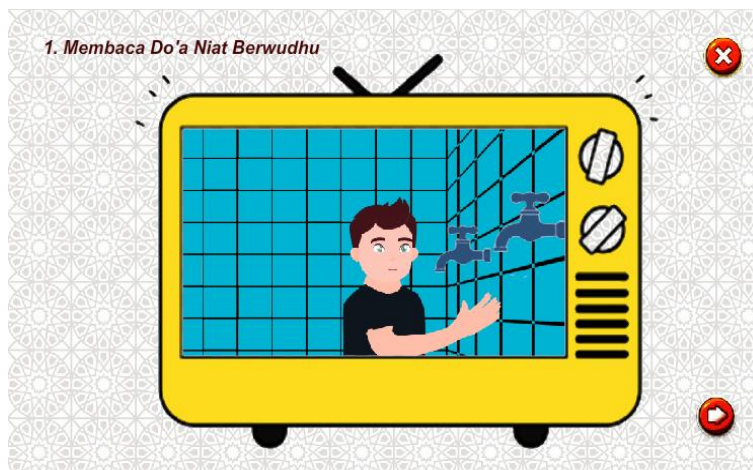
Dari beberapa pertanyaan yang diajukan tim pelaksana kepada ke ibu Niati, S.Pd selaku kepala sekolah SDIT ATH-THAARIQ 2 Dumai ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar di SD tersebut masih menggunakan media buku dan papan tulis, hal tersebut terkadang membuat ara siswa mengalami kejenuhan dalam proses belajar yang mengakibatkan lambatnya siswa dalam menghafal juz amma yang diberikan, untuk itu setelah melakukan perundingan oleh tim pelaksana pengabdian dan disetujui oleh kepala sekolah, tim memutuskan untuk membuat suatu aplikasi media pembelajaran tata cara berwhudu dan juz amma berbasis audio visual.

3. Menetapkan Prosedur Kerja

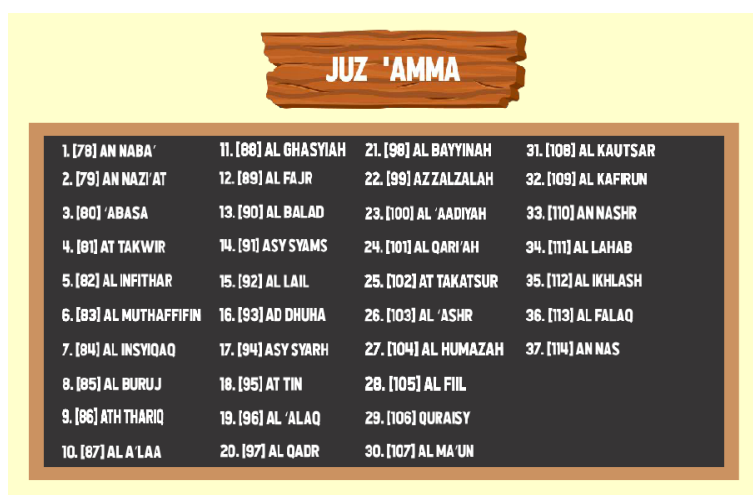
Kegiatan Pengabdian ini dilakukan selama 8 bulan lamanya, di mulai dari proses persiapan sampai dengan pelaksanaan pengabdian. Media pembelajaran yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 5, 6, dan 7.



Gambar 5. Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Tata Cara Berwudhu



Gambar 7. Tampilan Juz Amma

4. Luaran yang dihasilkan

Dengan adanya media pembelajaran tata cara berwudhu yang benar dan juz amma, siswa dapat dengan mudah menghafal hafalan surah-surah pendek dan mengikuti gerakan-gerakan mengambil air whudu dengan benar. Bapak dan ibu guru pun lebih mudah dalam melakukan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKM ini adalah meningkatnya 50% minat siswa dalam menghafal juz amma dan memahami tata cara berwudhu dengan benar. Media Pembelajaran tersebut memudahkan guru dalam memberikan materi berupa juz amma dan tata cara berwudhu yang benar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan ribuan terima kasih kepada Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai Program Kemitraan Masyarakat (PKM) pendaan tahun 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardianto. 2011. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan Islam 3(1).
Madcoms. 2013. Pasti Bisa Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6. Yogyakarta: Andi Offset.
Rosa, A. S. 2011. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

- Rusidi, H. 2010. *Membuat Media Belajar Komputer*. Bandung: Satu Nusa.
- Wahana. 2011. *Tutorial Lima Hari Menggunakan Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta: Andi,.
- Wahyono, T. 2009. *Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Zaman, B. 2010. *Membuat Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. IPI Sumedang.