

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern sekarang, teknologi sangat berkembang pesat, salah satu contohnya adalah dalam dunia pendidikan. Kita bisa melihat sendiri bagaimana teknologi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Teknologi hadir dengan dampak positif yang diberikan juga bersamaan dengan dampak negatifnya.

Salah satu dampak positif dari teknologi dalam dunia pendidikan adalah adanya multimedia pembelajaran. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi (Munir, 2012, hal. 2). Sedangkan Turban dalam (Wahyudin, 2010) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Salah satu contoh multimedia adalah *game* pembelajaran. Karena di dalam *game* pembelajaran terdapat teks, gambar, audio, dan animasi. Dalam pengertian lain, di dalam *game* terdapat lebih dari satu macam media untuk menyampaikan informasi.

Selain itu, ada pula dampak negatif dari penggunaan teknologi, salah satu contohnya adalah banyak siswa membawa *smartphone* ke sekolah, padahal guru tidak mengizinkan, bahkan ada pula yang menggunakan *smartphone* untuk mencontek ketika ujian. Hal itu terjadi ketika peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran (BTQ) di sekolah. Daripada membawa Al-Quran, banyak siswa cenderung membawa *smartphone* ke sekolah. Dari 25 siswa yang ada di dalam sebuah kelas, ditemukan 14 siswa yang membawa *smartphone*, atau sekitar 56%.

Ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran (BTQ) adalah salah satu ekstrakurikuler wajib yang ada di SMP Kartika XIX-2 Bandung. Yang diajarkan pada ekstrakurikuler BTQ di antaranya hafalan Al-Quran dan tajwid. Siswa dituntut harus lulus membaca Al-Quran. Pada kenyataannya, banyak siswa yang grogi/terburu-buru ketika dites, hingga akhirnya yang seharusnya lulus tes baca Al-Quran malah tidak lulus. Ini menunjukkan adanya ketidaksiapan siswa ketika

dites.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Baca Tulis Al-Quran (BTQ) di sekolah ini masih kurang, hal itu bisa dilihat dari betapa minimnya fasilitas media yang digunakan. Proyektor hanya ada satu, jadi untuk multimedia via desktop kurang mendukung karena tidak hanya ada satu kelas yang mengikuti ekstrakurikuler BTQ. Padahal dengan menggunakan media, pembelajaran akan lebih menarik dan efektif, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Baca Tulis Al-Quran (BTQ) sangat erat kaitannya dengan tajwid, mengingat dalam ekstrakurikuler BTQ salah satu yang diajarkan adalah ilmu tajwid. Seperti yang kita ketahui bersama, tajwid teori atau tajwid ilmi, hukum mempelajarinya fardhu kifayah, sementara tajwid praktek atau tajwid amali, hukum mempelajarinya fardhu 'ain. Jadi, betapa penting sekali kita sebagai muslim mempelajari ilmu tajwid.

Tajwid menurut bahasa artinya tahsin yang berarti memperbaiki, menghias, mempercantik, membuat lebih baik dari semula. Sedangkan menurut istilah berarti mengeluarkan setiap huruf dari makhrojnya dengan memberikan hak dan mustahaknya (Susilo, 2015, hal. 3). Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembahasan ilmu tajwid mencakup 3 hal, yaitu makhorijul huruf, hak huruf, dan mustahak huruf. Dalam buku Rauf, yang dimaksud dengan haq huruf adalah sifat asli yang selalu bersama dengan huruf tersebut, seperti jahr, isti'la, istifal, dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan mustahaq huruf adalah sifat yang nampak sewaktu-waktu, seperti tafkhim, tarqiq, ikhfa', dan sebagainya (Rauf, 2015, hal. 9).

Seperti yang dijelaskan di atas, makhorijul huruf merupakan salah satu ruang lingkup ilmu tajwid. Makhroj artinya tempat keluar, makhorij artinya tempat-tempat keluar, makhorijul huruf berarti tempat-tempat keluarnya huruf (Susilo, 2016, hal. 1). Makhorijul huruf secara umum terbagi kepada lima bagian, yaitu Al –Jauf atau rongga mulut, Al-Halq atau tenggorokan, Al-Lisan atau lidah, Asy-Syafatan atau dua bibir dan Al-Khoisyum atau pangkal hidung.

