

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYYAH PADA TINGKATAN SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE ACCELERATED LEARNING (STUDI KASUS SD NEGERI BUNUT BARAT)

Rezeki Apriani Siregar

Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, STMIK Budidarma Medan
Jl. Sisingamangaraja No.338 Simpang Limun Medan
http : //www.stmik-budidarma.ac.id// Email : rizkysiregar91@gmail.com

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah model pembelajaran pada dunia pendidikan. Proses pengajaran dan pembelajaran kini dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu komputer berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pengajaran berbantu komputer untuk pengenalan huruf hijaiyyah dan membaca Al-Qur'an dalam sistem pembelajaran. Tampilan animasi hanya menampilkan pengenalan huruf hijaiyyah dan surah Al-Qur'an dari satu sisi saja. Penelitian ini diimplementasikan menggunakan perangkat lunak visual basic. Untuk menghasilkan aplikasi metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan serta memberi kemudahan bagi para pendidik, dan mempermudah anak-anak dan orang yang belum mengenal huruf hijaiyyah serta membantu anak-anak dan orang yang ingin membaca Al-Qur'an karena didalam agama islam wajib hukumnya umat islam pandai membaca Al-Qur'an. Skripsi ini di tujukan untuk anak-anak dan orang yang belum mengenal huruf hijaiyyah dan yang ingin belajar membaca Al-Qur'an. Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan bahasa pemrograman komputer yang berjalan pada sistem operasi windows. Kemampuan Microsoft Visual basic dalam menyediakan komponen-komponen yang memungkinkan dalam membuat program aplikasi yang sesuai dengan tampilan dan cara kerja Microsoft Windows.

Kata Kunci : Huruf hijaiyyah, Accelerated learning, Visual Basic 6.0

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi mengalami kemajuan yang sangat berarti, semenjak ditemukannya bahasa pemrograman visual, yang sangat memudahkan programmer untuk mengkreatifitaskan ilmunya yang dimiliki sehingga dapat tampil lebih menarik. Pembelajaran interaktif adalah salah satu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, ada banyak macam-macam proses pembelajaran interaktif misalnya tutorial pembelajaran, game edukatif, dan masih banyak lagi.

Sekolah Dasar Negeri Bunut Barat merupakan salah satu sekolah yang pendidikan untuk belajar mengenai cara membaca Al-Qur'an dan pengetahuan tentang agama islam. Proses pembelajaran pada Sekolah Dasar ini, membuat para guru sering kewalahan untuk mendidik murid-muridnya, karena kebanyakan murid-muridnya lebih condong bermain daripada belajar, sehingga menimbulkan kegaduhan dalam proses belajar mengajar.

Metode *Accelerated Learning* merupakan percepatan dan peningkatan pembelajaran, telah banyak menghasilkan percepatan pemahaman atas berbagai materi pembelajaran yang terbukti secara efektif. *Accelerated Learning* berfokus pada proses

pembelajaran yang berlangsung cepat, menyenangkan dan memuaskan, serta menjadikan pengalaman bagi seluruh tubuh, pikiran dan pribadi. *Accelerated Learning* adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan memanusuiawikan kembali proses belajar, serta menjadikannya pengalaman bagi seluruh tubuh, seluruh pikiran, dan seluruh pribadi. Berdasarkan latar belakang di atas penulis membuat judul "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyyah Pada Tingkatan Sekolah Dasar Menggunakan Metode Accelerated Learning (Studi Kasus : SD Negeri Bunut Barat)".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengenal huruf hijaiyyah agar dapat dengan mudah diingat oleh anak-anak tingkatan SD dan orang yang belum mengenal huruf Hijaiyyah?
2. Bagaimana menerapkan metode *Accelerated Learning* pada proses pembelajaran huruf Hijaiyyah?
3. Bagaimana menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti?
4. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran huruf hijaiyyah menggunakan *Visual Basic 6.0*?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan pembahasan maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Membahas tentang huruf hijaiyyah dan membaca Al-Qur'an beserta terjemahan Surah-surah Al-Qur'an.
2. Tampilan huruf Hijaiyyah dan membaca Al-Qur'an yang kemudian mengeluarkan suara.
3. Membahas bagaimana cara pembuatan media pembelajaran sehingga tampak lebih menarik.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Yang merupakan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan *Accelerated Learning* pada pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyyah.
2. Untuk disosialisasikan pada sekolah tingkatan dasar khususnya kelas I.
3. Memberikan kemudahan mempelajari huruf Hijaiyyah mulai dari penulisan serta pelafalannya.
4. Merancang dan membuat suatu aplikasi pembelajaran yang interaktif secara visual agar mampu memberikan alternative kemudahan bagi masyarakat yang ingin mempelajari huruf hijaiyyah.
5. Agar memahami serta memperoleh cara belajar yang efektif.

