

PENGGUNAAN MEDIA MACROMEDIA FLASH8 DALAM PEMBELAJARAN BACA TULIS AL-QURAN DI KELAS X MM SMK AL HIDAYAH WONOREJO PASURUAN

Abdul Khobir Al-Muqtafa, Muhammada

Universitas Yudharta Pasuruan

Muhammada@yudharta.ac.id

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran Baca Tulis Al-Quran diperlukan berbagai strategi maupun media untuk meningkatkan belajar siswa dan mengurangi rasa bosan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan media menggunakan media yang menarik dan menyenangkan siswa akan lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Maka dari itu peneliti memberikan judul Penggunaan Media Macromedia Flash8 dalam Pembelajaran Baca Tulis dengan fokus penelitian sebagai berikut : 1). Bagaimana penggunaan Penggunaan Media Macromedia Flash8 2). Bagaimana respon dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah terhadap Penggunaan Media Macromedia Flash8 Dalam pembelajaran BTQ? 3). Bagaimana kelebihan dan kekurangan Penggunaan Media Macromedia Flash8 dalam Pembelajaran Baca Tuli al-quran ?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media Macromedia Flash8 dalam pembelajaran Baca Tulis Al-Quran di Kelas X MM SMK Al-Hidayah Wonorejo Pasuruan Dalam penelitian ini menggunakan penelitian Studi kasus. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penggunaan media Macromedia mampu mningkatkan hasil proses belajar siswa hal ini dapat dilihat dari respon dan hasil belajar siswa .Nilai respon siswa rata-rata 77%, dan hasil belajar siswa rata-rata 78,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon dan hasil nilai belajar siswa menggunakan media macromedia Flash8 lebih baik.

Kata Kunci: Penggunaan Media Macromedia Flash8, Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi dan informasi tidak hanya sebatas bagaimana mengoperasikan

computer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkobalarsi, berkomunikasi, melakukan penelitian dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang semakin kompleks dan berkembang secara dinamis. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan proses pembelajran lenih menarik dan inovatif. Pembelajaran yang menarik akan member motiavsi siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.¹

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendirikonsep dan makna melalui berbagai kegiatan Guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk bersikap aktif dalam kelas. Tercapainya suatu keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan ketertarikan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang memberikan arah kegiatan belajar. Serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar mengajar sehingga yang tujuan ditentukan dapat tercapai.² Motivasi belajar siswa dapat dirangsang dari luar denan salah satu cara yaitu menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar kuat akan mempunyai energy untuk melakukan kegiatan belajar. Begitu pula sebaliknya siswa yang tidak memiliki motivasi belajar maka ia akan bermalas-malasan dalam belajar.

Guru selain memiliki pengetahuan juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media. Seiring dengan perkembangan iptek yang begitu pesat, guru harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Dampak perkembangan teknologi dan informasi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, slide, animasi, teks yang berhubungan dengan dokumen lain dalam web (*hypertextweb*) dan sebagainya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat

¹ Andersoon, Ronald H. *Pemilihan dan pengembangan untuk pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada (1994). Hal. 10

² Cahyawai pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis MacromediaFlash8Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk MUhammadiyah 1 Wates . Yogyakarta UniversitasNegeri Yogyakarta (2015). Hal. 1

memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran akan menguatkan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran dengan optimal,

Media pembelajaran berbasis multimedia menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran berbasis computer atau lebih dikenal dengan *Computer Assistance Intruction* (CAI) dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam belajar³. Computer dapat digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dalam bentuk animasi yang didukung dengan unsur audio.

Aktualisasi bentuk abstrak menjadi konkret dapat diwujudkan dengan aplikasi *Flash*. *Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *filmmovie*. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud di sini adalah grafik yang berbasis *vector*. Jadi, ketika diakses melalui internet, animasi yang akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu, *Flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video, maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Macromedia flash8 merupakan program animasi web yang diproduksi oleh *Macromedia Crop*, yaitu sebuah *software* yang bergerak dibidang animasi web. Pengembangan multimedia berbasis *Macromedia flash8* menggabungkan unsur suara, gambar, animasi, music serta komposisi warna yang menarik. *Macromedia flash8* juga dapat merespon perintah baik menggunakan *keyboard* atau *mouse* sehingga pengguna dapat menemukan pilihan dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Selain itu ukuran *file* animasi yang dihasilkan relatif kecil dan biaya diperlukan dalam pembuatan tidaklah besar.

