

PEMANFAATAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK MEMPELAJARI ILMU TAJWID

Arip Febrianto

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: arip@upy.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar baik pada materi pembelajaran maupun cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran karena terdapat gambar animasi yang menarik perhatian, warna-warna yang cerah, dan suara sehingga lebih interaktif. Sehingga dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan guru. Selama ini metode yang digunakan dalam pembelajaran ilmu tajwid adalah guru menerangkan materi ajarnya dan untuk praktek seorang guru membaca materi sedangkan siswa menirukan, sehingga proses belajar mengajar tidak efektif. Anak cenderung lebih jenuh dan mengurangi minat belajar membaca Al -Qur'an dan mempelajari ilmu tajwid. Oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik serta interaktif untuk memperkuat model penyampaian proses pembelajaran bagi siswa, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi adobe flash CS6. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan adobe flash CS6 untuk mempelajari ilmu tajwid. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, dan pengembangan.

Kata Kunci Adobe Flash CS6, Ilmu Tajwid

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. (Taman & Lailiyah, 2011)

Menggunakan metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan teknologi dapat membuat suasana belajar yang cukup berbeda dan menarik. Masing-masing anak menunjukkan semangatnya dan keingintahuan yang besar untuk belajar dan memahami pelajaran. (Saputra, n.d.)

Aplikasi Adobe Flash CS6 telah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Sebagaimana penelitian dari Ghea Putri tentang pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis Adobe Flash CS6, penelitian dari ikhsan ashari tentang aplikasi multimedia tentang kumpulan doa sehari-hari anak islam berbasis Adobe Flash CS6, dan sebagainya. Kedua penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran dengan Adobe Flash CS6 dari kedua penelitian tersebut, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif baik bagi guru, siswa, maupun kalangan masyarakat.

Selanjutnya dalam penelitian Fintri menjelaskan bahwa metode yang selama ini

digunakan dalam pembelajaran ilmu tajwid adalah dengan metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas serta dengan menggunakan metode Iq'ra (Fintri Indriyani, 2015). Anak cenderung lebih jenuh dan mengurangi minat belajar membaca Al -Qur'an dan mempelajari ilmu tajwid. Adapun permasalahan - permasalahan yang teridentifikasi dan sering muncul dalam pembelajaran Al-Qur'an adalah (1) tidak konsistennya penggunaan hukum dalam membaca Al-Quran, (2) pengucapan vokal yang tidak sempurna, (3) Tidak konsisten / seimbang dalam membaca ghunnah (Wawan Wardiana, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, menurut penulis untuk melatih anak-anak haruslah menggunakan metode yang berbeda seperti penggunaan media edukasi berbasis multimedia interaktif agar anak-anak mudah memahami huruf hijaiyah sehingga bisa membaca Al-Qur'an dengan lebih cepat. Dengan memanfaatkan aplikasi Adobe Flash CS6 ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan dan menarik. Sehingga penting dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mempelajari ilmu tajwid.

Teori

Adobe Flash CS6

Awal mula munculnya Flash dapat ditelusuri kembali sejarah mencatat pada tahun 1980-an, ketika Jonathan Gay menggunakan komputer Apple II yang sudah tua umurnya untuk membuat program gambar komputer.

Jonathan Gay mengajukan dan mengikutsertakan program yang dikenal sebagai SuperPaint dalam pameran sains sekolah. Setelah dia menang, program buatannya menarik perhatian bagi pengembang software lokal Charlie Jackson.

Tahun 1993 ia mendirikan FutureWave Software dengan produk pertama SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash. Tahun 1995 SmartSketch berganti nama menjadi CelAnimator. Menjelang akhir 1995, FutureWave sempat mengalami masalah finansial dan mencari pembeli. Tiga calon yang ketika itu didekatinya adalah John Warnock dari Apple, lalu juga Adobe dan Fractal Designs.

Juli 1996 CelAnimator berubah nama kembali menjadi FutureSplash Animator. Produk ini menimbulkan minat di kalangan industri. Tak kurang dari Microsoft yang menggunakan dan amat menyukainya. Disney juga sama. Ketika itu MSN ingin dibuat mengikuti model televisi dan animasi-animasi full screen dibuat dengan FutureSplash.

Desember 1996, Macromedia yang sedang membujuk Disney agar memakai Shockwave plugin browser untuk produk animatornya bernama Director mendekati Jon. Akhirnya terjadilah deal dan FutureSplash Animator berubah nama menjadi Flash 1.0. Seiring dengan perkembangannya, Flash berkembang dan mempunyai beberapa versi yang diciptakan hingga tahun ini.