Sedangkan manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Dapat digunakan untuk mempelajari dasar huruf hijaiyyah yang bisa digunakan masyarakat umum untuk mengaji.
2. Dapat memahami cara penulisan serta pelafalan huruf hijaiyyah untuk lebih mudah diingat oleh anak.
3. Dapat sebagai media pembelajaran berbasis multimedia
4. Dengan media pembelajaran berupa multimedia dapat mempermudah dalam metode pembelajaran cepat.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Huruf Hijaiyyah

Dalam kaidah bahasa arab di definisikan "Huruf adalah unsur yang merangkai kata yang tidak dipahami maknanya sebelum terangkai dengan unsur lain". Dari pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa huruf adalah sesuatu unsur yang tidak akan sempurna maknanya kecuali bila sudah berhubungan dengan yang lain.

Huruf Mabani, yaitu huruf-huruf yang merangkai sebuah kata. Huruf- huruf seperti ini juga biasa disebut dengan huruf hijaiyyah atau huruf ejaan. Huruf –huruf seperti ini tidak termasuk kategori kata, sehingga tidak termasuk dalam kategori pembagian kata dalam bahasa arab. Contoh :

ي.....خ-ح-ج-ث-ب-أ

2.1.1 Riwayat Sejarah

Dari Abdurahman bin Usman, dari Qasim bin Asbagh, dari Ahmad bin Zuhair, dari al Fadl bin Dakkin, dari Wail dari Jabir dari Amir dari Samurah bin Jundab, ia berkata: "Saya telah melakukan pengkajian terhadap asal muasal tulisan arab. Saya

temukan tulisan arab telah ada dan digunakan suku Al Anbar sebelum suku Hiyarah mempergunakannya".

Dari Ibnu Affan dari Qasim dari Ahmad dari azZubair bin Bakkar, dari Ibrahim bin al Mundzir, dari Abdul Aziz bin Imran, dari Ibrahim bin Ismail bin Abi Hubaib dari Dawud bin Husain dari Ikrimah dari Ibnu Abbas, ia berkata: "orang yang pertama kali mengucapkan bahasa Arab dan membuat tulisan lafalnya adalah Ismail bin Ibrahim."

Dari Ahmad bin Ibrahim bin Faras Al Makky, dan Abdurrahman bin Abdullah bin Muhammad, dari kakeknya, dari Sufyan bin 'Uyainah dari Mujalid, dari asSya'by. As Sya'by, berkata: "Kami ditanya orang – orang muhajirin: "dari mana kalian belajar menulis.

Kami menjawab: "dari penduduk suku Hirayah. Kemudian orang-orang Muhajirin mengklarifikasi berita itu kepada penduduk Hirayah. Mereka bertanya: "dari mana kalian belajar menulis? Penduduk suku Hirayah menjawab: "Kami belajar dari: suku Anbar".

Abu 'Amr mengatakan: "Dalam kitab Muhammad bin Sahnun terdapat riwayat sebagai berikut: Dari Abul Hajjaj yang mempunyai nama asli Sakan bin Tsabit berkata: dad, Abdullah bin Farukh dari Abdur Rahman bin Ziyad bin An'am al mu'afiry dari ayahnya ziyad ia berkata: "Saya berkata kepada Abdullah bin Abbas: "Wahai suku Quraisy, apakah kalian pada zaman jahiliyyah menulis dengan tulisan Arab seperti ini, kalian menggabungkan huruf tertentu dan memisah huruf tertentu, ada alif, lam, mim, syakl, qath' dan lain-lain sebelum Allah mengutus Nab'SAW?" Dari Ibnu Affan, dari Qasim, dari Ahmad bin Abi Khaitamah ia berkata: "Huruf Hijaiyyah berjumlah 29 huruf, semua lafal dan tulisan Arab tidak bisa lepas dari huruf tersebut."

