BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa yang dipakai oleh suku arab dan banyak digunakan di negara semenanjung arab yakni Arab Saudi, Iran, Yaman dan masih banyak lagi. Dalam penulisan abjad negara jazirah arab ini menggunakan huruf hijaiyah dalam penulisan alfabet, tidak seperti bangsa indonesia yang menggunakan alfabet latin. Pemahaman mengenai huruf hijaiyah sangat penting perannya dalam pendidikan agama Islam dikarenakan dasar untuk membaca Al-Quran serta memahami teks keagamaan lain. Pengenalan huruf hijaiyah merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran kepada anak agar dapat mempelajari ilmu agama dengan baik, oleh karena itu untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini sangat dibutuhkan suatu metode atau media pembelajaran yang tepat serta strategi yang baik, karena memiliki andil yang sangat besar dalam proses pembelajaran (Sari, 2019).

Metode pembelajaran yang selama ini banyak dilakukan yaitu model pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku dan alat peraga lainnya, metode ini dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi belajar karena tenaga pengajar harus intensif menyesuaikan materi dengan perkembangan teknologi terbaru (Siregar, 2016). Saat ini metode pembelajaran yang sangat tepat adalah dengan menggunakan metode siswa aktif sangat tepat untuk di implementasikan pada proses pembelajaran. Siswa aktif merupakan metode yang melibatkan interaksi kelompok-kelompok peserta didik dalam rangka melaksanakan pembelajaran secara kreatif. Pada metode ini peserta didik berperan aktif pada proses belajar mengajar. Untuk dapat mendukung metode siswa aktif diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien (Saputra, 2019).

SDN 106 Pongsamelung merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kec. Lamasi Kab. Luwu. Dari hasil wawancara yang dilakukan

pada guru agama SDN 106 Pongsamelung pada tanggal 8 Maret 2022 terkait penggunaan dan pemanfaatan media. Pada wawancara ini guru diberikan pilihan untuk menentukan 4 jenis media yang paling sering digunakan pada mata pelajaran Agama Islam antara lain media video, buku, ceramah dan multimedia berbasis *flash*, hasilnya menunjukkan bahwa media buku teks dan ceramah adalah metode yang digunakan saat ini dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran khususnya pelajaran agama islam, dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pelajaran agama islam dengan tampilan dan animasi menarik serta audio visual yang mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah Pada SDN 106 Pongsamelung Kec Lamasi Kab Luwu.".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah "Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interkatif mengenal huruf hijaiyah pada SDN 106 Pongsamelung Kec. Lamasi Kab. Luwu?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah media pembelajaran huruf hijaiyah pada SDN 106 Pongsamelung Kec. Lamasi Kab. Luwu.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis**,** Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi siswa siswa kelas II SDN 106 Pongsamelung dalam memahami materi huruf hijaiyah.
2. Manfaat Praktis, Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi siswa, Membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa siswa kelas II SDN 106 Pongsamelung dalam belajar mata pelajaran agama islam pokok bahasan huruf hijaiyah.
b. Bagi guru, Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan pada proses pembelajaran agama islam khususnya mengenai peningkatan minta dan antusias siswanya dan dapat memudahkan mengingat kembali apa yang sudah di baca dan pemahaman siswa dapat meningkat.
c. Bagi sekolah, Untuk memperbaiki masalah-masalah rendahnya minat belajar dihadapi siswa dalam upaya untuk meningkatkan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.
d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian adalah ruang lingkup atau batasan permasalahan yang diteliti sehingga pembahsan tidak meluas serta penelitian yang dilakukan dapat difokuskan pada masalah yang ditentukan. Adapun batasan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan *software adobe Flash CS6* serta aplikasi pendukung lainnya.
2. Aplikasi ini hanya berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah dalam bentuk sebuah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif dan diharapkan akan diterapkan oleh sekolah dan pengajar untuk pengetahuan agama islam yang lebih baik.
3. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk file berekstensi (*.exe)* yang artinya aplikasi ini hanya dapat digunakan pada laptop atau PC.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Konsep Rancang Bangun

Menurut Pressman dalam (Girsang, 2018), “Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan”.

Menurut Pressman dalam (Girsang, 2018) Dapat disimpulkan bahwa: “Aplikasi ialah sebuah implementasi dari rancangan sistem yang diinginkan, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman tertentu adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian”.

Menurut Maulani, dkk. dalam (Girsang, 2018) berpendanpat bahwa, “Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut”.

