

Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Hukum Tajwid Hidayatus Sibyan Pada Pondok Pesantren Arri'ayah

Umi Sa'adah¹, Nur Aini H², Nurmayanti³

¹ Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, umisaadahh345@gmail.com

² Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, ainihutagalung8@gmail.com

³ Sistem Informasi– Universitas Prabumulih, ynurma911@gmail.com

Jl. Depati Putih Desa Lembak, Telp. (0713) 322418

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 29 2023

Received in form 2 September 2023

Accepted 9 September 2023

Available online 1 Juli 2024

ABSTRACT

Based on the observations that have been made at the Arri'ayah Islamic Boarding School in Lembak Village, Lembak District, Muara Enim Regency, the problems found are. Teaching and learning activities that are less interactive, in learning the law of tajwid in hidayatus sibyan's book, students are still difficult to understand the material and there needs to be other alternatives to help students understand the materia being studied, one alternative is the use of technology for education, namely by using learning media. Especially now that many students are not interested in learning to use books, they reason that learning to use book is boring which ultimately impacts on students' lack of understanding of the material that has been present, therefore that researcher designed learning media for the law of tajwid hidayatus sibyan, so that students are more interested when study, in collecting data researchers used descriptive qualitative methods including conducting interviews, direct observation, and literature study and are built using UML (Unified Modelling Language).

Keywords: Learning media, hidayatus sibyan, Android, UML

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Sekarang ini perkembangan teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, banyaknya teknologi-teknologi baru dengan fungsi dan manfaat yang beragam mulai bermunculan. Adanya kemajuan tersebut membuat manusia menjadi lebih dimudahkan lagi dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Apalagi dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri 5.0 yang mana pada era tersebut terjadi perubahan pada berbagai bidang lewat perpaduan teknologi yang membuat berkurangnya batas antara fisik, digital. (Vanesia, 2021).

Kondisi saat ini mendorong bagi peneliti untuk merancang sebuah media pembelajaran, yang mana masalah tersebut adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh para guru dikarenakan kitab Hidayatus Sibyan yang digunakan berbahasa Arab dan Jawa. Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, berpengaruh positif pada hasil belajar dan presentasi yang optimal. Media pembelajaran ini menjadi solusi dan sangat di butuhkan pada saat ini. Karena keberhasilan belajar dari seorang siswa saat mengikuti proses belajar disekolah sangat ditentukan oleh faktor penguasaan pemahaman materi, khususnya pembelajaran Hukum Tajwid Kitab Hidayatus Sibyan untuk

Pondok Pesantren Arri'ayah karna pada pelajaran ini sangat banyak sekali materi yang sebaiknya dihafal dan dipahami sebagai dasar membaca al-qur'an yang baik dan benar.

Sehubungan hal tersebut peneliti akan membangun aplikasi media pembelajaran supaya para siswa lebih tertarik ketika belajar, dan lebih cepat menyerap materi yang diberikan dengan mudah. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penelitian membuat suatu aplikasi "**Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Hukum Tajwid Hidayatus Sibyan Pada Pondok Pesantren Arri'ayah**".

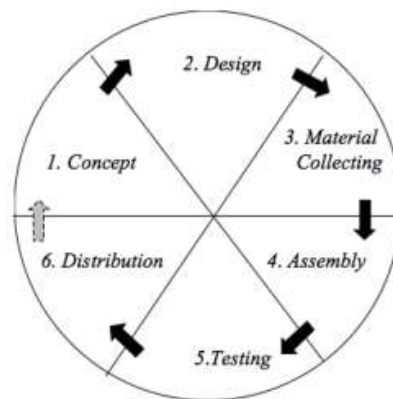
2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode *deskriptif kualitatif* yang berupa gambar, kata- kata, secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Data di atas sangat membantu dalam penyusunan skripsi, di mana data-data tersebut setidaknya diperoleh dengan melakukan penelitian di Pondok Pesantren Arri'ayah.