Dari Ibrahim bin Al Khattab al Lama'iy, dari Ahmad bin Khalid, dari Salamah bin Al Fadl, dari Abdullah bin Najiyah dari Ahmad bin Musa bin Ismail al Anbary dari Muhammad bin Hatim Al Muaddib dari Ahmad bin Ghassan dari Hamid bin Al Madainy dari Abdullah bin Said, ia berkata: "Telah sampai kepada kita sebuah riwayat bahwa ketika huruf – huruf Mu'jam yang berjumlah 29 menghadap Yang Maha Pengasih, huruf Alif merendahkan diri dihadapan-Nya. Allah terkesan dengan sikap rendah hatinya, lalu Dia menjadikan alif sebagai awalan dari nama-Nya (Allah)."

Abu Amr berkata: "sebagian ahli bahasa mengatakan alas an alif menempati urutan pertama kerana alif merupakan representasi dari hamzah yang menjadi awal kalimat, alif layyinah, dan hampir semua hamzah." "Kemudian alif hanya menjadi awal kalimat tatkala huruf yang lain yaitu wawu dan yaa ikut merepresentasikan dirinya yang pada keadaan yang lain berbentuk hamzah ditengah dan diakhir.

Abu Amr berkata "Alasan kenapa setelah huruf alif adalah huruf baa, taa, tsa adalah karena huruf tersebut adalah huruf yang paling banyak menyerupai huruf yang lain, dimana jika huruf yaadan nuun terletak pada awal kalimat atau ditengah kalimat maka akan menyerupainya sehingga kalau di

jumlah ada 5 huruf yang berkarakter sama. Oleh karena itu untuk mengantisipasi dan mencari jalan keluarnya adalah dengan mendahulukan urutannya. Kemudian urutan setelah baa, taa, tsaa adalah jimm, haa, khaa.

Tertib urutan huruf yang serupa (mutasyabihat) dan Mazdujat (dal, dzal, ra'dan lain-lain) adalah sesuai dengan sedikit atau banyaknya frekwensi dipergunakan dalam percakapan. Jadi semakin depan urutannya, semakin banyak digunakan dalam percakapan. Kecuali untuk huruf nun dan yaasekalipun kedua huruf tersebut diakhirkan namun ia mempunyai derajat yang sama dengan huruf yang menempati urutan di depan karena huruf yang menyerupai karakternya telah ditempatkan di depan (ba, ta, tsa).

2.1.2 Huruf Dalam Metode Struktur dan Format Al Quran

Orang yang pertama kali mengembangkan huruf hijaiyyah menjadi 32 huruf adalah ilmuwan

muslim berkebangsaan India bernama Fadlullah Astarabadi pada akhir abad ke 14.

Sejarah membuktikan antara angka Arab dan India mempunyai kaitan erat. Misalnya angka Nol yang memungkinkan terbentuknya operasi matematika yang sangat rumit. Jauh sebelum Ilmuwan Islam mengenal nol, bangsa india telah mengenalnya sebagai "Shunya" atau kekosongan.

Dalam kajian metode struktur dan Format Al Quran, kita mengenal 32 huruf hijaiyyah. Huruf ke 31, dalam kajian ini karakter huruf lamdan alif[ال] yaitu huruf ke 27 dikembangkan melalui sebuah kajian yang intensif dan bersifat empiris spiritual dengan meletakkan alif yang asalnya di depan menjadi di belakang dan diletakkan dalam urutan huruf ke 31.

Uniknya, sekalipun huruf hijaiyyah sudah dikembangkan sedemikian rupa menjadi 32huruf tetap saja imbang. Artinya, 16 huruf mu'jam (bertitik) dan 16 huruf Ghairul Mu'jam (tanpa titik).

Table 1 : Huruf Hijaiyyah

ALIF= ا	BA'=ب	TA=ت	TSA=ث	JIEM=ج
HA'=ح	KHO'=خ	DAL=د	DZAL=ذ	RO'=ر
ZAIN=ز	SIEN=س	SYIEN=ش	SHOT=ص	DHOT=ض
THO'=ط	DZHO'=ظ	'AIEN=ع	GHOIN=غ	FA'=ف
QOF=ق	KAF=ك	LAM=ل	MIEM=م	NUN=ن
WAU=و	HAK=ه	LAMALIEF=لا	HAMZAH=ء	YA'=ي

2.1.3 Ayat – Ayat Al-Quran

AL-quran adalah kitab suci agama islam.umat islam percaya bahwa al-quran merupakan puncak dan penutup wahyu Allah SWT yang diperuntukkan bagi manusia dan bagian dari rukun iman yang disampaikan kepada nabi muhamad SAW,melalui perantar malaikat jibril. Dan sebagai wahyu pertama yang diteriamh oleh rasullullah SAW adalah sebagaimana yang terdapat dalam surat al – alaq ayat 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢

2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣

3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤

4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam[1589], [1589] Maksudnya: Allah mengajar manusia dengan perantaraan tulis baca.