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatingrum dalam (Kuncahyono, 2017). (Wulandari, 2018) Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran, Sedangkan menurut Sanjaya dalam (Rahayu, 2020) media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dan mencapai materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Arsyhar, 2020) Media pembelajaran di

artikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan (Haryono, 2015). Menurut Sutikno dalam (Sanjaya, 2017) media dapat diartikan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong kemauan peserta didik untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik, (2) memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung, (3) memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistis, (5) menumbuhkan keinginan dan minat baru peserta didik, (6) menumbuhkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, (7) peserta didik diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang nyata sampai abstrak, (8) memudahkan peserta didik dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda (Sumiharsono, 2017).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017) dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

3. Materi Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah dasar dari pembentukan kata dan kalimat dalam bahasa Arab. Huruf hijaiyah diambil dari bahasa arab **الهجائية** yang memiliki arti ejaan atau mengeja. Tidak hanya digunakan dalam Al Quran, tetapi huruf hijaiyah ini juga digunakan dalam penulisan sehari-hari dari bahasa Arab. Huruf hijaiyah ini memiliki aturan terminologi yang berbeda dari abjad lain. Huruf ini ditulis dari kanan ke kiri, berbeda dengan alfabet yang ditulis dari kiri ke kanan seperti yang kalian baca saat ini. Huruf hijaiyah memiliki jumlah 29 huruf, dan memiliki penulisan dan cara pembacaan yang berbeda tergantung pada harakat dan tajwid. Berikut ini akan disajikan berupa tabel yang terisi 29 huruf hijaiyah beserta cara membacanya.

Tabel 1. Huruf hijaiyah

No	Huruf hijaiyah	Cara Membaca	Transliterasi Latin
1.	ا	Alif	Tidak ada lambang
2.	ب	Ba’	B
3.	ت	Ta’	T
4.	ث	Tsa’	TS
5.	ج	Jim	J
6.	ح	Ha’	H
7.	خ	Kha’	KH
8.	د	Dal	D
9.	ذ	Dzal	Dz
10.	ر	Ra’	R
11.	ز	Za’	Z
12.	س	Sin	S
13.	ش	Syin	SY
14.	ص	Shad	SH
15.	ض	Dhad	DH
16.	ط	Tha’	TH
17.	ظ	Zha’	ZH
18.	ع	‘Ain	Huruf vokal dengan tanda petik (‘a, ‘i, ‘u)
19.	غ	Ghain	GH
20.	ف	Fa’	F
21.	ق	Qaf	Q
22.	ك	Kaf	K
23.	ل	Lam	L
24.	م	Mim	M
25.	ن	Nun	N
26.	و	Waw	W
27.	ه	Ha’	H
28.	ء	Hamzah	Huruf vokal yang ditambah dengan tanda petik (a’, i’, u’)
29.	ي	Ya’	Y

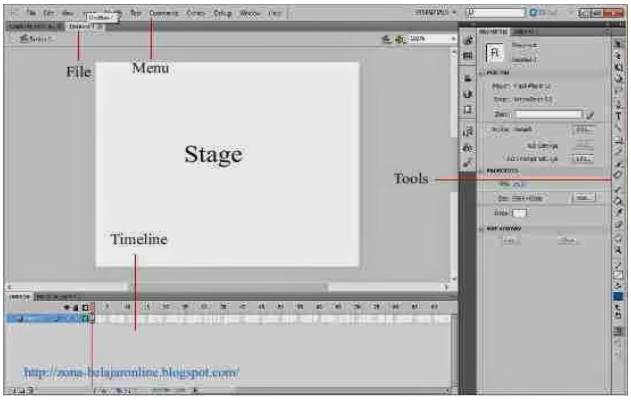
Sumber: Gramedia.com,(2022)

Penjelasan dari tabel tersebut mengenai huruf-huruf hijaiyah dan pelafalan dalam latin belum sepenuhnya benar, karena pada huruf hijaiyah memiliki perbedaan dalam pelafalannya. Perbedaan tersebut berada pada pelafalan huruf yang dibaca. Dalam pelafalan huruf ini disebut dengan makhraj atau artikulasi. Makhraj ini bisa kamu pelajari dengan ustaz atau guru mengaji.

4. *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash merupakan salah satu aplikasiyang digunakan dengan menggunakan komputer yang memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, gambar, suara, dan animasi grafik (grafik animation). Komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan tingkat tinggi sehingga menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang bersifat simulasi. Kelebihan komputer yang lain adalah dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa (Kasma & Prasti, 2020).

Menurut Iswara (2017) Adobe Flash adalah salah satu produk/software dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu Software ini penggunaanya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat online (menggunakan koneksi internet), namun seiring dengan perkembanganya Adobe Flash digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat offline (tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari Software ini menggunakan ekstension .swf serta dapat diplay atau diputar melalui Browser/Web dengan syarat sudah terinstal *plugin Adobe Flash*.