Pemanfaatan multimedia berbasis *macromedia flash* dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Hal ini terlihat dari masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran walaupun sarana dan fasilitas sekolah mendukung. Kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam pembuatan multimedia belum optimal.

³ Daryanto *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. (2013). Hal. 6

SMK Al-Hidayah Wonorejo memiliki misi mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang beriman, bertakwa, produktif, dan terampil. Berbagai upaya dilakukan dalam rangka mendukung kualitas siswa yang nantinya akan bersaing dalam dunia kerja. Salah satunya dengan menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

SMK Al-Hidayah Wonorejo memberikan fasilitas berupa LCD dan Laboratorium computer yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun, selama ini guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut. Penyebabnya adalah terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan informasi sehingga fasilitas yang ada belum bisa digunakan secara optimal. Hal ini sangat disayangkan mengingat pendidikan saat ini yang berada dalam era komputerisasi.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Inovasi pembelajaran multimedia menggunakan Macromedia flash8 akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran menangani pembelajaran Tajwid. Media ini akan lebih menarik minat siswa karena penyampaian materi memadukan unsur audio visual dan interaktif.

Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan sesuatu bentuk penelitian yang dapat memberikan gambaran secara luas diantara faktor-faktor yang saling berkaitan. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁴

Sumber data

1. Sumber data Primer

Sumber data primer dapat diperoleh oleh peneliti dengan melakukan wawancara secara langsung bapak Subhan ST selaku kepala sekolah, guru mata pelajaran Baca Tulis Al-Quran yaitu Bapak Muhammad Kholil dan Ibu Siska Rachman, S.Pd selaku Waka Kurikulum, serta

⁴ Lexy J Moeleong., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Remaja Rodakarya: Bandung. 2011) hlm. 327

Bapak Muhammad Iksan S.Pd yaitu Guru Wali kelas X MM SMK AL-Hidayah Wonorejo Pasuruan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah informasi yang diperoleh bukan dari sumber utama, adalah sejumlah karya tulis orang lain berkenaan dengan objek yang diteliti⁵. Yang menjadi sumber penelitian adalah dokumen seperti daftar hadir siswa-siswi, foto kegiatan belajar mengajar dan media *Macromedia Flash*⁸.

Analisis data

1. Reduksi data

Reduksi data diartikan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan mereduksi data bisa berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.⁶ Hal ini dapat memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data karena reduksi ini memberikan gambaran yang lebih jelas.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁷ Penyajian data dalam hal ini adalah penyampaian dalam bentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data ini memudahkan untuk memahami apa yang terjadi.

3. Memverifikasi/kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah upaya untuk mengartikan data yang ditampilkan dengan melibatkan pemahaman peneliti. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti0bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data.⁸

Pada tahap ini ini dilakukan pengkajian tentang kesimpulan yang telah diambil dengan melakukan proses pengecekan kembali catatan-catatan selama penelitian dan mencari tema, kemudian membuat

⁵ Moh Nazir, *Metode Penelitian* Ghalia Indonesia: Bogor hlm. 152

⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung Alfabeta. 2010 Hlm. 92

⁷ Ibid Hlm. 93

⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung Alfabeta. 2010 Hlm. 99

kesimpulan umum untuk dilaporkan sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Pembahasan

A. Penggunaan media Macromedia Flash8 Beserta Respon dan Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah menggunakan Media Macromedia Flash8.

Media *macromedia Flash8* merupakan bagian dari media audio visual. Menurut pengertiannya media *macromedia Flash8* adalah sebuah program yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Keandalannya adalah ukuran file hasil animasi yang kecil. Macromedia flash tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif, dan membuat presentasi software.⁹

Media merupakan sebagai sarana alat yang dapat membantu belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹⁰

Berdasarkan hasil temuan dapat diketahui bahwa penggunaan media Media Macromedia Flash8 dapat meningkatkan siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran Baca Tulis Al-Quran Dengan demikian bahwa Media yang digunakan dalam penelitian yaitu media Macromedia Flash8 salah satu dari media audio visual yang mana mengandung unsure suara juga mengandung unsure gambar yang dapat dilihat. Dengan begitu siswa dapat memperhatikan lebih efisien, lebih fokus karena saat penggunaan media secara langsung siswa akan di uji seberapa tingkat pemahaman siswa dengan materi yang diaplikasikan melalui media Macromedia Flash8.