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, pengembangan sistem yang digunakan adalah model MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Multimedia Development Life Cycle merupakan model proses pengembangan untuk multimedia yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

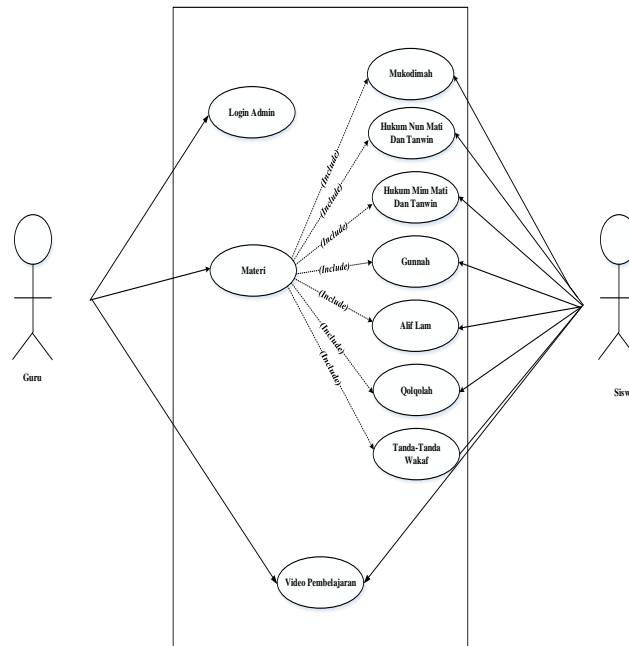
Menurut Mustika dkk. (2017). Model MDLC terdiri dari enam tahap yaitu: konsep (concept), desain (desain), pengumpulan bahan (material collecting), pembuat (assembly), penguji (testing), distribusi (distribution). Keenam tahapan ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, namun tahap konsep harus menjadi hal pertama yang dikerjakan.



Gambar 2.1 Model MDLC.

2.2. Use Case Diagram yang Diusulkan

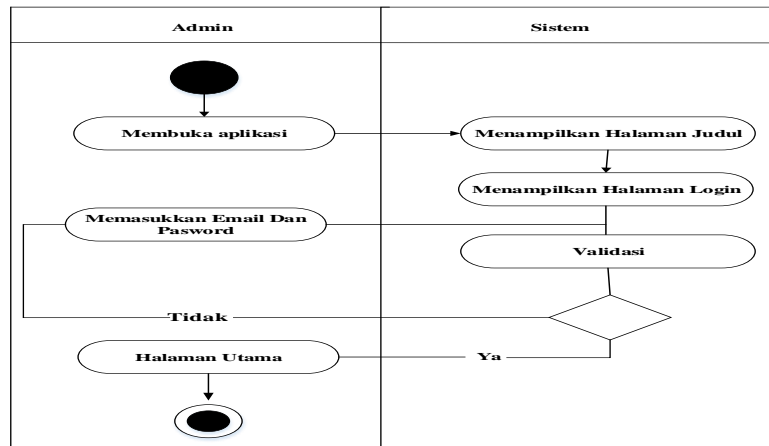
Menurut Suhartini, dkk. (2020:29). Menyatakan bahwa Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Secara kasar Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut ini merupakan rancangan use case diagram mencakup materi (syair hidayat siban, mukodimah, hukum nun mati dan tanwin, hukum mim mati dan tanwin, alif lam, qolqolah.) yang diusulkan :



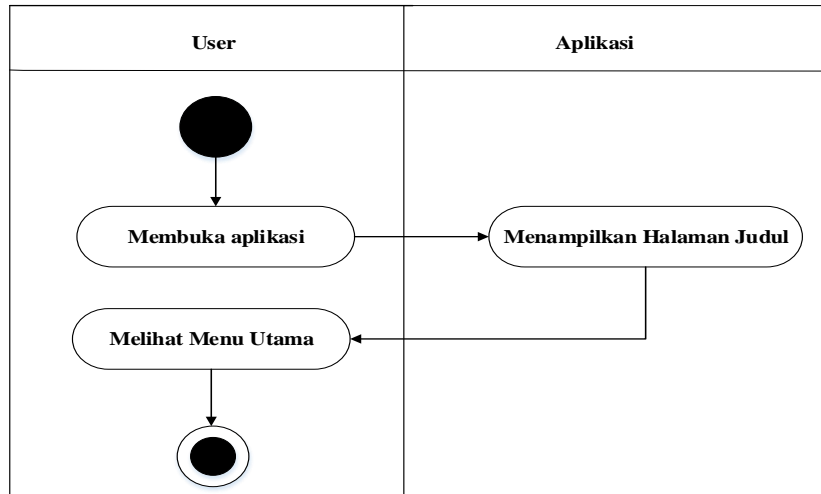
Gambar 2.2 Use Case Diagram Yang Diusulkan

