

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.(Depdiknas, 2003). Menurut Muniadi (Wahyuni, 2018) kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang menurut harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’, yakni sinonim “*al-wast*” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’(wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut.

Media adalah segala sesuatu sebagai penghubung antara sumber dan penerima. Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012) mengatakan bahwa pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit media adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga me-mungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Pengertian media dalam arti luas ini sesuai dengan pendapat Sharon bahwa media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Didukung dengan pengertian dari AECT (*Association for Educational Communications Technology*) yang merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dan komunikasi, bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses menyalurkan informasi. Pengertian-pengertian dari para ahli dan organisasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu sebagai perantara atau penghubung dari sumber informasi ke penerima informasi. (Rahmaibu, 2016)

2.1.1. Jenis-jenis Media

Bretz (Hujair, 2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. (Muhson, 2010)

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media Menurut Bretz (1972)

Media Transmisi	Suara	Gambar	Garis	Simbol	Gerak	Media Rekaman
Audio Visual Gerak						
	X	X	X	X	X	Film/Suara
Televisi	X	X	X	X	X	Pita Video Film TV
	X	X	X	X	X	Holografi
Gambar/Suara	X	X	X	X	X	
Audio Visual Diam						
Slow-Scan TV Time-Shared TV	X	X	X	X		TV Diam
	X	X	X	X		Film Rangkai/Suara
	X	X	X	X		Film Bingkai/Suara
	X	X	X	X		Halaman/Suara
	X	X	X	X		Buku dengan Audio
Audio Visual Semi Gerak						
Tulisan Jauh			X	X	X	Rekaman Tulisan Jauh
	X		X	X	X	Audio Pointer
Visual Gerak						
		X	X	X	X	Film Bisu
Visual Diam						
Faksimile		X	X	X		Halaman Cetak
						Film Rangkai
						Seri Gambar
						Microform
						Arsip Video
Visual Semi Gerak						
Teleautograph			X	X	X	
Audio						
Telepon Radio			X	X	X	Cakram (piringan) audio Pita audio
Cetak						
Teletip				X		Pita Berlubang

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

1. **Media audio:** radio, piringan hitam, pita audio, *tape recorder* dan telepon.
2. **Media visual:**
 - a. Media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, *overhead* proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe.
 - b. Media visual gerak: film bisu.
3. **Media audio-visual:**
 - a. Media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.
 - b. Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
4. **Media serba neka:**
 - a. Papan dan *display*: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan *magnetic*,
 - b. *whiteboard*, mesin pengganda.
 - c. Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display.
 - d. Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.
 - e. Sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
 - f. Belajar terprogram.
 - g. Komputer.

Menurut Setyosari & Sihkabudden (Rayandra Asyhar, dalam Anggraeni, 2015) pengelompokan media pembelajaran berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya dapat dikelompokkan ke dalam empat macam yakni:

1. Media pembelajaran dua dimensi (2D)

Media yang memperlihatkan satu arah pandangan saja, yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja. Contohnya foto, grafik, peta, dan lain-lain.

2. Media pembelajaran tiga dimensi (3D)

Media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai panjang, lebar dan tinggi/tebal. Contohnya model, *prototype*, bola kotak, meja, kursi, dan alam sekitar.

3. Media pandang diam (*still picture*)

Media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar gambar diam pada layar. Contohnya foto, tulisan, gambar binatang atau gambar alam semesta.

4. Media pandang gerak (*motion picture*)

Media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, film atau *video recorder* termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar LCD dan sebagainya.

2.2. Pengertian Media Pembelajaran

Oemar Hamalik (Arsyad, 2011) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Suprpto dkk (Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Yudhi Munadi (Anggraeni, 2015) mendefinisikan “media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu

buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan.

2.2.1. Kriteria Media Pembelajaran

Sejumlah kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION yaitu akronim dari *access*, *cost*, *tecnology*, *interactivity*, dan *novelty* (Rohani, 2019)

1. Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid.

2. Cost

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

3. Technology

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai.

4. Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

5. Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya,

apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar.