Adobe Systems adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. Adobe adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yang paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS. Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah Photoshop, Flash, dan Acrobat. (Surat & Ayat, 2001)

Adapun riwayat produk perkembangan flash mulai dari tahun 1996 hingga perkiraan tahun 2010 adalah sebagai berikut:

1. FutureSplash Animator (10 April 1996)
2. Flash 1 (Desember 1996). Versi ulang dari FutureSplash Animator
3. Flash 2 (Juni 1997). terdapat fitur baru, object library atau tempat penyimpanan objek yang di import dari luar.

4. Flash 3 (31 Mei 1998). movie clip elemen, JavaScript plug-in terintegrasi, transparansi
5. Flash 4 (15 Juni 1999). variable internal, sebuah field input, ActionScript yang lebih maju, dan streaming MP3.
6. Flash 5 (24 Agustus 2000). ActionScript 1.0 (berdasarkan ECMAScript, sehingga sangat mirip dengan JavaScript di sintaks), XML support, Smartclips (pendahulu untuk komponen dalam Flash), HTML tambahan format untuk teks dinamis (dynamic text)
7. Flash MX (versi 6) (15 Maret 2002). Dirilis sebagai macromedia Flash versi 6, dengan Flash Player 6, termasuk fitur baru seperti: Video codec, Unicode, UI Components, compression, ActionScript Vector Drawing API
8. Flash MX 2004 (versi 7) (9 September 2003). Dirilis pada 9 September 2003 sebagai macromedia Flash versi 7, dengan Flash Player 7, termasuk fitur baru seperti: Actionscript 2.0 (yang memungkinkan sebuah pemrograman yang berorientasi objek model untuk Flash) (meskipun itu kurang dalam fungsi membantu script versi lainnya, berarti Actionscript hanya bisa mengetik secara manual), perluasan layer (JSAPI), alias text support, timeline effects.
9. Flash Basic 8 (13 September 2005). Macromedia Flash Basic 8 adalah sebuah kekurangan yang kaya fitur versi pada tool flash authoring yang targetnya pada pengguna baru yang hanya ingin melakukan gambar dasar, animasi dan interaktif.) dengan Flash Player 8, produk versi ini memiliki dukungan yang terbatas untuk video dan grafik yang lebih lanjut serta efek animasi. fitur yang ditambahkan terfokus pada ekspresif, kualitas, video, dan mobile authoring. Flash CS3 Professional (sebagai versi 9,16 April 2007). Flash CS3 merupakan versi pertama flash yang dirilis dibawah nama Adobe. Namanya berubah dikarenakan Macromedia yang merupakan produsen pembuat flash profesional kini telah merger dengan adobe corp. Sebagai versi 9 dari

flash sebelumnya dirilis pada tanggal 16 April 2007.

Fitur CS3 dukungan penuh untuk ActionScript 3.0, memungkinkan seluruh aplikasi untuk dikonversi menjadi ActionScript, penambahan integrasi lebih baik menambahkan dengan produk Adobe lainnya seperti Adobe Photoshop, dan juga menyediakan gambar Vector yang lebih baik, menjadi lebih seperti Adobe Illustrator dan Adobe Fireworks.

10. Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008). Dirilis pada 15 oktober 2008 sebagai versi 10 pada flash sebelumnya, memiliki fitur baru diantaranya: dasar manipulasi animasi 3 dimensi, objek berbasis animasi, penyempurnaan text, dan perkembangan lebih lanjut untuk ActionScript 3.0. Flash CS4 ini memungkinkan pengembang untuk lebih efisien dan cepat membuat animasi dengan banyak peningkatan fitur yang tidak disertakan dalam versi sebelumnya.
11. Adobe Flash CS5 Professional (as version 11, to be released in spring of 2010, codenamed "Viper"). Sebagai versi 11, yang dirilis pada musim semi tahun 2010, dengan nama kode "Viper" ini Berisi format teks yang lebih ditingkatkan, editor kode yang diperbaiki, dan yang lebih extensible.
12. Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya Adobe Flash CS5. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memiliki beberapa penambahan fitur. Ini termasuk dukungan untuk menerbitkan file sebagai HTML5 dan menghasilkan lembar sprite.

Perbedaan Adobe Flash dengan Macromedia Flash sebenarnya terletak pada perusahaan dan pengembangannya saja. Flash pertama kali diproduksi oleh Macromedia maka namanya juga Macromedia Flash. Namun tahun 2005, Macromedia dibeli oleh Adobe. Dan namanya pun diganti Adobe Flash. Versi terakhir

di Macromedia adalah Macromedia Flash 8. Versi pertama saat dibeli oleh Adobe adalah Adobe Flash CS3 (9) Professional

Kelebihan Adobe Flash CS6

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
3. Kebutuhan Hardware yang tidak tinggi
4. Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat
5. Permainan (game), aplikasi web dan handphone.
6. Dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