2.3. Use Activity Diagram

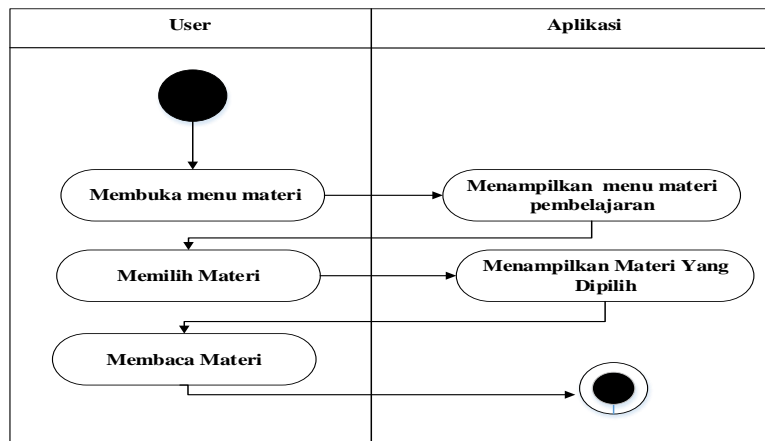
Menurut Suhartini, dkk. (2020:29). Menyatakan bahwa, *diagram Activity* yaitu *Diagram* menggambarkan *Workflow (aliran kerja)* dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak



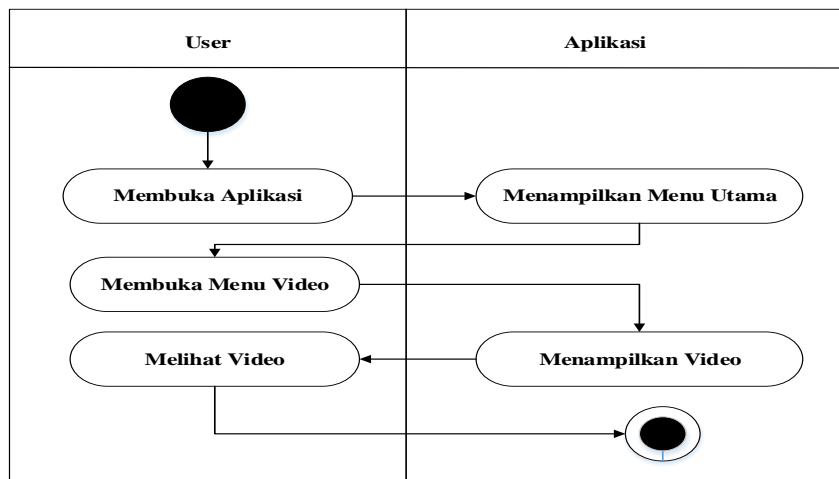
Gambar 2.3 Activity Diagram Login



Gambar 2.4 Activity Diagram Masuk Aplikasi



Gambar 2.5 Activity Diagram Masuk Menu Materi



Gambar 2.6 Activity Diagram Menu Video

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Login

Pada tampilan Login, admin harus memasukkan username dan password terlebih dahulu, admin dapat mengedit, menambah materi, audio ataupun video pembelajaran.



Gambar 3.1. Login

3.2. Halaman Pembuka Aplikasi

Pada halaman pembuka aplikasi terdapat tampilan utama aplikasi media pembelajaran hukum tajwid hidyatus sibyan pada Pondok Pesantren Arri'ayah, yang berisikan judul aplikasi, gambar.



Gambar 3.2 Pembuka Aplikasi

3.3. Halaman Data Utama

Pada tampilan menu utama terdapat dua menu pilihan yang terdiri dari materi pembelajaran hidayatus sibyan dan video pembelajaran hidayatus sibyan.



Gambar 3.3 Menu Utama

3.4. Halaman Menu Materi

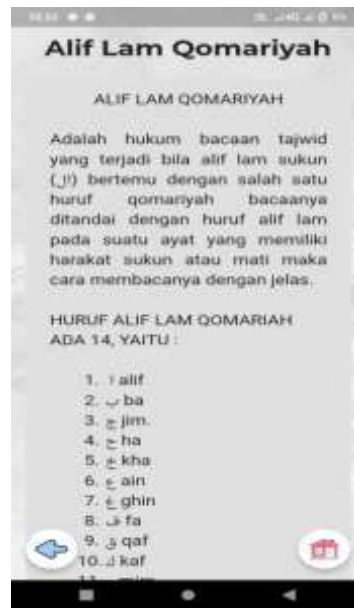
Pada halaman menu materi ini terdapat tujuh materi pilihan, hukum alif lam, hukum ghunnah, hukum mim mati dan tanwin, hukum nun mati dan tanwin, hukum qolqolah, muodimah, dan syair.