1. Langkah – langkah penggunaan media Macromedia Flash8k
 - a. Sebelum memulai menggunakan media Macromedia Flash8, peneliti ajak siswa agar memperhatikan materi yang akan disampaikan

⁹ <http://teknologims.blogspot.com>

¹⁰ Nana Sudjana & Rivai *Media Pengajaran*. Bandung: sinar Baru Algensido. 2011 hlm.22

- b. Memepersiapkan beberapa alat yang dipergunakan dalam media Macromedia Flash8
 - c. Guru akan menerangkan materi yang ada pada media tersebut, kemudian siswa siswi disuruh untuk mencotohkan apa yang diucapkan pada media tersebut.
 - d. Mengamati dan memantau siswa selama kegiatan pembelajaran
 - e. Setelah guru memberikan materi, guru akan Memberikan pelatihan bimbingan kepada siswa satu persatu.
 - f. Guru Mengecek tingkat pemahaman siwa dan memberikan umpan balik.
2. Langkah-langkah mengoperasikan Media Macromedia Flash8
- a. Memberikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dalam pembelajaran .
 - b. Menyiapkan siswa dengan membuka buku Catatan
 - c. Memberikan sedikit penjelasan tentang Media
 - d. Menggunakan media pembelajran sesuai dengan materi yang akan disampaikan
 - e. Tombol materi yang akan disampaikan
 - f. Setelah diaplikasikan siswa untuk mempraktikkan

Nana Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswi setelah ia menenrима pengalaman belajarnya. belajarnya.¹¹ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarannya.¹²

Hal tersebut juga dapat diketahui dari hasil temuan bahwa Penggunaan Media sangat baik karena dengan menggunakan media siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran, dapat mempertinggi hasil pembelajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Selain itu media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat yaitu :

¹¹ Nana Sudjana & Rivai *Media Pengajaran*. Bandung: sinar Baru Algensido. 2011 hlm.22

¹¹ Purwanto. *Evaluasi hasil Belajar*. Yogyakarta: pustaka Pelajar 2010 hlm. 44

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi melihat pada media tersebut.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis,
- 6) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak
- 7) Media pembelajaran memungkinkan adanya interkasi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.

B. Kelebihan dan kekurangan Penggunaan Media Macromedia Flash8

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar¹³.

Dalam menggunakan media macromedia Flash8 dapat diandalkan pada bidang pembelajaran yang melatih kemampuan kegiatan proses belajar mengajar. Beberapa kelebihan yang dimiliki media Macromedia Flash yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan proses, lebih realistis dan dapat di ulang sesuai dengan kebutuhan.

¹³ Cecep kustandi *Media Pembelajaran Manual dan Digital edisi kedua* , Bogor : ghalia Indonesia 2013: hlm. 8

Cecep kustandi mengungkapkan bahwa media Macromedia flash8 bebrapa keterbatasan dalam menggunakan media yaitu memerlukan waktu yang banyak, pada saat diaplikasikan gambar dan suara akan berjalan sesuai apa yang diperintahkan, media yang disajikan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan.

KAJIAN PUSTAKA

Media *macromedia Flash8* merupakan bagian dari media audio visual. Menurut pengertiannya media *macromedia Flash8* adalah sebuah program yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Keandalannya adalah ukuran file hasil animasi yang kecil. Macromedia flash tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif, dan membuat presentasi software.¹⁴

Media Macromedia Flash adalah sebuah aplikasi yang sudah terkenal dalam hal komputer grafis dengan menggunakan perangkat lunak (software) ini. Kita dapat membuat berbagai macam hal yang berhubungan dalam komputer grafis, seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi (pada halaman web film kartun, iklan, dan sebagainya), slide show foto, dan masih banyak lainnya. Dengan menggunakan *makromedia flas8*, saat membuat animasi, seperti perpindahan (move) perubahan skala) perubahan bentuk (stants form) perempatan (ropate), kita cukup membuat frame awal dan akhirnya saja. Tanpa harus membuat frame diantar / ditengahnya, karena perangkat lunak ini secara otomatis akan menggenerasinya.¹⁵ Media Macromedia Flas8 juga mempunyai peran fungsi yaitu mendukung kesuksesan sebuah prestasi dan proses belajar mengajar. Dalam macromedia flash8 kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar/movee, animasi, perentasi, game. Dapat digunakan sebagai TOOL untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia.

