

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GHARIB DAN MUSYKILAT DI LEMBAGA QIRA'ATUNA PONDOK
PESANTREN SALAFIYAH SYAF'YAH SUKOREJO**

Muhammad Ali Ridla, Solihati

Program Studi....

Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional

Jl. Panji Suroso No. 91A Malang

Email : solihati69@yahoo.com

Abstrak

Susunan dan bacaan Al-Qur'an itu baku (توقيفي) sesuai dengan yang disampaikan oleh Allah I melalui Malaikat Jibril ؑ kepada Nabi Muhammad ρ dan bukan hasil upaya para ahli (اختياري). Oleh karena itu penerimaan pelajaran Al-Qur'an tidak boleh mutlak teori tetapi harus dengan musyafahah melalui seorang guru. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut dengan media pembelajaran. Salah satu metode pengajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer khususnya di bidang animasi, media pembelajaran interaktif gharib dan musykilat memberikan terobosan baru dalam strategi pola pembelajaran yang lebih efektif dan efisien waktu dan tenaga. Pembelajaran ini semua disajikan dalam bentuk visual agar pemakai dapat melihat langsung bagaimana cara praktek membaca bacaan yang mengandung gharib dan musykilat.

Kata kunci : CD Pembelajaran, Media Interaktif, Gharib dan Musykilat

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Al-Qur'an adalah firman Allah I yang tiada tandingannya, Susunan dan bacaan Al-Qur'an itu baku (توقيفي) sesuai dengan yang disampaikan oleh Allah I melalui Malaikat Jibril ؑ kepada Nabi Muhammad ρ dan bukan hasil upaya para ahli (اختياري). Oleh karena itu penerimaan pelajaran Al-Qur'an tidak boleh mutlak teori tetapi harus dengan musyafahah melalui seorang guru karena di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa bacaan yang tidak sesuai dengan tulisan itulah yang disebut Ghorib serta terdapat beberapa bacaan yang jika tidak hati-hati dalam membacanya akan sering terkecoh dan keliru meskipun diantara bacaan dan tulisan sudah sesuai itulah yang masyhur disebut Musykilat.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut dengan media pembelajaran. Namun di Lembaga Qiraatuna alat peraga yang digunakan masih manual yaitu pengajar langsung mempraktekkan membaca kemudian para murid mengikuti bersama-sama sehingga pembelajaran kurang menarik dan cenderung membosankan dikarenakan kurang efektif dan monoton. Salah satu metode pengajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dari segi kemudahan, pemanfaatan multimedia ini lebih praktis, pengguna tidak terikat oleh ruang dan waktu karena belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Hanya dengan menyediakan peralatan pendukung maka belajar dapat dilakukan dengan nyaman.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu: “Bagaimana merancang Media Pembelajaran Interaktif Ghorib dan Musykilat di Lembaga Qiraatuna Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo?”

3. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penulis membatasi masalah pada perancangan media pembelajaran interaktif dengan materi Ghorib dan Musykilat.

4. Tujuan

Merancang suatu media pembelajaran yang berbasis komputer secara sistematis, terstruktur, terarah, sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga proses belajar mengajar di Lembaga Qiraatuna Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo menjadi lebih efektif dan efisien.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Gharib

Gharib artinya asing. Bacaan ghorib adalah bacaan asing, yaitu bacaan yang tidak sebagaimana biasanya/bacaan yang tidak sesuai dengan tulisannya. sehingga dikhawatirkan salah dalam membacanya. Agar tidak turut latah dan membiarkan terjadinya kesalahan, alangkah baiknya apabila kita mencatat ayat-ayat yang mengandung bacaan gharib.

Berikut ayat-ayat yang mengandung bacaan gharib terbagi menjadi beberapa bab: BAB Saktah, BAB Imalah, BAB isymam, BAB Tashil, dan BAB Naql.

BAB Saktah

Saktah menurut bahasa adalah mencegah, sedangkan menurut istilah adalah berhenti sejenak tanpa nafas, kira-kira panjangnya satu alif dengan niat melanjutkan bacaan.

Menurut Imam Hafsh di dalam Al-Qur'an terdapat empat saktah, diantaranya: QS. Al-Kahfi [18]: 1-2 ; QS. Yaasin [36]: 52 ; QS. Al-Qiyamah [75]: 27 ; QS. Al-Muthaffifin [83]: 14

BAB Imalah

Imalah menurut bahasa adalah miring, sedangkan menurut istilah adalah bacaan fathah mendekati kasrah/alif mendekati ya' seperti suara "e" pada kata "nasi kare".

Menurut Imam Hafsh di dalam Al-Qur'an terdapat satu bacaan imalah, yaitu: QS. Huud [11]: 41

BAB Isymam

Isymam adalah menampakkan dhommah yang terbangun dengan isyarat bibir ketika membaca kata 'LAATA'MANNA' pada surat Yusuf (12) ayat 11. Isyarat bibir dimunculkan pada saat membaca GHUNNAH. Isyarat bibir dimunculkan dengan cara memajukan bibir atau memonyongkan bibir ketika sedang membaca GHUNNAH.

