

Pengembangan Pembelajaran Tahfidz Qur'an Metode Tilawati Berbasis Multimedia Pada SMP IT CORDOVA

Syaipul Ramdhan¹, Detin Sofia², Yuli Santoso³

¹Manajemen Ritel, Institut Teknologi dan Bisnis Sarana Global, Indonesia

^{2,3}Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Sarana Global, Indonesia

Email: ¹syaipulramdhan@global.ac.id, ²detinsofia@global.ac.id, ³yulionejuli8374@gmail.com

Abstrak - Pembelajaran menghafal Al-Qur'an sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan anak melalui pemahaman hukum bacaan dan makharijul huruf. Metode Tilawati adalah metode menghafal Al-Qur'an yang berfokus pada bacaan Al-Qur'an dengan teknik baca simak dan pembiasaan klasikal dari juz 1 sampai juz 30. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus di SMP IT CORDOVA Rajeg. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berada pada kategori valid dengan rincian validitas materi yaitu 90,32% (valid) dan 79,03% (cukup valid), validitas media 88,75% (valid), dan validitas media 88,75% (valid). validitas pembelajaran 97,11 % (valid). Tingkat daya tarik media berada pada kategori sangat menarik dengan nilai daya tarik 80%. Tingkat keefektifan penggunaan media menunjukkan t hitung sebesar 3,450. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Kata Kunci: Tahfidz Qur'an, Metode Tilawati, Multimedia, Pembelajaran.

Abstract - Memorization of the Quran is crucial for enhancing children's intelligence through understanding the rules of Quranic recitation and the articulation of Arabic letters. The Tilawati method is a Quran memorization technique that focuses on Quranic recitation using the read-and-repeat technique and classical conditioning from Juz 1 to Juz 30. This study employed a qualitative approach with a case study at SMP IT CORDOVA Rajeg. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study and media development showed validity, with material validity of 90.32% (valid) and 79.03% (fairly valid), media validity of 88.75% (valid), and learning validity of 97.11% (valid). The media's attractiveness level was categorized as highly attractive, with an attractiveness value of 80%. The effectiveness of media usage showed a t-value of 3.450. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between before and after using the developed media.

Keywords: Tahfidz Qur'an, Tilawati Method, Multimedia, Learning.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa banyak pengaruh positif dalam semua hal tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar berjalan lebih efektif. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan dapat di terapkan dengan penggunaan aplikasi atau media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar pada anak. Saat ini karena perkembangan zaman, setiap tenaga kependidikan dituntut mampu memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi ajarnya kepada anak didik dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran.

Salah satu SMP IT yang ada di provinsi Banten adalah SMP IT CORDOVA yang terdapat di Desa Rajeg, Kabupaten Tangerang. SMP IT CORDOVA memiliki kurikulum dengan tujuan akhir selain lulusannya memiliki ijazah SMP, lulusannya juga merupakan para penghafal Al-Qur'an. Pembelajaran kurikulum yang menarik dan mudah menghafal Al-Qur'an adalah tantangan untuk lembaga pendidikan ini. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di SMP IT CORDOVA masih bersifat klasikal, seperti guru berceramah di depan kelas dan pembelajaran di lapangan (ke alam sekitar sekolah) dalam rangka pembelajaran untuk memperoleh ilmu dan menghafal bacaan Al-Qur'an. Siswa dibebani dengan hafalan harian. Hal ini terkadang membuat siswa bosan dalam proses menghafal. Apalagi tingkat kecerdasan siswa yang ada tidak merata, sehingga proses menghafal setiap siswa akan berbeda. Kesulitan yang sering ditemui siswa adalah sulitnya siswa menghafal ayat-ayat Al-Qur'an karena suasana belajar yang terkesan formal berupa hafalan. Selain itu, siswa dengan sifat kekanak-kanakan terkadang sulit dibebani dengan hafalan ayat, karena karakter tanggung jawabnya belum terbentuk sempurna.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran tahfidz Al-Quran sebagaimana yang peneliti temukan antara lain kurangnya perhatian terhadap kualitas hafalan siswa. guru lebih fokus pada target hafalan (kuantitas) daripada menjaga kualitas hafalan siswa. Selain itu, di antara tuntutan kurikulum adalah mengajarkan hafalan Al-Quran kepada siswa sebagai bagian dari mata pelajaran PAI bahkan sejak siswa duduk di bangku kelas bawah. Hal ini tentu saja menyebabkan banyak santri yang belum mampu membaca Al-Quran namun sudah dituntut untuk menghafal, dan hal ini mempengaruhi kualitas hafalannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Islam Terpadu CORDOVA Tangerang (selanjutnya disebut SMP IT CORDOVA) diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tahfidz Al-Quran masih sangat minim. Hal ini pada akhirnya berdampak pada membaca siswa menjadi kurang memperhatikan karena sangat bergantung pada bacaan yang didengar oleh guru, padahal tidak semua guru yang mengajar di SMP IT CORDOVA fasih membaca. Data menunjukkan bahwa rata-rata lulusan SMP IT CORDOVA mampu menghafal juz 30, namun tidak semuanya mampu mencapai kriteria lancar membaca. Masalah ini tidak hanya terjadi di SMP CORDOVA IT, namun juga terjadi di beberapa tempat lainnya.