2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. (Mustarin et al, 2019). Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Menurut Muhson (2010) Secara praktis media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Konkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.
2. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
4. Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai

model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat, gejala-gejala/objek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.

5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
6. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke depan kelas.
7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

2.3. Pengertian Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Menurut Hofstetter (Suyanto, 2003) multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

2.3.1. Unsur-unsur Multimedia

Senn (Purwanto, 2008) menyatakan bahwa di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video, dan animasi.

1. *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto, ataupun simbol.

3. *Audio*

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara, atau penggabungan diantara ketiganya.

4. *Video*

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik.

5. *Animasi*

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, *layout* dan animasi, dan *rendering*.

2.4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu alat yang di lengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang di kehendaki. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi *game* dan lain-lain (Kurniawati & Nita, 2018)

Menurut Nandi (Kurniawati & Nita, 2018), terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis multimedia interaktif diantaranya :

1. Model Tutorial

Salah satu model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan software berupa program komputer berisi materi mata kuliah. Tutorial dalam program multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur pada kenyataannya.

2. Model Drills

Salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program.

3. Model Simulasi

Salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara nyata melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko .

4. Model Instructional Games

Salah satu model pembelajaran dengan menggunakan multimedia nteraktif berbasis komputer. Tujuan Model Instructional Games adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model Instructional game ini tidak perlu menirukan hal nyata namun memiliki karakter tertentu bagi siswa.

2.5. Tajwid

Secara etimologi, kata tajwid merupakan bentuk mashdar dari kata jawwada yang berarti memperbaiki/memperindah (at-Taḥsīn), Ad-dani (Ishaq & Nawawi, 2017). Sedangkan menurut terminologi, tajwid adalah:

أخراج كل حرف من مخرجه وإعطاءه حقه ومستحقه من الصفات

“Mengucapkan setiap huruf dari tempat keluarnya serta memberikan ḥaq dan mustaḥaq dari sifat-sifatnya”.(Kurnaedi, 2013)

Menurut al-Suyūṭi, tajwid adalah hiasan bacaan, yaitu memberikan kepada

setiap huruf hak-haknya dan urutan-urutannya serta mengembalikan setiap huruf kepada makhraj dan asalnya, melunakkan pengucapan dengan keadaan yang sempurna, tanpa berlebih-lebihan dan memaksakan diri. (Ishaq & Nawawi, 2017)

Urgensi pembacaan al-Qur'an dengan tajwid dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu, pertama, adanya riwayat yang memerintahkan untuk membaca al-Qur'an dengan tajwid, sebagaimana yang dikutip oleh al-Suyuti dalam kitab al-Dāni bahwa ibn Mas'ud berkata: “Bacalah al-Qur'an dengan tajwid”. Kedua, menjaga lidah dari *lahn* (kesalahan) ketika membaca al-Qur'an sebab ulama menganggap bacaan tanpa tajwid sebagai *lahn* (kesalahan). (Ishaq & Nawawi, 2017)

2.5.1 Hukum-hukum Tajwid

Berikut ini merupakan beberapa materi hukum tajwid yang akan di bahas pada media pembelajaran yang di buat:

1. Hukum nun mati dan tanwin

a. Idzhar Halqi

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf غ خ ع ه. Dibaca : jelas.

b. Idghom Bighunnah

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ي ن م و. Dibaca : idghom (dimasukkan) dengan ghunnah.

c. Idghom Bilaghunnah

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ل ر. Dibaca : idghom (dimasukkan) tanpa ghunnah.

d. Qalb/Iqlab

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ب. Dibaca : diubah menjadi suara mim dengan ghunnah.

e. Ikhfa' Haqiqi

Apabila ada nun sukun atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ت ث ج ذ ز س ش ص ض ط ظ ق ك. Dibaca : disamarkan dengan ghunnah.

2. Hukum mim dan nun bertasydid

Setiap huruf nun dan mim bertasydid wajib dibaca dengan tempo ghunnah yang dipanjangkan.