Pada program Macromedia Flash8 dikenal istilah Symbol. Symbol adalah objek yang nantinya akan dijadikan sebuah animasi. agar sebuah objek dapat dianimasikan, maka objek tersebut harus dijadikan sebuah symbol dengan perintah `cover to symbol`. Ketiga tipe tersebut yaitu :

¹⁴ <http://teknologims.blogspot.com>

¹⁵ Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia flash8 profesional* (Jakarta: Salemba Infotek, 2006), hlm. 109

- a) Grapic, digunakan untuk gambar statistis dan untuk membuat potongan-potongan animasi yang terangkum pada time line. Control interaksi dan suara tidak dapat bekerja di dalam animasi symbol grapic.
- b) Button, digunakan untuk membuat tombol interaksi di dalam yang mmpau merespon aksi mouse
- c) Move clip, digunakan untuk membuat bagian animasi, mobvie clip mempunya timeline dengan multiframe sendiri. Movie clip dapat berisi control interaktif, suara, maupun movie clip lainnya.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Macromedia Flash8

Dalam menggunakan media dapat diandalkan pada bidang pembelajaran yang melatih kemampuan segiatan proses belajar mengajar.¹⁶ Beberapa kelebihan yang dimiliki media Macromedia Flash yaitu

- a) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami macromedia flash8 dengan mudah tanpa haru dibekali dasara pengetahuan yang tinggi dalam bidang tersebut.
- b) Penggunaan macromedia flash8 dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendaknya .
- c) macromedia flash8 ini bisa dikolaborasi dengan buku penunjang berupa buku paket pembelajaran. Sehingga materi yang dipelajari tidak hanya terbatas pada mmacromedia flash8 saja, akan tetapi siswa dapat mempelajari dengan lebih rinci pada buku penunjang tersebut.
- d) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
- e) Kebutuhan hardware
- f) Dapat memmbuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik iklan tv, membuat permainan (game), aplikasi web dan handphone.
- g) Hasil akhir memiliki ukuran yang lebih kecil setelah dipublish

¹⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto.. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. 2013 Bogor : Ghalia Indonesia

Berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan macromedia flash8 ada keterbatasan-keterbatasan penggunaan macromedia flash8 tersebut yaitu :

- a) Waktu belajarnya lama apalagi yang belum pernah menggunakan software, desain grafis sebelumnya.
- b) Grafisnya kurang lengkap
- c) Lambatnya Login
- d) Menunya tidak user friendly
- e) Kurang simpel
- f) Perlu banyak referensi tutorial
- g) Kurang dalam 3D, pembuatan animasi 3D cukup sulit

Pembelajaran Baca Tulis Al-Quran

Pembelajaran baca tulis Al-quran adalah melafalkan dan menulis ayat-ayat Al-quran dengan mengetahui aturan-aturan yang telah ditetapkannya seperti makhotijul huruf, panjang pendek, kaidah, tajwid dan ghorib sehingga tidak terjadi perubahan makna. Dalam pembelajaran Baca Tulis Al-Quran memiliki tujuan diantaranya yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis Al-quran
2. Mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki siswa dalam hal mempelajari Al-Quran baik membaca dan menulis
3. Mengetahui, mengenal serta dapat membedakan hubungan antara pembelajaran baca tulis Al-Quran dengan pelajaran lain

Dalam penelitian ini, pembelajaran Tulis Al-Quran dilaksanakan dikelas X MM SMK Al-Hidayah, materi yang dikaji adalah Materi Tajwid “Hukum Mad” karena pembelajaran tajwid penting sekali bagi peserta didik, terutama dalam hal bacaan Makhorijul Huruf, panjang pendek bacaan dan lain sebagainya.