Kekurangan Adobe Flash CS6

1. Pembuatan yang rumit, karena semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol next, prev dan lain sebagainya
2. Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java
3. Perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai Adobe Flash Player, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall Adobe Flash Player, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.
4. Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada object yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

Adobe Flash CS6, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil dibanding file video. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan Actionsript yang dibawanya, flash dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

Adobe Flash Professional CS6 juga merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web

yang interaktif, menarik, dan dinamis. Adobe Flash Professional CS6 mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Adobe Flash Professional CS6 sebagai software untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. (Fatimah,2016)

Pembelajaran Ilmu Tajwid

Seseorang dalam mempelajari Al-Qur'an harus terlebih dahulu mempelajari ilmu tajwid. Menurut (Chaer, 2012), Tajwid adalah membaguskan bacaan huruf (ayat) dan mengenal tempat-tempat perhentian, dan juga tempat-tempat memulai bacaan Al-Qur'an. Menurut para ulama yang dimaksud dengan Ilmu Tajwid adalah pengetahuan mengenai kaidah-kaidah membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Pembahasan utama atau yang dipelajari dalam ilmu tajwid adalah huruf yang berjumlah 29, dalam bermacam-macam harakah (barisnya) serta dalam bermacam-macam hubungan (Zarkasyi, 2003).

Pembacaan ayat Al-Qur'an yang salah akan merubah makna, sehingga harus memperhatikan tajwid. Secara hukum, apabila seorang pembaca Al-Quran salah membacanya, ia akan menjadi dosa bagi pembacanya. Walaupun tidak mempelajari ilmunya tetap membacanya harus teratur dan benar, karena dihukumi fardhu 'ain (kewajiban yang berhubungan dengan individu). Tetapi untuk mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya fardhu Kifayah (kewajiban yang berhubungan dengan banyak orang).

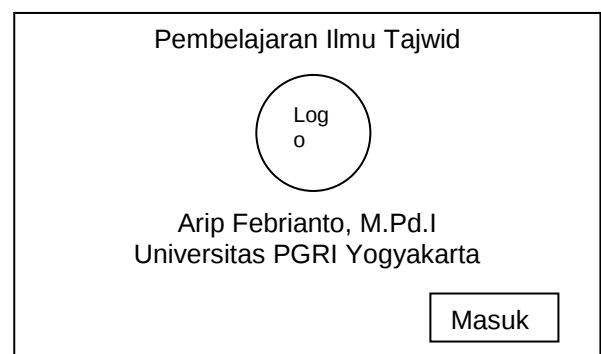
Hasil dan diskusi

Berdasarkan prosedur pengembangan yang sudah dikemukakan, dalam pengembangan Adobe Flash CS6 untuk mempelajari ilmu tajwid ini dilakukan dalam beberapa tahapan pengembangan yaitu :

1. Tahap analisis kebutuhan
Sebelum melakukan desain pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu, dalam hal ini adalah studi lapangan dan studi pustaka.
2. Analisis masalah
Pada tahap ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil

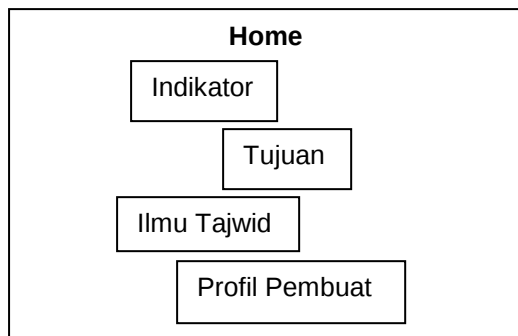
pengamatan di ketahui permasalahan berikut :

- a. Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bersifat interaktif.
 - b. Siswa kurang antusias atau kurang perhatian saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat belajar untuk belajar.
 - c. Adobe Flash CS6 untuk mempelajari ilmu tajwid yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya materi ilmu tajwid
3. Analisis isi media
Penyusunan media pembelajaran diperlukan suatu analisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan analisis isi dari media tersebut. Isi media pembelajaran ini adalah mengacu kepada kurikulum yang berlaku, yaitu tentang materi pengenalan ilmu-ilmu tajwid.
 4. Tahap Desain Produk
Dalam proses perancangan desain Adobe Flash CS6 untuk mempelajari ilmu tajwid, dalam hal ini desain tampilan perlu adanya sketsa desain yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Berikut tampilan sketsa dari pengembangan Adobe Flash CS6.
 - a. Halaman Judul Pembuka
Pada halaman ini layar akan menampilkan judul, logo universitas dan nama universitas yang menarik dengan warna-warna indah, animasi, dan suara. Dalam halaman ini juga terdapat tombol masuk untuk masuk ke dalam pembelajaran ilmu tajwid.