Terlepas dari permasalahan yang telah dipaparkan, pembelajaran tahfidz Al-Quran yang dikembangkan oleh SMP IT CORDOVA merupakan salah satu program andalan sekolah yang memiliki banyak manfaat, tidak hanya bagi sekolah, terutama bagi siswa itu sendiri. Bagi sekolah, manfaat pembelajaran tahfidz Al-Quran antara lain: akan mendukung tercapainya tujuan sekolah, menghasilkan lulusan yang hafizh dan hafizhah (penghafal Al-Quran), menciptakan lingkungan sekolah yang dekat dengan Al-Quran dan program ini merupakan nilai jual tersendiri bagi masyarakat umum. Sedangkan manfaat bagi siswa sendiri yaitu: meningkatkan intelegensi dan meningkatkan prestasi akademik siswa.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dilakukan juga untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif oleh Kharisma [1]. Hasilnya, aspek-aspek yang dinilai memperoleh kriteria rata-rata sangat baik dengan presentase sebesar 92,80%. Aspek yang mendapatkan presentase rata-rata terbesar ada pada aspek pembelajaran sebesar 93,18%. Kemudian pada aspek kualitas media mendapatkan presentase rata-rata sebesar 92,91%, sedangkan pada aspek minat mendapatkan presentase rata-rata sebesar 92,55%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini mendapat respon positif dari user.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) digunakan juga pada penelitian Andreas D Porajow [2] mengenai Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Hasil dari kuisisioner menyatakan 80% responden merasa aplikasi modul pembelajaran sangat mudah dimengerti dan memiliki tampilan yang menarik, begitu juga 98% responden merasa aplikasi tersebut memiliki tulisan, gambar serta suara yang sangat jelas.

Jubaedah, [3] dalam Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android Pada Lembaga Tahfidz Bina Santri menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dengan rata-rata skor sebesar 3,33 dan buku panduan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata skor sebesar 3,47.

Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui 6 (enam) tahapan yakni *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* oleh hari sugiarto [4]. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengenalan

abjad dan angka dan dilengkapi dengan game dan quis untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk metode pengembangan *software*, dan metode penelitian R & D (*Research and Development*) oleh rosadi dan maulidi [5]. Berdasarkan hasil uji coba *pre-test*, siswa memperoleh nilai rata-rata rendah, yaitu 31,1. Namun setelah di lakukan *post-test* terjadi peningkatan yang sangat baik, yaitu memperoleh nilai rata-rata 68,5.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah media pembelajaran Tahfidz Qur'an berbasis Multimedia [6] menggunakan *software unity* yang memberikan kemudahan dalam menghafal Al-Qur'an dan dapat diakses melalui *smartphone*, untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa mampu memberikan pembelajaran tentang cara menghafal cepat, tepat dan benar.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dipakai penulis menggunakan metode "*Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian [7]. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Dalam model penelitian dan pengembangan ini peneliti mengadopsi metodologi *Luther* dikarenakan tahapannya singkat dan mudah sehingga dapat meminimalisir waktu, dan biaya yang dibutuhkan.