Gambar 1. Tampilan *Adobe Flash CS6* Sumber: Iswara (2017)

Untuk dapat menjalankan *software Adobe flash professional cs6* perlu adanya komponen kerja untuk menjalankannya. Adapun Komponen yang terdapat pada lembar kerja *Adobe flash professional cs6* yaitu *toolbox, timeline, stage,* dan panel properties dan *library*. *Toolbox* adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, pensil, *text, 3D Rotation, brush, bone* dan lain-lain.

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk menentukan durasi animasi, jumlah *layer, frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada *layer* dalam *timeline*. *Layer* digunakan untuk menempelkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek *Vektor, Movie clip, Text, Button*, dan lain-lain. *Stage* disebut juga layar atau panggung. Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. Selain itu panel properties juga berguna untuk mengatur setting *stage,* atribut objek, penggunaan filter, hingga mempublikasikan *movie flash*. *Action Script* adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan *ECMA Script,* yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan *platform Flash Player* (Fanani, dkk. 2007). *Action Script* diketikkan pada panel *actions* yang tersedia pada software *Adobe flash professional cs6*.

5. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Model Language (*UML*) didefinisikan oleh Suendri (2018), adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis (*Object-Oriented*).

UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*,

yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. *Unified Model Language* atau (*UML*) pun juga adalah sebuah model yang dapat membantu untuk membuat perancangan suatu sistem, yang berfungsi sebagai penjelas dan manfaat untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Dapat disimpulkan bahwa *Unified Model Language* (*UML*) adalah suatu model yang dapat membantu untuk membuat suatu perancangan sebelum membuat suatu sistem atau aplikasi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat kita simpulakan bahwa *Unified Model Language* (*UML*) adalah sebuah model dalam bentuk gambaran atau grafik yang dapat menggambarkan sebuah perancangan suatu sistem yang akan dibuat guna untuk menjelaskan bagaimana cara kerja sebuah sistem yang benar nantinya.

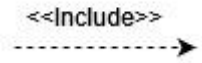
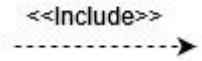
a. *Use case Diagram*

Use Case Diagram adalah sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dirancang. Atau, *Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem serta siapa saja yang dapat berhak dan dapat mengakses fungsi tersebut**.** Komponen-Komponen pembentuk pada Diagram *Use Case* yang didefinisikan oleh muslihuddin dan oktafianto (2016:64) adalah beberapa komponen di bawah ini :

Aktor (*actor*), menggambarkan pihak pihak yang berperan dalam sistem.

1) *Use case*, aktivitas/sarana yang disiapkan oleh bisnis/ sistem .
2) Hubungan (*link*), aktor mana saja yang terlibat dalam *use case* ini.

Tabel 2. Simbol *Use Case Diagram*

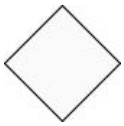
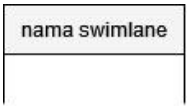
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Use case*	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
2.		*Actor*	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor
3.		*Association*	Komunikasi antara aktor dengan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor
4.		*Extend*	Relasi use case tambahan ke sebuah usecase dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu
5.		*Include*	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan Memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini

Sumber: Suendri (2018)

b. *Symbol Activity*

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity* diagram menggambarkan sebuah aktifitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 3. *Symbol Activity*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		*State awal*	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.		*Aktifitas*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.		*Percabangan/ Desicior*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.		*Penggabungan/ Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.		*State akhir*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagam aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.		*Swimlane*	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber: Suendri (2018)

6. Pengujian *BlackBox*

BlackBox dalam penelitian Snadhika (2018:45) adalah merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Blackbox Testing* bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain Pengujian Aplikasi dengan Metode memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Keuntungan penggunaan metode *Blackbox Testing* adalah:

a. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu.
b. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan. Programmer dan tester keduanya saling bergantung.

Kekurangan dari metode *Blackbox Testing* adalah:

a. Uji kasus sulit disain tanpa spesifikasi yang jelas
b. Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh programmer
c. Beberapa bagian *back end* tidak diuji sama sekali.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah,