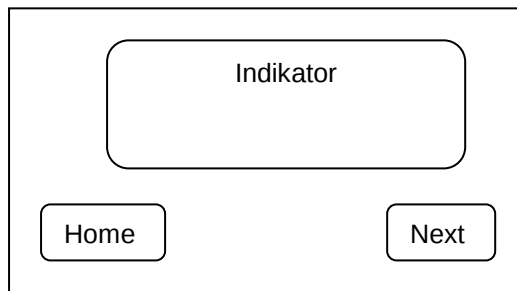
Gambar 1. Gambar rancangan desain halaman judul pembuka

- b. Halaman home adalah halaman setelah menekan tombol “masuk” pada halaman judul. Halaman ini memuat pengantar media pembelajaran sebelum memasuki media untuk lebih lanjut. Terdapat menu ilmu tajwid untuk masuk ke materi, menu indikator untuk melihat apa saja yang perlu dikuasai siswa, menu tujuan untuk mengetahui tujuan siswa mempelajari ilmu tajwid berdasarkan indikator, dan menu profil pembuat untuk melihat identitas pembuat.

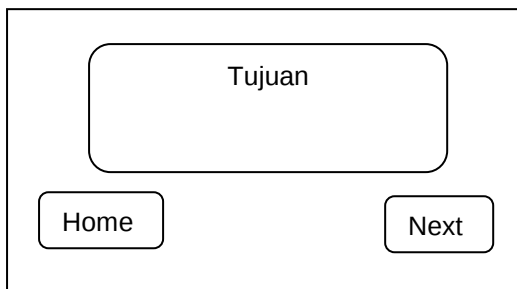


Gambar 2. Rancangan desain halaman Home

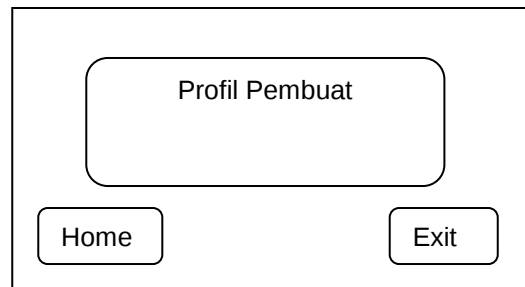
- c. Halaman Menu
Pada halaman ini menu yang dipilih adalah menu indikator akan muncul isi dari indikator, menu tujuan akan muncul isi dari tujuan, ada pilihan menu ilmu tajwid akan muncul materi tentang ilmu tajwid, dan menu profil pembuat akan muncul data diri pembuat Adobe Flash CS6.



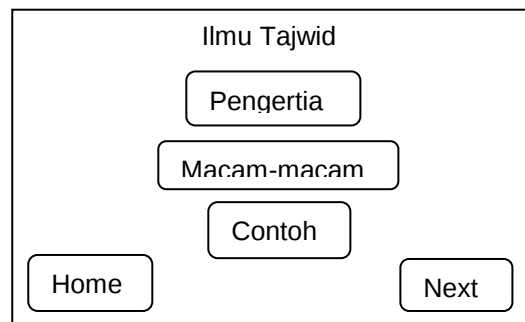
Gambar 3. Rancangan desain menu indikator



Gambar 4. Rancangan desain menu tujuan



Gambar 5. Rancangan desain menu profil pembuat



Gambar 6. Rancangan Desain menu ilmu tajwid

Pada halaman menu ilmu tajwid, jika menu pengertian dipilih akan muncul penjelasan mengenai dari ilmu tajwid. Menu macam-macam dipilih akan muncul macam-macam ilmu tajwid seperti hukum bacaan nun mati/ tanwin, hukum bacaan mim mati, qalqalah, hukum membaca ra, hukum bacaan maad, hukum bacaan alif lam, dan tanda-tanda waqaf. Sedangkan menu contoh jika dipilih akan muncul contoh-contoh dari macam ilmu tajwid.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS6 ini dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran ilmu tajwid bagi siswa menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Ucapan terima kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam mengembangkan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi bagi peneliti lain.

Referensi

- [1]. Wardiana, Wawan, dkk. 2015. Perangkat Ajar Interaktif Tentang Hukum Tajwid Untuk Pembacaan Al – Qur'an, INKOM - Jurnal Informatika, Sistem Kendali dan Komputer
- [2]. Zarkasyi. 2003. Pelajaran Tajwid Qaedah Bagaimana Mestinya Membaca Al-Quran Untuk Pelajaran Permulaan. Surabaya : Trimurti.
- [3]. Chaer, Abdul. (2012). Al-Qur'an dan Ilmu T ajwid. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [4]. Indriyani, Fintri. 2015. Rancangan Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multi Media untuk Siswa Tingkat Dasar pada
- [5]. Taman Pendidikan Al-Qur'an Dta At-Taqwa. Paradigma Vol. XVII. No.2 September 2015, 44
- [6]. Saputra, N. (n.d.). No Title, 35–38.