3. Hukum miim sukun

a. Idzhar Syafawi

Apabila mim sukun bertemu huruf hijaiyah selain م atau ب. Dibaca : Jelas.

b. Ikhfa' Syafawi

Apabila mim sukun bertemu dengan huruf ب. Dibaca : Huruf mim (م) dengan ghunnah.

c. Idghom Miimi

Apabila mim sukun bertemu dengan huruf م. Dibaca : idghom (dimasukkan) dengan ghunnah.

4. Hukum Ra' (ر)

a. Ra' Tafkhim (dibaca tebal)

Syarat ra' di baca tafkhim (tebal) adalah

- Apabila ada ra' berharakat fathah.
- Apabila ada ra' sukun di dahului harakat fathah.
- Apabila ada ra' waqof di dahului harokat sukun (selain ي) yang sebelumnya terdapat harakat fathah.
- Apabila ada ra' berharakat dhommah.
- Apabila ada ra' sukun di dahului harakat dhommah.
- Apabila ada ra' waqof di dahului harokat sukun (selain ي) yang sebelumnya terdapat harakat dhommah.
- Apabila ada huruf ro' berharakat sukun didahului oleh huruf yang berharakat kasroh tapi kasrohnya tidak asli dari kalimat itu.
- Apabila ada huruf ra' berharakat sukun sedangkan huruf sebelumnya berharakat kasroh aslo, namun sesudah ra' sukun terdapat huruf isti'la (خ ص ض غ ط ق ظ) yang tidak kasroh.

b. Ra' Tarqiq (dibaca tipis)

Syarat ra' di baca tarqiq (tipis) adalah

- Apabila ada ra' berharakat kasroh.
- Apabila ada ra' sukun didahului harakat kasrah.
- Apabila ada ra' waqof di dahului harokat sukun yang sebelumnya terdapat harakat kasroh.
- Apabila ada ra' waqof di dahului ي berharokat sukun yang sebelumnya terdapat harakat kasroh.

5. **Hukum Mad Sukun Ashliy**

a. Mad Lazim Kalimi Mutsaqqol

Apabila mad bertemu huruf bertanda tasyid. Cara membacanya dipanjangkan 6 harakat.

b. Mad Lazim Kalimi Mukhoffaf

Apabila mad bertemu huruf yang bertanda sukun. Cara membacanya dipanjangkan 6 harakat.

c. Mad Lazim Harfy Mutsaqqol

Apabila mad bertemu dengan huruf ber-tasydid pada huruf Muqatha'ah (س ن ق ص ل ك م) di awal sebagian surat dalam Al-Qur'an.

d. Mad Lazim Harfy Mukhoffaf

Apabila mad bertemu dengan huruf bertanda sukun pada huruf Muqatha'ah (س ن ق ص ل ك م) di awal sebagian surat dalam Al-Qur'an.

2.6. **Metode Penelitian dan Pengembangan Multimedia**

Model pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif ini adalah model penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. (Anggraeni, 2015). Nana Syaodih Sukmadinata (2009) menyebutkan “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan”.

Penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam pengembangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evalution*. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya menilai kelayakan produk tidak sampai menilai keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Prosedur pengembangan media pengembangan berbasis multimedia interaktif memiliki beberapa tahap yaitu:

1. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti diantaranya menentukan kompetensi pokok pada materi pelajaran hukum tajwid, menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran, membuat *flowchart* dan membuat *storyboard*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, sound, video, gambar dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.

b. Validasi

Dalam validasi terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pelajaran hukum tajwid yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi Ibu Ema Sopiana Wahab, S.Ag., M.Pdi
2. Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh Ibu Evi Novilia, S.Kom., M.Kom selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Disini produk di uji coba dengan melibatkan santri pada TPA Ummu Athiyyah Ujanmas Baru. Pada tahap ini terdapat 2 siklus yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Dikarenakan adanya keterbatasan jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba sehingga untuk uji coba produk dilakukan hanya melibatkan 4 orang santri dan implementasi dilakukan dengan melibatkan 20 orang.

5. Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan berbentuk Compact Disk (CD) berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe flash dan juga aplikasi yang dapat diinstall dan digunakan pada *smartphone* android. Ini berfungsi agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

2.7. *Software yang digunakan*

Untuk membuat aset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif animasi 2D (2 dimensi) dibutuhkan *software* yang dapat menunjang pembuatan asset tersebut. *Software* tersebut diantaranya adalah *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Sedangkan untuk *Compositing* media pembelajaran dan *script* menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

2.8. *Hardware yang digunakan*

Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdapat beberapa jenis perangkat keras (*hardware*) yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

1. *Komputer atau laptop*

Komputer atau laptop merupakan salah satu alat elektronik yang mampu menerima input data, memproses dan output data. Dalam produksi film animasi, memerlukan komputer atau laptop yang mampu menjalankan *software* pembuatan media pembelajaran. Spesifikasi komputer atau laptop yang bisa digunakan dalam produksi film animasi memiliki standar tersendiri, tergantung *software* yang kita gunakan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis menggunakan Laptop dengan spesifikasi CPU: AMD A8-7410 APU with AMD Radeon R5 Graphics 2.20 GHz, RAM 4 GB, HDD 500 GB, OS Windows 10.

2. *Mouse*

Mouse merupakan perangkat tambahan untuk melengkapi penggunaan komputer atau laptop. Seorang editor yang menggunakan laptop, biasanya sangat memerlukan mouse untuk menjalankan laptopnya karena lebih mempermudah kinerja kerja editor. Berbagai jenis mouse seperti *Mechanical Mouse*, *Optomechanical Mouse*, *Optical Mouse*, *Bus Mouse*, *Bus Mouse*, *PS/2 Mouse*, *USB Mouse*, dan *Wireless Mouse*.

3. *Smartphone*

Smartphone merupakan alat yang di gunakan dalam proses wawancara pengambilan data. Berfungsi untuk merekam suara pada saat mewawancarai

narasumber. Adapun spesifikasi smartphone yang digunakan ialah Xiaomi Redmi 4X.

2.9. Luther Sutopo

Metodologi pengembangan sistem yang dipakai penulis mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther (Hadi Sutopo 2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis media pembelajaran, tujuan dibuatnya media pembelajaran, isi media pembelajaran dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini. Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide pengembangan media pembelajaran.

2. *Design*

Tahap *design* (perancangan) ini menerjemahkan tujuan kedalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter, background, *storyboard*.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, video, dan *image-image* pendukung lain. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah *graphic design*, *modelling 2D*, perekaman suara untuk media pembelajaran. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Setelah dibuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Media pembelajaran ini berbasis animasi 2D, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut adalah Pembuatan karakter dan background

menggunakan Adobe Photoshop CC 2015. Tahap *compositing*, animasi, dan pembuatan *script* menggunakan Adobe Flash CS6, *sound effect* dan musik menggunakan Audacity.

5. **Testing**

Tahap testing (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi dan menggunakan teknik kuesioner kepada beberapa target audiens.

6. **Distribution**

Pada tahap distribusi, hasil media pembelajaran yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke *google drive* dan menyebarkan link yang bisa di akses orang lain untuk meng*instal* aplikasi. Selain itu peneliti menunjukkan langsung media pembelajaran ini pada sekelompok masyarakat. Ini merupakan tahapan akhir dimana media pembelajaran telah siap untuk digunakan.

2.10. **Skala Likert**

Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan (Nazir, 2014). Dalam membuat skala Likert, ada beberapa langkah prosedur yang harus dilakukan, antara lain:

1. Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, memiliki relevansi dengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukai dan tidak disukai.
2. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif dari populasi yang ingin diteliti.
3. Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angka 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah

sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.

4. Total skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut.
5. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total.

Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert. (Sugiyono, 2012)

Tabel 2.2 Pengertian dan Batasan Skala Likert

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang Setuju/ Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik
4	Setuju / baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang

		diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden
--	--	--

2.11. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Penelitian tentang media pembelajaran sudah banyak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi dari beberapa jurnal terkait mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen**

Skripsi ini di buat oleh Nurul Anggraeni (2015) yang merupakan mahasiswa fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang di gunakan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Pada skripsi ini penulis membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentang Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen untuk SMK Kelas XI. Dalam tahap perancangannya, iklan layanan masyarakat ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Namun penulis hanya menggunakan 4 tahap saja yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement*.