Media yang peneliti gunakan diadaptasi dari media yang sudah ada, maka peneliti akan menjelaskan alasan memilih model, komponen-komponen yang disesuaikan, dan kekuatan serta kelemahan model. Seperti yang sudah diterangkan diatas, Arsyad memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data penelitian, diadakan validasi terhadap program yang telah dirancang dan dibuat untuk menentukan kelayakan dari program tersebut. Data diambil dari ahli materi, media dan dari responden. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa observasi partisipan, wawancara tidak terstruktur, studi pustaka dan kuesioner (angket). Teknik dipilih karena responden yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi di arahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena yang sedang di amati, untuk mendapatkan data tentang suatu masalah sehingga di peroleh pemahaman atau pembuktian terjadap informasi atau keterangan yang di peroleh sebelumnya. Observasi dalam penelitian ini dilakukan di SMP IT CORDOVA

guna untuk mengumpulkan informasi yang dapat mendukung data penelitian yang memang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan yaitu wawancara terstruktur artinya peneliti telah mengetahui dengan jelas informasi apa yang ingin dikembangkan oleh responden sehingga daftar pertanyaan dibuat secara sistematis. Peneliti juga dapat menggunakan alat bantu *tape recorder*, kamera *photo*, dan material lain yang dapat membantu kelancaran wawancara.

3. Studi Pustaka

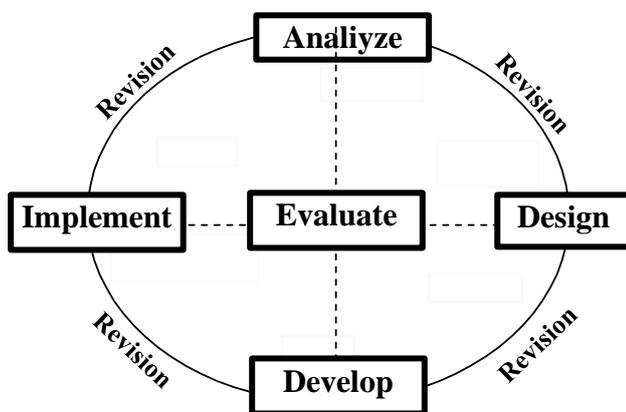
Pengumpulan data dan informasi dengan cara mengumpulkan *literatur* [8], *jurnal*, *paper*, *website* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang dapat menunjang pemecahan permasalahan yang didapatkan dalam penelitian.

4. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner tertutup dan terbuka. Kuesioner yang akan digunakan yaitu berupa kuesioner validasi kepada para ahli (validator) dan kuesioner respon siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Kuesioner validasi para ahli dan angket respon siswa tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan.

C. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode ADDIE[9] yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Metode ADDIE memiliki lima tahapan yang harus dilaksanakan, antara lain: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teori desain pembelajaran serta memiliki lima tahapan yang mudah dipahami dan cocok untuk pengembangan suatu produk seperti multimedia interaktif.



Gambar 1. Metode pengembangan ADDIE

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdapat tahap-tahap yang harus dilaksanakan antara lain:

1. *Analyze* (analisis)

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu mengamati kondisi fasilitas pembelajaran, dosen dan mahasiswa. Pengamatan ini diharapkan diperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu:

- Analisis media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan.
- Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi dari buku *tahfidz Qur'an* sebagai buku acuan untuk mempelajari cara menghafal Qur'an [10].
- Analisis kesulitan dalam mempelajari *Tahfidz Qur'an*, bertujuan untuk mengetahui kesulitan apa saja dalam mempelajari *Tahfidz Qur'an*, sehingga bisa ditentukan media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk digunakan.

2. *Design* (perencanaan)

Tahap *design* (perencanaan) ini merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan kegiatan seperti berikut:

- Menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari melalui media ini.
- Merancang *design* media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi yang diinginkan.
- Menentukan tingkat penguasaan pembelajaran yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dirancang peneliti.

