

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya internet memengaruhi segenap aspek kehidupan saat ini, tak terkecuali bidang Pendidikan. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan berjuta jaringan komputer yang memungkinkan setiap komputer untuk saling berkomunikasi. Salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau istilah paling umumnya yaitu *online learning*. (Waryanto, 2006)

Online learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *online learning* tidak hanya dalam materi pembelajaran, tetapi juga siswa dapat aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran. (Hartanto, 2016)

Penerapan *online learning* telah dilakukan dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai tingkat Perguruan Tinggi. *Online learning* telah diterapkan dalam berbagai jenis pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran makhorijul huruf dalam mata pelajaran pendidikan agaman islam. (Mahnun, 2018)

Makhorijul huruf merupakan salah satu ruang lingkup ilmu tajwid. Makhroj artinya tempat keluar, makhoriij artinya tempat-tempat keluar, makhoriijul huruf berarti tempat-tempat ke luarnya huruf (Susilo, 2016). Makhoriijul 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.

Ada perbedaan pengucapan dalam huruf hijaiyyah antara huruf yang satu dengan lainnya yang jika kita salah mengucapkannya maka akan mengubah kandungan makna dalam sebuah kalimat yang membentuknya.

Penggunaan *tool* (alat bantu) yang sudah ada seperti Al-Qur'an tajwid, Easy Arabic dan lainnya sebagainya. Namun, *tool* (alat bantu) yang sudah ada tersebut belum cukup untuk memberikan suatu pemahaman kepada penggunaanya. Hal ini disebabkan:

1. Aplikasi yang sudah ada hanya berisikan teks statis dan suara saja.
2. Aplikasi yang sudah ada tidak memberikan penjelasan secara detail tempat keluarnya masing-masing huruf hijaiyyah.
3. Aplikasi yang sudah ada tidak memberikan gambar animasi mulut bagaimana cara mengucapkan makhorijul huruf yang benar.
4. Aplikasi yang sudah ada tidak memberikan media bagi siswa untuk saling berbagi tugas pembelajaran.
5. Aplikasi yang sudah ada tidak memberikan media bagi siswa untuk saling berdiskusi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah & Nuramaliah (2019) diperoleh informasi bahwa kendala siswa-siswi dalam mempelajari Bahasa Arab yaitu belum lancar membaca tulisan dan belum bisa membedakan bunyi huruf yang satu dengan lainnya. Sehingga masih banyak terdapat kesalahan dalam melafalkan huruf hijaiyyah berdasarkan makhrojnya. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa frekuensi pelafalan bunyi huruf hijaiyyah berdasarkan Makhorijul huruf yang dilakukan oleh 26 siswa yaitu 600 kesalahan yang ditunjukkan dalam penelitian. Adapun kesalahan pelafalan bunyi huruf hijaiyyah pada makhorijul Al-Halq (tenggorokan) yaitu 325 kesalahan yang dilakukan oleh 26 siswa dari 600 kesalahan. Kesalahan pelafalan bunyi huruf hijaiyyah pada makhorijul huruf Al-Halq (tenggorokan) terletak pada huruf yang hampir sama bunyinya yaitu bunyi konsonan faringal yaitu Hamzah [ء] dan Haa [ه], konsonan dorso velar yaitu bunyi Ghain [غ] dan Khaa [خ] dan konsonan glotal yaitu bunyi 'Ain [ع] dan Haa [ح].

Penelitian lainnya oleh Sholehah, (2017) dengan judul “Analisis Kesalahan Makhorijul Huruf dalam Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Arab” (2017) dapat ditarik kesimpulan bahwa kesalahan siswa rata-rata banyak terdapat pada *makhraj al-Halq* (tenggorokan) dan *al-Lisan* (lidah). Adapun pada *makhraj al-Halq* seperti di pada kata مَزْرَع siswa salah

mengucapkan *makhorijul huruf* dengan membunyikan kata ع dengan ء. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa menyebutkan huruf-huruf yang tidak biasa disebut dalam bahasa Indonesia.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sari dalam Sholehah (2017) menunjukkan bahwa bentuk kesalahan membaca teks berbahasa Arab ada tiga, yaitu perubahan fonem, penghilangan fonem, dan penambahan fonem. Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lathifa dalam Sholehah (2017) menunjukkan bahwa kesalahan fonologis siswa yang sering terjadi pada saat kegiatan membaca adalah ada suara frikatif seperti (ظ, ش, خ, ,) sedangkan suara letupan ada pada ط, ق, ض. Kesalahan paling sulit dan paling banyak adalah pelafalan huruf ع dan ض.

Pembelajaran yang disajikan secara interaktif lebih menarik dengan media pembelajaran. Sehingga dapat membantu umat Islam dalam membedakan bunyi huruf hijaiyyah dalam membaca Al-Qur'an sehingga terhindar dari kesalahan ucapan yang menyebabkan perubahan makna (Mustari, 2009).