Setelah semua tahap tersebut dilakukan, peneliti melakukan uji validasi mengenai media pembelajaran yang telah di buat kepada ahli media dan ahli materi. Setelah uji validasi dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media sebelumnya. Setelah tahap revisi media pembelajaran diimplementasikan kepada siswa administrasi perkantoran. Hal ini bertujuan untuk merevisi kembali produk dimana letak kelemahannya sehingga menjadi suatu produk akhir yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia

Jurnal ini merupakan jurnal yang di buat oleh Dwi Agus Diartono (2008) yang merupakan mahasiswa jurusan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang. Pada jurnal ini penulis membuat media pembelajaran desain grafis menggunakan Photoshop berbasis multimedia. Tujuan dari perancangan aplikasi informasi yang di buat penulis adalah untuk menciptakan sebuah tampilan antar muka yang user friendly dan efisien, sehingga menarik dan mudah digunakan.

Software yang di buat oleh penulis mendukung untuk membuat modul atau tutorial belajar seperti halnya Photoshop karena telah tersedia pula fasilitas animasi, audio, gambar dan video. Sistem sehingga menjadi sajian yang layak untuk disajikan. Dalam pembuatan pembelajaran Photoshop tersebut terdapat tampilan yang tersaji secara integral artinya semua tampilan tersebut terhubung satu dengan yang lainnya. Tampilan yang dibangun dalam pembelajaran Photoshop tersebut adalah tampilan memanipulasi foto dan desain grafis.

3. Ilmu Tajwid Dan Implikasinya Terhadap Ilmu Qira'ah

Jurnal ini adalah jurnal yang di tulis oleh Ahmad Hanifuddin Ishaq dan Ruston Nawawi (2017) dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kediri. Jurnal ini membahas tentang ilmu tajwid secara umum dan implikasinya terhadap ilmu Qiro'ah Al-Qur'an. Dijelaskan juga bahwa meBaca Al-Qur'an tidak menggunakan hukum tajwid yang baik dan benar merupakan suatu kesalahan, karena bisa mengubah arti dan makna dari ayat yang di baca.

Setelah melakukan pengamatan tentang judul dan tema media pembelajaran terdapat sejumlah judul dan tema yang hampir sama. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari perbedaan dari perancangan yang dilakukan sekarang dan perancangan terdahulu. Cara tersebut dapat dilakukan dengan mencari beberapa hasil penelitian terdahulu.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan pada saat ini. Hal ini bertujuan

untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari tugas akhir lain.

Tabel 2.3 Perbandingan Metode

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen	Menggunakan teknik penelitian dan pengembangan multimedia <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate</i>).	- Penulis sekarang membahas tentang hukum tajwid sedangkan penulis terdahulu membahas tentang administrasi perkantoran. - Penulis sekarang melakukan uji coba media pembelajaran kepada responden alpha dan beta serta narasumber yang kompeten di bidang ilmu tajwid. Sedangkan penulis terdahulu melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi
2.	Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia	Membuat media pembelajaran berbasis multimedia	Penulis terdahulu menggunakan metode Prototype sedangkan penulis sekarang menggunakan metode

			<i>Research and Development</i> • Penulis terdahulu menghasilkan pembelajaran berupa <i>software</i> yang dapat di gunakan sebagai fasilitas editing sedangkan penulis sekarang menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi untuk menyampaikan materi
3.	Ilmu Tajwid Dan Implikasinya Terhadap Ilmu Qira'ah	• Membahas tentang ilmu tajwid dengan metode Asy-syafi'i	• Penulis terdahulu hanya membahas tentang ilmu tajwid dan implikasinya terhadap ilmu qira'ah sedangkan penulis sekarang membahas tentang ilmu tajwid yang di kembangkan menjadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.