Perencanaan ini dilakukan agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan kegiatan mengubah *design* yang sudah dirancang ke dalam bentuk fisik berupa produk. Pada tahap pengembangan ini terjadi proses penggabungan dari berbagai media teks, gambar, animasi, audio, video, permainan, materi pelajaran dan evaluasi kedalam sebuah produk berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang sudah dikembangkan akan di validasi oleh tiga validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli pembelajaran tahfidz.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan kegiatan penerapan hasil produk yang sudah dikembangkan dan telah di validasi oleh validator. Penerapan hasil produk pengembangan pada penelitian ini akan diuji cobakan kepada SMP IT CORDOVA Rajeg.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Evaluasi pada model ADDIE dapat dilaksanakan pada empat tahap sebelumnya untuk memperoleh produk yang baik dan layak. Tahap evaluasi di akhir model ini digunakan untuk

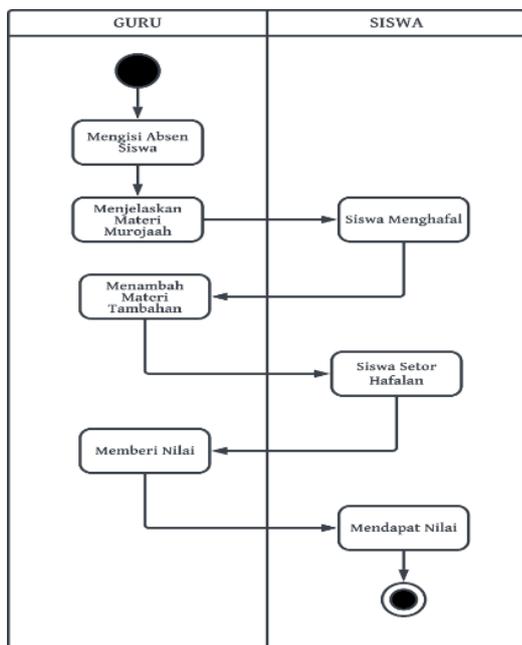
mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Data-data yang diperoleh pada evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP IT CORDOVA Rajeg yang beralamat Jl. Raya Cadas Kukun Kampung Pangadegan, Kelurahan Pangadegan Kecamatan Pasar Kemis Kabupaten Tangerang.

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah Pengembangan Pembelajaran Tahfidz Qur'an Metode Tilawati Berbasis Multimedia. Responden yang digunakan untuk menguji aplikasi pembelajaran ini adalah siswa/I SMP IT CORDOVA Rajeg kelas 7 sebanyak 21 siswa. Analisis sistem yang berjalan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Activity diagram sistem pembelajaran yang berjalan saat ini

B. Masalah yang dihadapi

Sistem media pembelajaran yang digunakan saat ini oleh SMP IT CORDOVA Rajeg masih menggunakan system pembelajaran yang masih sederhana yaitu berupa buku. Dalam hal ini mengakibatkan siswa kurang minat dalam pembelajaran karena buku masih kurang efektif untuk menumbuhkan minat baca siswa. Dari hasil penelitian ini,

penulis saat berada di SMP IT CORDOVA Rajeg terdapat beberapa masalah:

1. Pembelajaran masih menggunakan buku.
2. Belum adanya pembelajaran interaktif.
3. Kurangnya informasi mengenai edukasi tentang belajar Tahfidz Qur'an yang dapat diakses secara cepat, mudah dan praktis.

C. Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka penulis merencanakan untuk membuat aplikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran interaktif Belajar Tahfidz Qur'an berbasis multimedia. Aplikasi ini dibuat untuk membantu guru SMP IT CORDOVA Rajeg dalam proses pembelajaran.
2. Aplikasi pembelajaran interaktif Belajar Tahfidz Qur'an berbasis multimedia yang sederhana dan dapat menarik minat menghafal siswa. Aplikasi ini terdapat imtihan sebagai bahan evaluasi hafalan.

D. User Requirement (Elisitasi)

Final Draft Elisitasi merupakan bentuk akhir dari tahap-tahap elisitasi yang dapat dijadikan acuan dan dasar pengembangan [11]. Berdasarkan Elisitasi Tahap III, dihasilkan final draft elisitasi yang diharapkan dapat mempermudah penulis dalam membuat sistem.