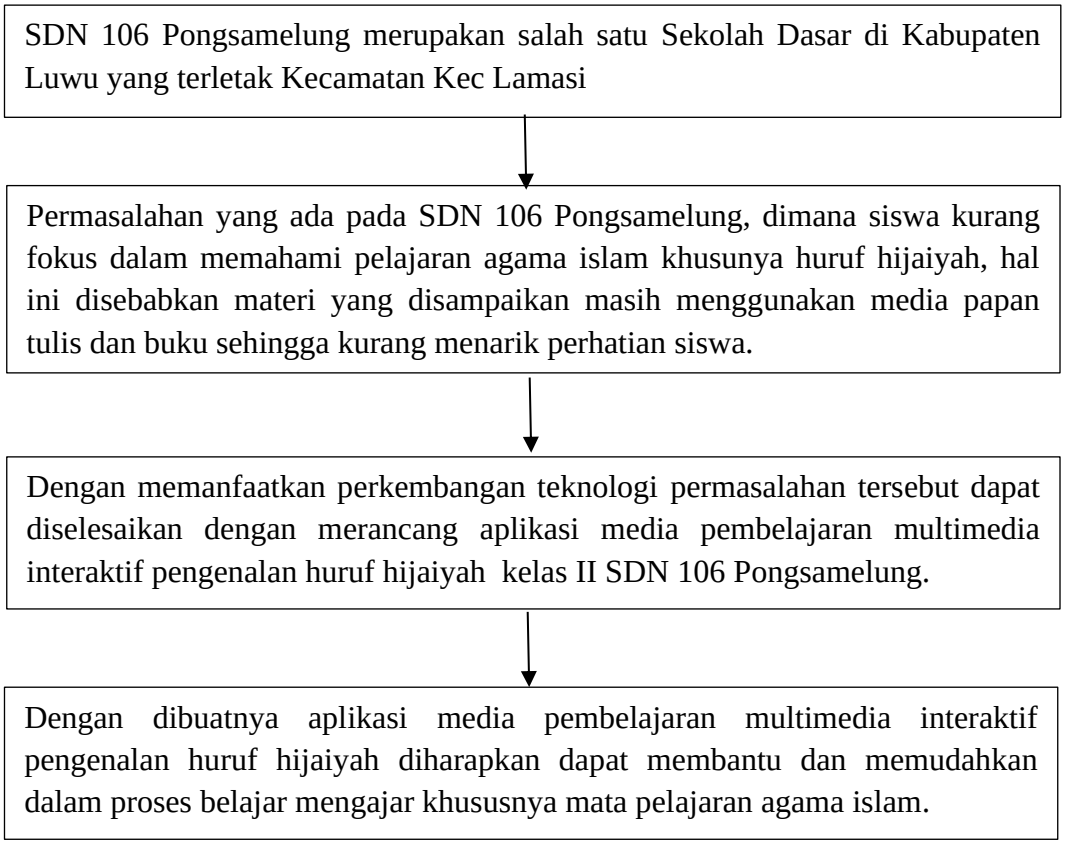
1. Penelitian Bahroni (2018), berjudul "Aplikasi Pembelajaran (E-learning) Mengenal Huruf Hijaiyah bagi Anak-anak Berbasis Mobile untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri". Hasil penelitian adalah menampilkan fitur-fitur huruf hijaiyah dan pengertiannya seperti tanda baca, tajwid, serta latihan membaca huruf hijaiyah dengan disertai suara pelafalan setiap huruf, hukum bacaan tajwid, suara pelafalan di setiap potongan ayat dan terdapat hukum bacaanya. Harapan akhir yang ingin dicapai adalah kemudahan dalam mempelajari bacaan dan tanda baca huruf hijaiyah secara mandiri.
2. Penelitian Saputra (2019), berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode 4-D". Hasil penelitian ini adalah DVD multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang siap digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi pada saat penyebaran multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat disimpulkan bahwa multimedia ini sangat membantu guru-guru taman pendidikan Al-Qur'an dan anak didiknya serta anak-anak yang ingin mengenal huruf hijaiyah.
3. Penelitian Kamala Sari (2020), berjudul "Rancang Bangun Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android". Setelah melakukan pengembangan tercipta Aplikasi Menulis Dan Mempelajari Huruf Hijaiyah Berbasis Android dengan fitur Belajar dan Kuis. Pada fitur belajar memiliki 3 bagian menu yaitu "Ayo Belajar", "Ayo Mengingat", dan "Ayo Menulis", sedangkan untuk fitur kuis memiliki 3 level diantaranya level mudah, level sedang dan level sulit. Dimana kuis disini mengarah untuk mencari persamaan Huruf Hijaiyah sesuai dengan level yang dipilih dimana kuis disini berguna untuk menjadi bahan evaluasi pengenalan huruf hijaiyah dengan output suara sebagai informasinya. Hasil tersebut juga tak lepas dari penilaian yang diberikan oleh responden, dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat khususnya anak-anak usia dini lebih mudah mengenal huruf hijaiyah.

2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 106 Pongsamelung. Di tempat inilah akan dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf hijaiyah. Adapun alasan pemilihan SDN 106 Pongsamelung sebagai lokasi penelitian, karena di SDN ini banyak anak yang masih pasif terhadap media yang diberikan, kemudian juga alat peraga di SDN 106 Pongsamelung sangat minim sehingga kegiatan belajar mengajar kurang efektif.

Adapun langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut yaitu merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf hijaiyah, kemudian memperkenalkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf hijaiyah. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat mengenal dengan baik huruf hijaiyah.

Berikut kerangka pikir dari penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran mengenal Huruf Hijaiyah.



Gambar 2. Kerangka Pikir