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم ٥

5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

كَلَّا إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنَّاظٍ ٦

6. Ketahuilah! Sesungguhnya manusia benar-benar melampaui batas,

أَنْ رَأَاهُ اسْتَغْنَى ٧

7. karena Dia melihat dirinya serba cukup.

إِنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الرُّجْعَى ٨

8. Sesungguhnya hanya kepada Tuhanmulah kembali(mu).

أَرَأَيْتَ الَّذِي يَنْهَى ٩

9. bagaimana pendapatmu tentang orang yang melarang,

عَبْدًا إِذَا صَلَّى ١٠

10. seorang hamba ketika mengerjakan shalat[1590], Al-Quran merupakan ucapan Allah subhanallahu wa Ta'la yang hendaknya setiap manusia pada umumnya dan kaum muslimin pada khususnya agar mempelajarinya dan pemahaman yang benar ,kemudian menyakininya dan mengamalkanya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Surah al-quran ada 115surah disini penulis hanya menjelaskan 6 surah saja yang meliputi;

1. surah al fatiha
2. surah an nashr
3. surah al ikhlas
4. surah al falaq
5. surah al lahab

6. surah an naas

2.2 Metode Accelerated Learning

Accelerated artinya dipercepat dan *learning* artinya pembelajaran. Jadi, *the accelerated learning* artinya pembelajaran yang dipercepat. Menurut Colin Rose *Accelerated Learning* adalah “teknik belajar yang alami, sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga belajar terasa lebih mudah dan lebih cepat. Dalam pengertian yang lain *Accelerated Learning* adalah sebuah sistem yang menyeluruh untuk mempercepat dan meningkatkan rancangan dan proses belajar. Berdasarkan pada penemuan/ penelitian tentang otak, yang membuktikan dan meningkatkan kembali efektifitas belajar yang menghemat waktu dan biaya dalam proses belajar.

Pengertian lain menyebutkan bahwa *Accelerated Learning* adalah kombinasi dari berbagai prinsip dan teknik-teknik belajar yang memberikan keleluasaan untuk menggunakan otak (pemikiran) kita secara lebih efektif. *Accelerated Learning* menunjukkan kepada kita bagaimana mengingat dan memanggil kembali segala sesuatu dengan lebih mudah.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Accelerated Learning* adalah keseluruhan teknik dan metode belajar yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah, menyenangkan, dan efektif dengan upaya yang normal dan sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran itu berlangsung untuk mempercepat pemahaman materi, menyenangkan dan memuaskan.

Metode *accelerated learning* merupakan percepatan dan peningkatan pembelajaran dan peningkatan pemahaman materi pembelajaran, metode *accelerated learning* telah mengubah metode pembelajaran yang tradisional yang memiliki ciri-ciri yang banyak bertolak belakang dari pengertian dimasa lampau (Dave Meier, 2000).

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem (*Systems analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sebagaimana menurut pengertian dari metode *Accelerated Learning* itu sendiri bahwasannya *Accelerated Learning* merupakan sebuah sistem yang menyeluruh untuk mempercepat dan meningkatkan rancangan dan proses belajar. Maka dalam interaksi dengan orang lain dan dunia ini tentu kita memerlukan sebuah jalan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka seorang guru harus berusaha menemukan kembali

berbagai strategi, pendekatan maupun metode belajar yang tepat untuk dikembangkan didalam kelas. Membantu mempermudah dan memproduksi aplikasi multimedia ini penyusun menuangkannya ke dalam visual basic 6.0 sebagai pembuat aplikasi pengenalan huruf hijaiyah tersebut.