Tabel 1. Elisitasi Final

Fungsional	
Analisis Kebutuhan	
No	Keterangan
1	Menampilkan background
2	Menampilkan pilihan halaman menu
3	Menampilkan muroja'ah
4	Menampilkan arti bacaan
5	Menampilkan imtihan
6	Dapat menampilkan hasil score
7	Menampilkan metodologi
8	Menampilkan cara pengajaran hafalan
9	Menampilkan info
10	Menampilkan tentang aplikasi hafalan
11	Menambahkan efek suara di setiap tombol
12	Menampilkan pilihan pada tombol keluar
Non fungsional	
Saya ingin sistem dapat:	
1	User mudah dalam menggunakan aplikasi
2	User mudah dalam menghafal
3	Aplikasi dapat berjalan dengan baik di <i>handphone</i>
4	Tampilan aplikasi di senangi anak-anak

E. Usulan Prosedur yang Baru

Untuk menganalisa sistem yang diusulkan, melakukan analisis terlebih dahulu terhadap sistem yang berjalan sangat penting sebagai dasar untuk merancang suatu sistem yang mampu mengatasi kendala-kendala pada sistem yang sebelumnya. Sehingga ini diperlukan sebagai perbandingan antar sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang

diusulkan sebagai sistem pembantu dalam media pembelajaran[12].

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, telah diketahui permasalahan terjadi bahwa saat ini dalam metode pembelajaran masih sederhana yaitu masih menggunakan buku dan tatap muka, dalam hal ini mengakibatkan kurang interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga mudah jenuh dan kurang termotivasi.

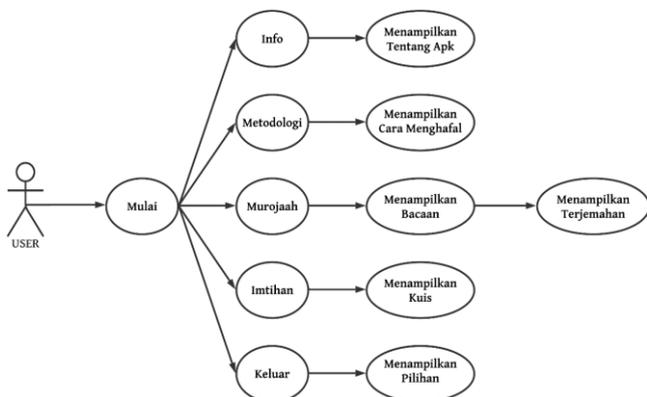
Dengan penggabungan pemanfaatan teknologi *Unity* dan teknologi *mobile* [13] diharapkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat membantu dan menumbuhkan minat mengaji siswa dalam proses menghafal Al-Qur'an. Aplikasi ini bertujuan menampilkan Pembelajaran Tahfidz Qur'an dan juga Imtihan sebagai bahan evaluasi yang berisi pertanyaan dan menampilkan skor akhir.

F. Diagram Rancang Sistem

Perancangan dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program. Sehingga mempermudah seseorang dalam membuat sistem agar sistem dapat dengan mudah dipahami. Pada tahap penelitian ini penulis menggunakan activity diagram sebagai rancangan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram* pada sistem yang berjalan [14]. Berikut adalah gambaran diagram pada rancangan sistem:

1. Use Case Diagram

Pemodelan *Use Case Diagram* menggambarkan Batasan sistem dan fungsi utama dari aplikasi. Mendeskripsikan fungsi sebuah sistem dari perspektif user. *Use Case Diagram* terdiri dari tiga bagian yaitu, definisi *actor*, definisi *use case* dan skenario *use case*.



Gambar 3. Use Case Diagram yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3. pada *Use Case Diagram* yang diusulkan, terdapat :

1. 1 sistem dalam keseluruhan proses dalam menjalankan aplikasi
2. 1 aktor yang melakukan kegiatan
3. 11 use case yang dapat dilakukan oleh actor

Gambar 3 merupakan *Use Case Diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. Fungsi dari sistem

yang baru menggambarkan kegiatan *user* yang nantinya diproses oleh sistem seperti menu metodologi, menu muroja'ah, menu imtihan dan menu info serta keluar dari aplikasi.