Berkenaan dengan materi makhorijul huruf pada ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran (BTQ), siswa sulit menentukan tempat keluarnya setiap huruf

hijaiyah. Contohnya adalah huruf Ha(ه), letaknya pada bagian pangkal tenggorokan. Banyak siswa yang mengatakan huruf Ha(ه) itu makhrojnya di dada karena letak pangkal tenggorokan dan dada yang begitu dekat, terdapat 10 siswa (40%) yang menjawab demikian. Huruf Syin(ش), terdapat 17 siswa (68%) yang salah menyebutkan makhrojnya. Padahal jika mengetahui makhroj huruf Syin(ش), siswa tidak perlu terlalu memonyongkan bibirnya ketika melafalkan huruf Syin(ش). Contoh yang lain, ditemukan 14 siswa (56%) tidak tahu tempat keluarnya huruf Dhod(ض), padahal hanya huruf Dhod(ض) yang makhrojnya di sisi/tepi lidah. Kemudian terdapat banyak sekali siswa yang salah dalam menentukan makhroj huruf Qof(ق), terdapat 22 dari total 25 siswa (88%) yang mengatakan tempat keluarnya huruf Qof(ق) adalah bukan di lidah, mungkin alasannya karena letak pangkal lidah (makhroj huruf ق) yang berdekatan dengan tenggorokan.

Inilah pentingnya bagaimana multimedia pembelajaran interaktif dihadirkan di sini, karena untuk menjelaskan materi makhrojul huruf akan rumit jika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pendukung seperti multimedia interaktif. Terkadang, siswa juga masih sulit membedakan huruf yang pelafalannya mirip. Yang terakhir dan yang terpenting adalah 28 huruf hijaiyah sulit untuk dihafal makhrojnya.

Majdi Ubaid dalam bukunya “Langkah Mudah Menghafal Al-Quran”, mengatakan bahwa daya ingat bisa diperkuat dengan latihan-latihan. Riset menunjukkan adanya peningkatan kemampuan otak sebesar 30% bagi orang yang terbiasa latihan setidaknya 12 menit setiap hari (Ubaid, 2015, hal. 85). Beliau juga mengatakan, sesungguhnya, keyakinan terhadap diri sendiri dan berpikir positif yang disertai dengan kecintaan dan kerinduan yang menggebu-gebu untuk menghafal berperan lebih dari 90% dalam menyukseskan program menghafal dan mengingat (Ubaid, 2015, hal. 76).

Untuk meningkatkan daya ingat, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dalam multimedia interaktif pada materi *makhrojul* huruf. Ngalimun dalam (Amri, 2014) menegaskan bahwa *Picture and Picture* adalah sajian informasi kompetensi, sajian materi, perhatikan gambar kegiatan berkaitan dengan materi, siswa mengurutkan gambar sehingga

sistematik, guru mengkonfirmasi urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep sesuai materi bahan ajar, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

Sedangkan Suprijono dalam Priyanto (2013) *Picture and Picture* adalah teknik mengurutkan gambar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa belajar sambil bermain. Model ini cukup menyenangkan dan dapat juga diterapkan pada beberapa mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan lain-lain.

Karena urutan gambar yang sistematis, menurut peneliti model *Picture and Picture* ini sangat cocok untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam materi makhori jul huruf. Menurut Solso (1998) bertahannya materi yang dipelajari sehingga tidak mudah dilupakan dapat pula dilakukan dengan pengulangan materi yang dipelajari berulang kali, penggunaan tabel, diagram, dan gambar-gambar dapat pula membantu agar materi tidak cepat terlupakan.

Selain itu, gambar juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, seperti yang dikatakan Robert Angkowo dan A. Kosasih dalam Wahyuni (2012), fungsi gambar dalam pembelajaran adalah untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang lebih konkret pada siswa, sehingga lebih mudah dipahami. Tentu yang lebih diutamakan adalah gambar-gambar yang lebih berwarna, karena Spence, Wong, Rusan, dan Rastegar dalam Luthfitayana (2012) menemukan bahwa warna meningkatkan pengenalan terhadap pemandangan yang alami sekitar 5%.