3.2 Analisa Masalah

Sistem pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama disekolah dianggap sangat kurang. Untuk mendukung keberhasilan siswa dalam pelajaran tersebut maka dibuatlah suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Maka solusi untuk permasalahan tersebut adalah media pembelajaran berbasis komputer berupa tampilan multimedia, namun perlu diperhatikan beberapa sisi untuk mengoptimalkan sistem pembelajaran ini diantaranya:

1. Bagaimana mengoptimalkan sistem pembelajaran tersebut. Sistem pembelajaran tatap muka yang dilakukan disekolah terlalu singkat sehingga siswa memerlukan suatu sistem pembelajaran yang lebih panjang. Jawaban dari persoalan tersebut adalah penyediaan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan luas.

2. Bagaimana siswa dapat belajar dengan sistem yang lebih murah. Pembelajaran yang dilakukan disekolah membutuhkan suatu media seperti buku pelajaran. Ditengah mahalnnya harga buku saat ini maka dibutuhkan suatu fasilitas pembelajaran gratis dan lebih murah serta efisien.

3. Bagaimana menyampaikan materi yang lebih mudah. Pembelajaran dengan waktu yang relative panjang dan terbagi untuk beberapa mata pelajaran dalam satu hari seperti sistem pembelajaran yang dilakukan disekolah dianggap kurang memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi pelajaran. Banyak factor penghambat bagi siswa untuk memahami pelajaran tersebut diantaranya kelelahan dan bosan dengan suasananya yang cenderung monoton.

3.3 Penerapan Metode

Berdasarkan uraian yang dimuat dalam metode maka diuraikan prosesnya dalam kaitan pembelajaran sebagai berikut :

1. Metode Pengajaran

Secara pedagogik, metode adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi pembelajaran (termasuk pembelajaran bahasa) secara teratur, dan tidak ada satu bagian pun yang bertentangan dengan yang lain.

Dalam belajar bahasa, cara yang paling efektif adalah dengan pembiasaan. Sementara itu, pembiasaan akan efektif jika dilakukan sejak usia dini. Pembahasan rencana ini dikhususkan pada usia anak-anak karena merupakan satu tahapan usia yang penuh dengan perkembangan pesat, meliputi perkembangan kecerdasan, keterampilan, kecakapan, dan lainnya.

2. Metode Latihan

Metode pembelajaran huruf hijaiyah yang sering digunakan oleh pengajar adalah metode latihan. Sebab metode ini sesuai dengan fitrah bahasa dan fitrah manusia. Yang pertama kali berfungsi panca indra pada manusia adalah mendengar lalu kemudian berbicara. Oleh karena itu, guru atau pengajar sangat berkepentingan memahami bagaimana pelaksanaan metode pelatihan ini dalam pembelajaran.

3.3.2 Rancangan Konsep

Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi yang semakin pesat kini telah mengubah pola dan model pembelajaran dalam dunia pendidikan. Terutama dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan alat bantu computer. Peran teknologi informasi dalam menunjang kemajuan setiap bidang pendidikan, selain itu perkembangan teknologi dibidang software juga sangat mendukung para pendidik sebagai alat bantu pengajar.

Pengenalan huruf hijaiyah ini merupakan alat bantu pengajar yang interaktif bagi para guru. Dalam kegiatan belajar mengajar sering para pendidik dihadapi oleh rasa kebosanan dan kesulitan para murid dalam menerima pembelajaran khususnya huruf hijaiyah. Dalam sebuah konsep aplikasi program pengenalan huruf hijaiyah yang dirancang terdapat beberapa komponen penyusun aplikasi program seperti menu utama, menu selanjutnya, tombol yang digunakan serta komponen- komponen lain yang digunakan.

4. IMPLEMENTASI PROGRAM

4.1 Pengertian Implementasi Program

Implementasi program adalah prosedur – prosedur yang dilakukan dalam menyelesaikan perancangan program yang telah disetujui seperti menguji program yang dibuat apakah berjalan sesuai dengan struktur aliran program yang dirancang. Perancangan sistem aplikasi untuk metode pembelajaran accelerated learning ini diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0.

4.2 Tujuan Implementasi Program

Adapun tujuan dari implementasi program ini adalah:

1. Menyelesaikan design program yang telah disetujui sebelumnya.
2. Menguji apakah program berjalan sesuai dengan struktur aliran program yang dirancang.
3. Menguji bahwa pemakai dapat mengoperasikan program.

Pada saat program dijalankan oleh pemakai (user), program akan menampilkan beberapa antar muka (interface), dimulai dari menu utama hingga program berakhir atau pemakai (user) keluar dari program.