2. Kebutuhan *Fungsional*

Kebutuhan *fungsional* akan menggambarkan sebuah proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem dimana bertujuan untuk melayani pengguna. Adapun kebutuhan fungsional, sebagai berikut:

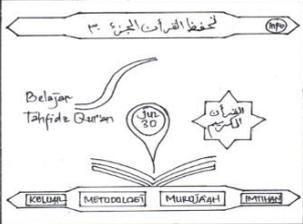
- a. Fungsi mulai
Fungsi ini digunakan pengguna untuk melihat tampilan menu, sebelum mengakses ke menu-menu yang tersedia dalam aplikasi.
- b. Fungsi home
Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk memulai akses menu seperti metodologi, murojaah, imtihan, info dan keluar.
- c. Fungsi menu info
Fungsi ini digunakan pengguna untuk melihat tentang aplikasi balajar tahfidz Al-Qur'an.
- d. Fungsi menu metodologi
Fungsi ini digunakan pengguna untuk melihat materi pengajaran dan penghafalan.
- e. Fungsi menu murojaah
Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk memulai bacaan Al-Qur'an pada tampilan surat.
- f. Fungsi menu terjemahan
Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk memulai bacaan Al-Qur'an dan makna arti pada tampilan surat.
- g. Fungsi menu imtihan
Fungsi ini digunakan pengguna untuk memulai evaluasi kuis yang berisi 5 pertanyaan.
- h. Fungsi menu keluar
Fungsi ini digunakan pengguna untuk keluar dari aplikasi, sebelum itu terdapat pilihan ulang dengan kalimat apakah yakin ingin keluar.

3. Storyboard

Storyboard adalah rancangan untuk memudahkan dalam membuat aplikasi pembelajaran [15]. Dalam pembuatan *storyboard* tidak menuntut sang *illustrator* dapat menggambar sketsa secara bagus, tetapi lebih diutamakan pemahaman terhadap gambar tersebut oleh pihak lain yang ikut berperan. Berikut adalah *storyboard* dari sistem yang diusulkan

Tabel 2. Storyboard

NO	Gambar	Keterangan
1		Tampilan Halaman Utama, Dalam Halaman utama (home)merupakan halaman pokok dari aplikasi pembelajaran ini. Pada halaman terdapat menu-menu



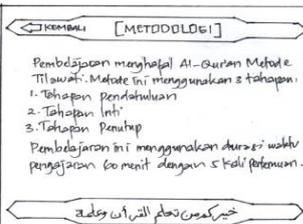
antara lain: menu info, metodologi, muroja'ah, imtihan dan keluar. Adapun layout untuk setiap halaman sama kecuali untuk imtihan.

2



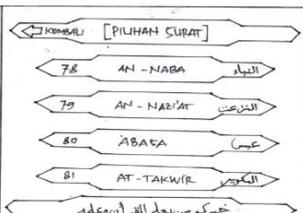
Tampilan Halaman Info, tampilan ini menjelaskan tentang informasi aplikasi belajar tahfidz Qur'an dan *profile* pembuat.

3



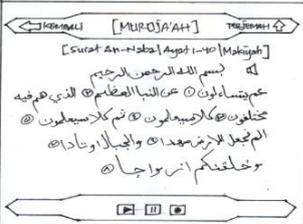
Tampilan Halaman Metodologi, Tampilan ini berisi tentang cara menghafal cepat menggunakan aplikasi belajar tahfidz Qur'an. Agar siswa dan siswi yang menghafal lebih mudah dan terarah.

4



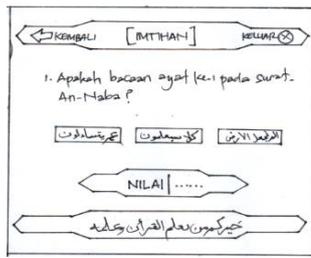
Tampilan Muroja'ah, Tampilan ini berisi tentang pilihan surat-surat yang akan dipilih dan dibaca.

5



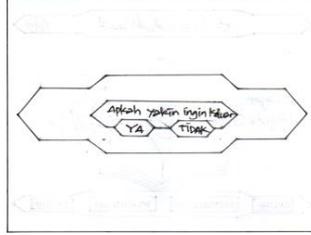
Tampilan Muroja'ah setelah memilih halaman pilihan surat, Halaman muroja'ah berisi tentang bacaan Al-Qur'an menggunakan aplikasi belajar tahfidz qur'an. Agar siswa yang menghafal dapat membaca lebih mudah dan baik.