Fauzi dkk. (2011) mengatakan bahwa beberapa keunggulan model *Picture and Picture*, di antaranya media gambar dapat menerjemahkan simbol verbal materi secara tepat dan nyata, membangkitkan motivasi belajar, memperbaiki kesan-kesan yang salah, memberikan rangkuman terhadap suatu unit materi pelajaran, dan menggerakkan emosi siswa.

Dengan motivasi yang tinggi dalam menghafal, khususnya menghafal makhori jul huruf pada ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran, siswa diharapkan lebih yakin terhadap diri sendiri dan berpikir positif, sehingga berperan lebih dari 90% dalam menyukseskan program menghafal dan mengingat, seperti yang

dijelaskan Majdi Ubaid pada penjelasan sebelumnya.

Kemudian, multimedia akan dibuat berbasis *Android*. Menurut Safaat (2014) *Android* adalah platform masa depan, “*Android* dipuji sebagai platform *mobile* pertama yang lengkap (*complete platform*), terbuka (*open source platform*), dan bebas (*free platform*). *Android* adalah sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA) (Murya, 2014, hal. 3). *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh bermacam peranti bergerak. *Android* kini telah menjelma menjadi sistem operasi *mobile* terpopuler di dunia. *Smartphone* memiliki sifat *always on*, sehingga multimedia berbasis *Android* ini dapat dibuka atau dipelajari oleh siswa kapanpun dan di manapun berada.

Android merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan bahasa Java, sehingga untuk dapat melakukan pemrograman berbasis *Android* maka langkah awal yang harus dilakukan adalah menginstal program Java (Murya, 2014, hal. 13). Bahasa Java merupakan karya Sun Microsystem Inc. Rilis resmi level beta dilakukan pada november 1995 (Hariyanto, 2011, hal. 1).

Java menurut definisi dari Sun adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Bahasa Java disebut sebagai bahasa pemrograman yang *portable* karena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, asalkan pada sistem operasi tersebut terdapat JVM (Shalahuddin & S., 2007, hal. 17).

Berdasarkan beberapa uraian masalah di atas, peneliti bermaksud membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang digunakan untuk pembelajaran makhorijul huruf pada ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran (BTQ) dengan judul:

“Rancang Bandung Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Model *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Makhorijul Huruf”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* pada materi makhorijul huruf?
2. Apakah terjadi peningkatan daya ingat siswa setelah diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* pada materi makhorijul huruf?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi makhorijul huruf?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* pada materi makhorijul huruf.
2. Mendeskripsikan nilai daya ingat siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* pada materi makhorijul huruf.
3. Mendeskripsikan data respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* pada materi makhorijul huruf.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan di antaranya:

1. Guru

Semoga dengan multimedia pembelajaran interaktif ini mereduksi kesulitan-kesulitan pendidik terutama pada masalah minimnya media pembelajaran. Dan diharapkan guru kedepannya termotivasi untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif lainnya.

2. Siswa

Dapat meningkatkan daya ingat siswa, siswa mampu memahami materi makhorijul huruf, dan aplikasi ini diharapkan mampu menjadi pembelajaran alternatif bagi siswa.

3. Bagi dunia pendidikan

Diharapkan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat memberikan kontribusi untuk kegiatan belajar mengajar. Dan dengan penelitian ini, dunia pendidikan kedepannya termotivasi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Mobile Application*, contohnya pada platform *Android*.

1.5. Definisi Operasional

1. Multimedia Interaktif adalah suatu model pembelajaran untuk menyalurkan pesan yang terdiri dari berbagai peralatan media, sehingga pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berkreasi dan berinteraksi.
2. *Picture and Picture* adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan gambar dan diurutkan menjadi urutan logis pada suatu pokok bahasan materi untuk merangsang motivasi siswa.
3. Makhorijul Huruf adalah salah satu ruang lingkup ilmu tajwid yang mempelajari tempat-tempat keluarnya huruf.
4. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.