Tampilan menu utama didesain dengan animasi – animasi yang menarik, tampilan menu utama terdiri dari bagian atas yang merupakan judul

program, bagian bawah sebelah kanan berupa tombol masuk dan keluar.

Tampilan menu utama ditampilkan pertama kali program dijalankan, layar pembuka akan menampilkan animasi dari judul skripsi.

Berikut tampilan animasi menu utama :



Gambar 1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu pilihan terdapat 4 tombol yang terdiri dari tombol huruf hijaiyyah yang akan menghubungkan ke menu pilihan huruf hijaiyyah dan animasi huruf hijaiyyah, tombol surah Al-Qur'an yang akan menghubungkan ke menu pilihan surah Al-Qur'an dan animasi surah Al-Qur'an, tombol kembali yang mengembalikan ke menu utama serta tombol selanjutnya yang menghubungkan ke penutup. Tampilan menu pilihan dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar .2: Tampilan Menu Pilihan

Pada menu ini menampilkan tombol menu– menu huruf hijaiyyah dari tombol Alif sampai tombol ya, terdapat juga tombol kembali serta tombol selanjutnya. Tombol alif akan menampilkan animasi dari huruf alif dan arti dari huruf alif begitu juga huruf yang lainnya, tombol kembali mengembalikan ke menu pilihan dan tombol selanjutnya menghubungkan ke penutup.

Tampilan menu pilihan huruf hijaiyyah dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3: Tampilan Menu Pilihan Huruf Hijaiyyah

Pada menu ini menampilkan tombol menu-menu sebagian dari surah Al-Qur'an, tombol kembali yang mengembalikan ke menu pilihan dan tombol selanjutnya yang menghubungkan ke penutup. Tampilan menu surah al-qur'an dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4: Tampilan Menu Pilihan Surah Al-Qur'an

Setelah tombol al-falaq diklik maka akan muncul tampilan animasi al-falaq, pada menu ini terdapat tulisan dari surah al-falaq, tombol kembali yang mengembalikan ke menu pilihan surah al-qur'an, tombol selanjutnya yang menghubungkan ke penutup. Tampilan animasi al-falaq dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5.: Tampilan Animasi Al-falaq

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem pembelajaran dengan didukung peralatan multimedia ini dapat membantu para didik tanpa guru.

2. Dengan menggunakan pembelajaran multimedia ini pendidik akan lebih mudah dalam memberikan pengajaran bagi anak didiknya dengan mandiri.
3. Dapat meringankan beban orang tua untuk membantu anak dalam belajar, mengingat selama ini peran orang tua dibutuhkan dalam membantu guru untuk mencerdaskan anak.
4. Kemampuan Multimedia dalam berbagai aplikasi membuat program ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai pembelajaran yang dipadukan dengan peralatan multimedia.

5.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari perancangan aplikasi pembelajaran :

1. Agar program pembelajaran ini dapat berguna, hendaknya bagi para orangtua atau pendidik dapat membekali dirinya dengan kemampuan untuk menggunakan teknologi komputerisasi.
2. Pengembangan program ini dapat dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Visual basic 6.0 sehingga didapatkan hasil yang lebih baik dan dapat ditambahkan lebih banyak animasi agar program ini menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi para peserta.
3. Metode pembelajaran yang penulis buat hanya sekedar pengenalan penulisan dan pelafalan huruf. Diharapkan untuk selanjutnya bisa dikembangkan mengenai cara penggabungan huruf hijaiyyah ke dalam bentuk kata.
4. Dalam surah Al-Qur'an penulis belum semua memasukkannya, diharapkan untuk selanjutnya bisa dikembangkan lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

1. Dave Meier "The Accelerated Learning Handbook", (Terjemahan Rahmani Astuti) McGraw-Hill, New York, 2000
2. Jogyanto HM "Sistem Teknologi Informasi", Penerbit Andi, Jogjakarta, Edisi, 2005
3. M Khaidir "Pengenalan Sistem Informasi Komputer", Penerbit Erlangga, Surabaya, Edisi 2005
4. Sardiman "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", Penerbit PT Grafindo Persada, Jakarta, Edisi 2011
5. Smith M.K. et al "Teori Pembelajaran dan Pengajaran", Penerbit Mirza Nedia Pustaka, Yogyakarta, Edisi 2010