6



Tampilan Halaman Imtihan atau Quiz, pada halaman ini terdapat soal dan jawaban pilihan, tampilan *quiz* terdapat 5 soal yang soal pertanyaannya sesuai dengan isi materi surat.

7



Tampilan Keluar, Tampilan ini menampilkan dialog sebagai konfirmasi kepada pengguna yaitu apakah yakin ingin keluar atau tidak.

4. Rancangan Aplikasi

Hasil akhir dari perancangan aplikasi ini adalah berupa aplikasi pembelajaran Tahfidz Qur'an yang dirancang sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

Gambar 6. adalah halaman utama ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi pembelajaran Tahfidz Qur'an. Halaman utama berisi beberapa tombol seperti tombol Info, tombol Metodologi, tombol Muroja'ah, tombol Imtihan dan tombol Keluar.

b. Tampilan Halaman Menu



Gambar 7. Tampilan Halaman Info

Gambar 7. adalah halaman info yang ditampilkan saat pengguna mengklik tombol info yang ada di halaman utama. Halaman info berisi tentang informasi aplikasi belajar Tahfidz Qur'an dan Profile penulis.

c. Tampilan Metodologi



Gambar 8. Tampilan Metodologi

Gambar 8. adalah pilihan materi yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu metodologi yang ada di halaman utama. Halaman metodologi berisi tentang pembelajaran menghafal Al-Qur'an dengan cepat dan benar.

d. Tampilan Pilihan Surat



Gambar 9. Tampilan Pilihan Surat

Gambar 9. Tampilan pilihan surat yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu murojaa'ah yang ada di halaman utama. Tampilan ini berisi tentang pemilihan surat yang akan dibaca dan dihafal.

e. Tampilan Bacaan Muroja'ah



Gambar 10. Tampilan Muroja'ah

Gambar 10. Tampilan muroja'ah yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu pilihan surat yang ada di halaman pilihan surat. Tampilan ini berisi tentang bacaan Al-Qur'an yang akan dibaca dan dihafal.

f. Tampilan Imtihan atau Quiz



Gambar 11. Tampilan Imtihan

Gambar 11. adalah tampilan imtihan yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu imtihan yang ada di halaman utama. Soal imtihan atau quiz terdiri dari 5 soal, Tombol yang digunakan yaitu tombol saat menjawab quiz, seperti halnya soal pilihan ganda

kembali dan keluar untuk kembali ke halaman utama atau keluar dari aplikasi.

g. Tampilan Keluar



Gambar 12. Tampilan Keluar

Gambar 13. Adalah tampilan keluar yang menampilkan dialog sebagai konfirmasi kepada pengguna yaitu apakah yakin ingin keluar atau tidak.

5. Hasil Pengujian User Acceptance Test (UAT)

Metode *user acceptance testing* (UAT) berguna untuk mengetahui tanggapan dari seorang responden atau user terhadap sistem yang telah dibangun yang itu dengan cara menggunakan kuesioner. Berikut data hasil kuesioner yang didapat dari siswa MI Baitussa'adah melalui tahapan pengujian *User Acceptance Test* (UAT).

a. Analisis pada pertanyaan pertama

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan pertama adalah 89. Nilai rata-ratanya adalah $89/21 = 4,2$ Prosentase nilainya adalah $4,2/5 \times 100 = 84\%$.

b. Analisis pada pertanyaan kedua

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan kedua adalah 84. Nilai rata-ratanya adalah $84/21 = 4$ Prosentase nilainya adalah $4/5 \times 100 = 80\%$.

c. Analisis pada pertanyaan ketiga

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan ketiga adalah 86. Nilai rata-ratanya adalah $86/21 = 4,1$ Prosentase nilainya adalah $4,1/5 \times 100 = 82\%$.

d. Analisis pada pertanyaan keempat

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan keempat adalah 88. Nilai rata-ratanya adalah $88/21 = 4,2$ Prosentase nilainya adalah $4,2/5 \times 100 = 84\%$.