BAB Tashil

Tashil menurut bahasa adalah lemah, sedangkan menurut istilah adalah membaca lemah/tidak jelas alif yang terletak setelah hamzah berharakat fathah setelah alif tersebut diganti hamzah berharakat juga.

Menurut Imam Hafsh di dalam Al-Qur'an terdapat satu bacaan tashil, yaitu: QS. Fushshilat [41]: 44

BAB Naql

Naql adalah memindahkan simbol/baris kasroh pada khuruf HAMZAH ke khuruf LAM, yaitu pada surat Al-Hujuroot ayat 11

2.2. Musykilat

Musykilat Artinya samar. Bacaan Musykilat adalah bacaan samar yaitu bacaan yang antara tulisan dan cara membacanya sama namun sering terjadi kesalahan dalam pembacaannya.

Agar tidak turut latah dan membiarkan terjadinya kesalahan, alangkah baiknya apabila kita mencatat ayat-ayat yang digolongkan dalam bacaan musykilat dan terbagi menjadi beberapa bab: BAB Harkat, BAB Tasniyah, BAB Mad Thobi'I, BAB Ha' Dhomir, BAB Shad, BAB Idgham, BAB Waqaf, BAB Ya' Zaid.

BAB HARKAT

di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa kalimat yang berharakat tidak seperti biasanya, maka hendaklah berhati-hati! kalimat-kalimat tersebut diantaranya: QS. Huud [11]: 66 ; QS. Al-Ma'arij [70]: 11 ; QS. Al-Fath [48]: 10 ;

BAB TASNIYAH

di dalam Al-Qur'an terdapat banyak kalimat menggunakan isim jamak mudzakkar yang mendapat tambahan ya' dan nun, namun ada beberapa

kalimat yang menggunakan isim tasniyah yang juga mendapat tambahan ya' dan nun. Hendaklah hati-hati dalam membacanya! kalimat-kalimat tersebut diantaranya :

QS. Fushshilat [41]: 29 ; QS. Al-Hasyr [59]: 17

BAB MAD THABI'I

QS. Al-Baqarah [2]: 125

BAB HA' DHOMIR

Ha' dhomir yang di dahului sukun/huruf mati pada biasanya dibaca pendek kecuali pada Surah Al-Furqaan :69 ha' dhomirnya dibaca panjang satu alif, maka hendaklah berhati-hati!

QS. Al-Furqaan [25]: 69

BAB SHAD

yaitu perubahan suara pada huruf shad menjadi sin di 3 kalimat dalam Al-Qur'an diantaranya: QS. Al-Baqarah [2]: 245 ; QS. Al-A'raaf [7]: 69 ; QS. At-Thuur [52]: 37

BAB IDGHAM

Apabila ada dua huruf yang hampir sama makhraj dan sifatnya bertemu, yang satu sukun dan yang satu berharakat maka disebut idgham muta qaribain: QS. Huud [11]: 42

BAB WAQAF

di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa bacaan yang berbeda cara membacanya ketika waqaf dan washal, maka hendaklah berhati-hati! Kalimat-kalimat tersebut diantaranya: QS. Al-Ahqaaf [46]: 04 ; QS. Al-Ma'idah [05]: 08

BAB YA' ZAID

di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa kalimat yang mendapat tambahan ya' dalam penulisan pada "rasm utsmany" namun ya' tersebut tidak dibaca, maka hendaklah berhati-hati! Kalimat-kalimat tersebut diantaranya: QS. Ali 'Imran [03]: 144 ; QS. Al-An'am [06]: 34 ; QS. Al-Mu'minuun [23]: 46 ; QS. Yunus [10]: 83

III. RANCANGAN DAN DESAIN SISTEM

Perancangan Sistem Multimedia

Langkah – Langkah Dalam Membangun Sistem

1. Mengetahui dan mendefinisikan suatu masalah, dimana juga ada beberapa proses analisa serta dapat menentukan bahwa solusinya adalah menggunakan multimedia.
 - a. Pada dasarnya, setiap materi dan metode belajar yang digunakan dalam penyampaian materi terhadap anak – anak masih menggunakan metode herbal / manual dan cenderung membosankan serta membuat minat dan semangat belajar siswa menurun. Dengan menggunakan media pembelajaran dengan sistem multimedia diharapkan dapat menciptakan sistem belajar yang nyaman dan menyenangkan dan sebisa mungkin dapat membuat anak belajar dengan semangat.
 - b. Susunan dan bacaan Al-Qur'an adalah baku sesuai dengan yang disampaikan oleh Allah I melalui Malaikat Jibril ؑ kepada Nabi Muhammad ﷺ dan bukan hasil upaya para ahli. Oleh karena itu penerimaan pelajaran Al-Qur'an tidak boleh mutlak teori tetapi harus dengan musyafahah melalui seorang guru karena di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa bacaan yang tidak sesuai dengan tulisan itulah yang disebut Ghorib serta terdapat beberapa bacaan yang jika tidak hati-hati dalam membacanya akan sering terkecoh dan keliru meskipun diantara bacaan dan tulisan sudah sesuai itulah yang masyhur disebut Musykilat.
2. Merancang konsep: konsep dibuat oleh penyusun dengan dasar observasi dari berbagai sumber grafis dengan tujuan untuk target yang terdiri dari siswa SMP dan sederajat, karena aplikasi ini sendiri bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar ilmu Al-Qur'an khususnya dibidang gharib dan musykilat.