Gambar 3.4 Menu Utama

3.5. Halaman Isi Materi

Pada halaman isi materi berisikan materi-materi hukum tajwid hidayatus sibyan salah satunya yakni alif lam qomariyah berikut ini.



Gambar 3.5 Halaman Isi Materi

3.6. Halaman Menu Video Pembelajaran

Pada tampilan menu video pembelajaran hidayatús sibyan terdiri dari lima menu pilihan.



Gambar 3.6 Halaman Menu Video Pembelajaran

3.7. Halaman Tampilan Sub Video

Pada halaman tampilan sub video berisikan video-video pembelajaran hidayatús sibyan salah satunya yakni video pembelajaran hukum tajwid alif lam qomariyah.



Gambar 3.7 Tampilan Sub Video

4. Kesimpulan

Adapun beberapa kesimpulan dari pembahasan ini dilihat dari pengembangan pada sistem yang berjalan maka, perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Hukum Tajwid Hidayatus Sibyan Pada Pondok Pesantren Arri'ayah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rancang bangun aplikasi media pembelajaran hukum tajwid hidayatus sibyan pada pondok pesantren arri'ayah menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan model perancangan UML serta pendukung alat bantu perancangan yaitu use case, activity diagram.
2. Perancangan sistem aplikasi yang peneliti buat yaitu untuk mempermudah proses belajar mengajar di Pondok Pesantren Arri'ayah.
3. Rancang bangun aplikasi media pembelajaran hukum tajwid hidayatus sibyan pada pondok pesantren arri'ayah ini berbasis Android yang akan memudahkan siswa untuk mengaksesnya, dan di dalam aplikasi terdapat tujuh bab materi pembelajaran hidayatus sibyan.
4. Perancangan sistem aplikasi ini memungkinkan dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat digunakan untuk memudahkan pengajar.

Daftar Pustaka

- [1] Abdurrozak Novandi, Jaenal Abidin (2022). Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan. Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman. ISSN: 2355-0104, E-ISSN: 2549-3833.
- [2] Fachri, Syahrial dkk. (2020). Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online. Bandung: Kreatif.
- [3] Graika, Darmanah. (2019). Metodologi Penelitian. Lampung Selatan: CV. Hira Tech.
- [4] Hanafi, Dieni, dkk. (2020). Buku Laporan Rancang Bangun Aplikasi Pengambilan Keputusan dalam Pemilihan Karyawan pada Kegiatan Perusahaan dengan Menggunakan Perbandingan Metode toposis dan metode promethee. Bandung: Kreatif.

- [5] Haryono, Cosmas Gatot. Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi. Jawa Barat: CV Jejak
- [6] Mustika, dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. JOIN (Jurnal Online Informatika). Vol 2. No 2.
- [7] Megawati, Prianti. (2015). Meretas Permasalahan Pendidikan di Indonesia Jurnal Ilmiah Pendidikan mipa a, 2 (3).
- [8] Safitri, Laila, Sucipto Basuki. (2020). Analisa dan Perancangan Informasi Text Charting Berbasis Android. Jurnal IPSIKOM. Vol 8 No 2.
- [9] Simanjuntak, Maria dkk. (2021). Perancangan Organisasi dan Sumber Daya Manusia. Yayasan Kita Menulis.
- [10] Sitinjak, Daniel Dido Jantce TJ, dkk. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris. Jurnal IPSIKOM. Vol 8. No 1.
- [11] Suryadi, Ahmad. (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1. Jawa barat: CV Jejak.
- [12] Suhartini, dkk. (2019). Perancangan Basis Data Teori. DEEPUBLISH.
- [13] Venesia. (2021). Pengembangan dan Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Penunjang Pebelajaran Bagi Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. Yogyakarta.
- [14] Wibawanto, Wandah. (2017). Desain dan Pemrograman Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- [15] Yusuf, A. Muri. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan. Jakarta: KENCANA.