e. Analisa pada pertanyaan kelima

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan kelima adalah 87. Nilai rata-ratanya adalah $87/21 = 4,1$ Prosentase nilainya adalah $4,1/5 \times 100 = 82\%$.

f. Analisis pada pertanyaan keenam

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan kelima adalah 76. Nilai rata-ratanya adalah $76/21 = 3,6$ Prosentase nilainya adalah $3,6/5 \times 100 = 72\%$.

g. Analisis pada pertanyaan ketujuh

Pada table di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 21 responden pada pertanyaan keenam adalah 91. Nilai rata-ratanya adalah $91/21 = 4,3$ Prosentase nilainya adalah $4,3/5 \times 100 = 86\%$

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tahfidz Qur'an memiliki tampilan yang menarik, menu menu pada media pembelajaran yang mudah dipahami, membantu minat dan semangat siswa dan siswi dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat dijadikan media bantu belajar dan media pembelajaran menghafal Tahfidz Qur'an ini sudah cukup baik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran kelas 7 yang hanya menggunakan media buku dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang konsentrasi. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan menarik dengan tombol-tombol dan animasi gambar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak dan menarik untuk membantu siswa dalam proses belajar. Respon pendidik dan peserta didik juga sangat baik karena media pembelajaran ini merupakan hal baru bagi mereka. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah melengkapi materi surat, meningkatkan penampilan isi materi, dan membuat layout yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] K. Sabbihatul Mustaghfaroh, F. Nonggala Putra, and R. Sekar Ajeng Ananingtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature," *JACIS J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–109, 2021, [Online]. Available:

<https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>

- [2] B. P. Lantiunga, Y. D. Y. Rindengan, and A. S. . Lumenta, "Human Eye System Interactive Learning Applications for Elementary School," *J. Tek. Inform.*, vol. 16, no. 4, pp. 473–480, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/34228/33755>
- [3] S. Jubaedah and M. Y. Putra, "Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android Pada Lembaga Tahfidz Bina Santri," *J. Mhs. BINA Insa. [S.l.]*, v. 4, n. 1, p. 47-58, aug. 2019. ISSN 2528-6919, vol. Vol 4 No 1, no. Vol 4 No 1 (2019): Jurnal Mahasiswa Bina Insani (Agustus 2019), 2019.
- [4] H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. Vol.3 No.1, no. 1, pp. 26–31, 2018.
- [5] M. I. Rosadi, "Penerapan metode mdlc pada rancang bangun aplikasi pembelajaran biologi tingkat sltp materi rangka dan otot menggunakan augmented reality," pp. 39–48.
- [6] S. Sumarni, "Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP)," *J. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–33, 2019.
- [7] A. A. Smaragdina, A. M. Nidhom, D. U. Soraya, and R. Fauzi, "Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *J. KARINOV*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2020, doi: 10.17977/um045v3i1p53-57.
- [8] E. Triandini, S. Jayanatha, A. Indrawan, G. Werla Putra, and B. Iswara, "Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia," *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, p. 63, 2019, doi: 10.24002/ijis.v1i2.1916.
- [9] F. Hidayat and M. Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38, 2021, doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- [10] T. Kartika, "Manajemen Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Berbasis Metode Talaqqi," *J. Isema Islam. Educ. Manag.*, vol. 4, no. 2, pp. 245–256, 2019, doi: 10.15575/isema.v4i2.5988.
- [11] A. T. Wahyuningsih and W. A. Kusuma, "Elisitasi Kebutuhan Pengguna Menggunakan Metode Storyboard," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 2, pp. 368–374, 2021.
- [12] R. Sapitri and M. Adri, "Pengembangan Media Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan Berbasis Android," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 9, no. 1, p. 190, 2021,

doi: 10.24036/voteteknika.v9i1.111382.

- [13] K. Putri, “Teknologi Mobile,” no. 48, pp. 3–5, 2019, [Online]. Available: <https://www.nurulfikri.ac.id/index.php/id/artikel/item/1466-perkembangan-teknologi-mobile>
- [14] T. A. Kurniawan, “Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [15] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021, doi: 10.21009/jpi.041.14.