Adapun beberapa tahapan yang ada pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

 - a. Pengenalan pengenalan gharib

- b. Bacaan-bacaan yang mengandung gharib
 - c. Cara membaca bacaan yang mengandung gharib
 - d. Pengenalan Musykilat
 - e. Bacaan-bacaan yang mengandung musykilat
 - f. Cara membaca bacaan yang mengandung musykilat
3. Merancang isi, pengembangan terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan sebuah spesifikasi sebagai berikut :
- a. Pengenalan gharib: menjelaskan definisi gharib secara bahasa maupun secara istilah serta pembagiannya.
 - b. Cara pembacaan: setiap bacaan yang mengandung gharib akan diperaktekkan cara membacanya oleh seorang ustadz yang memang mumpuni secara teknis dan akademis di bidang ilmu gharib dalam Al-Qur'an.
 - c. Pengenalan musykilat: menjelaskan definisi musykilat secara bahasa maupun secara istilah serta pembagiannya.
 - d. Cara pembacaan: setiap bacaan yang mengandung musykilat akan diperaktekkan cara membacanya oleh seorang ustadz yang memang mumpuni secara teknis dan akademis di bidang ilmu musykilat dalam Al-Qur'an.
4. Menulis naskah dialog dengan rinci dan urutan – urutan yang ditentukan.

Dubbing suara pada narasi setiap halaman interaktif yang menjelaskan tentang definisi.

5. Menentukan Grafik

Grafik dipilih sesuai dengan tema tentang apa yang menjadi kesukaan siswa, serta perlengkapan yang diperlukan dalam project yang dirancang.

6. Melakukan Tes

Memperkenalkan pemakai dalam penggunaan sistem ini dan memberikan kesempatan bagi pemakai untuk akrab dengan semua fitur. Jika sistem memuaskan, pemakai menggunakannya. Jika tidak, proses pengulangan diulangi dengan kembali ke langkah awal.

7. Menggunakan Sistem

Pemakai dapat memanfaatkan dan menggunakan sistem ini sesuai dengan kebutuhan.

IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

CD pembelajaran interaktif gharib dan musykilat ini dibuat menggunakan *software* Macromedia Flash Profesional 8.0 sebagai *software* utamanya dan untuk penyampaian materi yang ditampilkan dalam bentuk gambar animasi dua dimensi. Selain Macromedia Flash, digunakan juga *software* pendukung lainnya, seperti Adobe Illustrator CS6 untuk membuat gambar vector, Sony Vegas Pro 10 untuk merekam suara yang digunakan untuk narasi serta mengedit video praktek membaca bacaan gharib dan musykilat. Dalam menu utama terdapat tiga tombol utama, yaitu tombol petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran interaktif gharib dan musykilat, tombol belajar yang berisi materi pembelajaran gharib dan musykilat, dan tombol evaluasi yang berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi, murid-murid dapat melatih pemahamannya terhadap materi pembelajaran dengan menjawab soal-soal tersebut, dengan demikian para guru dapat melihat hasil evaluasi dari masing-masing murid. Dalam menu utama juga terdapat beberapa tombol pendukung seperti, tombol keluar, fullscreen, minimize, sound dan desainer.



Tampilan scene silsilah ini muncul ketika user mengklik tombol silsilah pada menu materi di bagian atas, menu ini berisi informasi garis penurunan ilmu Al-Qur'an dari Baginda Nabi Muhammad SAW hingga pada pengajar pada media pembelajaran ini.



V. KESIMPULAN

Dengan adanya CD media pembelajaran interaktif ini memberikan kemudahan serta kenyamanan dalam proses belajar mengajar di bidang gharib dan musykilat selain memberikan kesan multimedia yang menarik juga mudah di oprasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Bashori, KH. 2009. Pokok-pokok Ilmu Tajwid. Malang: Yayasan Pondok Pesantren Ilmu Al-Qur'an.
- Amarullah, Zaky. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Ena Ouda, Teda. 2007. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ena, Ouda, Teda, *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*, ILCIC (Indonesian Language and Culture Intensive Course: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta), 20 April 2010
- Humam, As'ad. 1990. *Cara Cepat Belajar Tajwid Praktis*. Yogyakarta: Iqro'.
- Pujirianto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Salim, Dahlan Z, H. 1989. *Pelajaran Bacaan Gharib dan Musykilat dalam Al-Qur'an*. Semarang: Yayasan Pendidikan Al-Qur'an Raudhatul Mujawwidin.