Ilmu tajwid merupakan suatu ilmu yang didalamnya dipelajari tentang cara membaca al-quran sesuai dengan yang diturunkan oleh Rosulullah saw, kepada para sahabatnya, yang didalamnya meliputi cara menyebut huruf baik ketika berdiri sendiri maupun ketika bertemu dengan huruf yang lain, cara memanjangkan dan memendekkan serta cara berhenti dan menyambung.¹⁷

Yang dimaksud dengan ilmu tajwid adalah ilmu pengetahuan yang menjelaskan cara membaca al-quran dengan baik dan tertib menurut makhrjanya, panjang pendeknya, tebal tipisnya, berdengun atau tidaknya,

¹⁷ Lajnah Pentashih mashaf Al-Quran Karim (bagian Ilmu Tajwid, Jakarta: 1958). Hlm 1

irama dan nadanya serta titik komanya sesuai dengan yang diajarkan oleh Rasulullah SAW, kepada para sahabatnya dengan baik dan benar.¹⁸

Bertolak dari keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dan kegunaan ilmu tajwid adalah agar supaya pembaca Al-Quran itu membaca dengan baik dan benar sesuai yang diajarkan oleh Rasulullah.

Dari beberapa pengertian Tajwid di atas, maka secara garis besar pokok bahasan atau ruang lingkup pembelajaran ilmu Tajwid dapat dibagi menjadi dua bagian¹⁹ yaitu :

- a) Haq al Huruf yaitu segala sesuatu yang lazim (wajib ada) pada setiap huruf. Huruf ini meliputi sifat-sifat huruf dan tempat keluarnya huruf. Apabila ada hak huruf ditiadakan, maka semua suara atau bunyi yang diucapkan tidak mungkin mengandung makna karena bunyinya menjadi tidak jelas.
- b) Mustahaq al_huruf, yaitu hokum-hukum baru yang ditumbu oleh sebab setelah hak-hak huruf melekat pada setiap huruf. Mustahaq al-huruf meliputi hukum-hukum seperti izhar, ikhfa', iqlab, tarqiq, mad, waqof dan lain-lain.

Kesimpulan

1. Media merupakan sebagai sarana alat yang dapat membantu belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media Macromedia flash merupakan sebuah program software yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Keandalannya ialah ukuran file hasil animasi yang kecil. Macromedia flash tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif dan membuat presntase software. Dengan menggunakan Media Macromedia Flash8 yang digunakan dapat meningkatkan siswa dalam proses belajar mengajar dengan yang baik, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa berubah perlukaunya dibandingkan

¹⁸ Sei. H. tombak Alam. *Ilmu Tajwid Populer 17 kali Pandai*, (Jkaarta: Bumi aksara, 1995), hlm. 15

¹⁹ Ibid., hlm.16

sebelumnya. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarannya. Dari hasil menggunakan media Macromedia Flash8, Respon dan hasil belajar siswa menjadi semangat dan meningkat, menjadi lebih baik dan efektif dengan adanya Media tersebut.

3. Kelebihan dan kekurangan Dalam menggunakan media macromedia Flash8 dapat diandalkan pada bidang pembelajaran yang melatih kemampuan segiatan proses belajar mengajar. Beberapa kelebihan yang dimiliki media Macromedia Flash yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan proses, lebih realistis dan dapat di ulang sesuai dengan kebutuhan. Dan kekurangannya yaitu memerlukan waktu yang banyak, pada saat diaplikasikan gambar dan suara akan berjalan sesuai apa yang diperintahkan, media yang disajikan tidak selalu sesuai dengan kebutuhan.

Daftar Pustaka

- Anderssoon, Ronald H. *Pemilihan dan pengembangan untuk pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada 1994.
- Cahyawati pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis MacromediaFlash8Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 1 Wates . Yogyakarta UniversitasNegeri Yogyakarta (2015).
- Daryanto *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2013.
- Lexy J Moeleong., *Metodologi Penelitian Kualitatif* , PT Remaja Rodakarya: Bandung. 2011.
- ¹ Moh Nazir, *Metode Penelitian Ghalia Indonesia*:Bogor.
- Sugiyono, *Memahami Peneltian Kualitatif*. Bandung Alfabeta. 2010.
- Nana Sudjana & Rivai *Media Pengajaran*. Bandung: sinar Baru Algensido. 2011.
- Purwanto. *Evaluasi hasil Belajar*. Yogyakarta: pustaka Pelajar 2010.
- Cecep kustandi *Media Pembelajaran Manual dan Digital edisi kedua* , Bogor : ghalia Indonesia 2011.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. *Pembuatan Animasic dengan Macromediafalsh8 profesional*, Jakarta:Salemba Infotek, 2006.

Lajnah Pentashih mashaf Al-Quran Karim, bagian Ilmu Tajwid, Jakarta:
1958.