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, siswa pada pembelajaran materi makhorijul huruf seringkali salah pengucapan pada tempat keluar huruf. Tidak jarang pula pendidik membenarkan pengucapan tetapi siswa tetap melakukan kesalahan. Hal tersebut disebabkan siswa tidak dapat membayangkan pengucapan makhraj dengan benar. Hal ini membuat motivasi belajar siswa menurun karena seringkali membuat kesalahan. Maka dari itu sistem pembelajaran yang dirancang pendidik harus mampu meningkatkan motivasi siswa. Sistem tersebut diharapkan mampu mengatasi masalah kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran. Desain yang dirancang juga harus mampu mendongkrak dan memunculkan minat belajar siswa untuk mengatasi kesulitan dalam pemahaman konsep.

Salah satu metode pembelajaran *Creative Learning Cycle*, Resnick (2007) menjanjikan metode *Creative Learning Cycle* mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa. Resnick menggunakan bahasa pemrograman Scratch yang dikembangkannya bersama tim Lifelong Kindergarten. Putro et al. (2019) menambahkan, manfaat pembelajaran dengan *Creative Learning*

Cycle adalah melibatkan siswa sebagai peserta aktif, mengontrol, dan bertanggung jawab untuk proses belajar dan mendorong proyek desain kreatif pemecahan masalah.

Siswa seharusnya difasilitasi oleh suatu media untuk mempermudah kegiatan berbagi mereka pada proses pembelajarannya. *Learning Management System* (LMS) dapat menjadi missing link yang menyatukan pendidikan kontemporer dengan menggunakan teknologi yang kreatif dan inovatif (Phillipo & Krongard, 2012). Tugas guru saat memantau pengerjaan proyek siswa khususnya saat di luar kelas dapat terbantu oleh LMS.

Phillip D. Long mendefinisikan LMS sebagai satu set layanan perangkat lunak terintegrasi yang mengatur dan mendukung pembelajaran *online*, pendidikan, dan pelatihan. Sistem ini biasanya menyediakan *upload* konten dan distribusi, administrasi kelas, dan fasilitas diskusi (Distefano et al., 2012).

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu solusi alternatifnya adalah dengan cara membuat suatu media pembelajaran berbasis LMS. Media pembelajaran yang dirancang harus mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran makhorijul huruf, yaitu dengan materi berupa suara, teks, ataupun video. LMS tersebut menjelaskan tentang tempat keluarnya huruf hijaiyyah yang disertai dengan gambar animasi serta menjelaskan perbedaan pengucapan dari masing-masing huruf hijaiyyah. Selain itu media tersebut dapat menjadi sarana untuk saling berbagi serta saling berdiskusi. Diskusi dapat berupa saling berkomentar untuk mengkritisi dan memberi masukan bagi siswa terhadap materi makhorijul huruf. Metode *creative learning* dapat menjadi metode pembelajaran yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran makhorijul tersebut. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Online Berbasis *Learning Management System* Dengan Metode *Creative Learning* Pada Tahapan *Share* Untuk Pembelajaran Makhorijul Huruf Pada Huruf Bagian Al-Halq”.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana membangun multimedia pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq?
- 2) Bagaimana metode asesmen media pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq?
- 3) Bagaimana analisis media pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq?
- 4) Bagaimana metode *creative learning* dapat mendukung pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Adapun batasan dari permasalahan tersebut ialah sebagai berikut

- 1) Bahasa pemrograman yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah java dan php
- 2) Penelitian ini berfokus pada pengembangan *learning management system*.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai adalah:

- 1) Membangun multimedia pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq.
- 2) Mengetahui metode asesmen media pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq.
- 3) Mengetahui hasil analisis media pembelajaran *online* berbasis *learning management system* dengan metode *creative learning* pada tahap *share* untuk pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq.
- 4) Mengetahui hasil metode *creative learning* untuk mendukung pembelajaran makhorijul huruf bagian al-halq.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1) Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang multimedia *online* berbasis LMS, serta dapat membantu dan memberikan pengetahuan bagaimana metode *Creative Learning* dapat berperan penting dalam proses pembelajaran Makharrijul Huruf untuk meningkatkan keterampilan siswa.

2) Siswa

Peneliti berharap dapat memberikan manfaat melalui penelitian ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk mengukur kemampuan dirinya pada materi Makhorijul Huruf bagian Al-Halq.

3) Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menggunakan metode pembelajaran *Creative Learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) dalam mengarahkan siswa untuk lebih terampil dalam kegiatan pembelajaran.

4) Bagi dunia pendidikan

Diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam kualitas pembelajaran yang baik dan memberikan salah satu multimedia pembelajaran dan melatih kemandirian siswa dalam pembelajaran makhorijul huruf.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian itu bisa muncul dan isinya mengenai konteks penelitian yang dilakukan, diawali dengan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.6.1 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori pendamping atau pendukung untuk melakukan penelitian. Teori yang dijelaskan dalam bab ini yaitu teori-teori utama seperti, *Creative Learning*, *Creative Learning Cycle*, *Learning Management System*, *Model-View-Controller* (MVC), dan *Digital Quran Computing*.

1.6.2 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, dimulai dari desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

1.6.3 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisisnya. Semua pertanyaan mengenai masalah yang diangkat dalam tema skripsi dibahas di sini. Yaitu tentang pengolahan data, media, validasi, dan eksperimen.

1.6.4 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian yang telah dilakukan.