

# Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Kelas IV menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol

Mellinia<sup>1</sup>, Rita Wahyuni Arifin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Bina Insani, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Bina Insani, Indonesia

Email: <sup>1</sup> melliniaab@gmail.com <sup>2</sup> ritawahyuni@binainsani.ac.id

---

## INFORMASI ARTIKEL

### Histori artikel:

Naskah masuk, 7 Juli 2021

Direvisi, 09 Juli 2021

Diiterima, 10 Juli 2021

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran 1,  
Madrasah Ibtidaiyah 2,  
MDLC 3,  
Surat-Surat Pendek 4

---

## ABSTRAK

*Abstract- Currently, technology is developing so rapidly that people often forget the purpose of life in this world, gadgets are attached to almost everyone, especially children who still abuse gadgets. The role of parents is very important in supervising children's activities in playing gadgets to make them more useful because most of them are only for playing games every day, plus the current condition of the teaching and learning process is online so students are required to use gadgets. The problem behind the making of learning media is the fourth grade students at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol who have difficulty memorizing short letters in the Qur'an. Not a few of them often forget the order of verses in short letters. The background factors include not using interesting learning media for students. The purpose of this learning media is to make it easier for students and students to memorize and understand recitation. The method used in designing this learning media is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) where this method is structured based on 6 (six) stages, namely concept, design, obtaining content material, assembly, testing, and distribution. With this learning media students can understand the reading of letters so that the memorization process becomes easier and more fun, so as to foster enthusiasm and interest in student learning because it can attract students' attention in memorizing short letters.*

**Abstrak-** Saat ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga sering melupakan tujuan hidup di dunia ini, gadget sudah melekat hampir kepada setiap orang, terutama anak-anak yang masih menyalahgunakan gadget. Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi kegiatan anak dalam bermain gadget agar lebih berguna karena kebanyakan hanya untuk bermain game di setiap harinya, ditambah lagi dengan kondisi proses belajar mengajar saat ini adalah daring sehingga siswa dan siswi wajib menggunakan gadget. Permasalahan yang melatarbelakangi dibuatnya media pembelajaran adalah siswa kelas IV Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol yang mengalami kesulitan untuk menghafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an. Tidak sedikit dari mereka seringkali lupa akan urutan ayat dalam surat-surat pendek. Faktor yang melatarbelakangi antara lain belum digunakannya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini untuk memudahkan siswa dan siswi dalam menghafal serta mengerti tajwid. Metode yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dimana metode ini tersusun berdasarkan 6 (enam) tahapan yaitu concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa dapat memahami bacaan surat sehingga proses menghafal menjadi lebih mudah dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa karena dapat menarik perhatian siswa dalam menghafal surat-surat pendek.

Copyright © 2021 LPPM – STMIK IKMI Cirebon  
This is an open access article under the CC-BY license

**Penulis Korespondensi:****Rita Wahyuni Arifin**

Program Studi Manajemen Informatika,

Universitas Bina Insani

Jl. Raya Siliwangi No. 6, Rawa Panjang, Kota Bekasi, Indonesia

Email: [ritawahyuni@binainsani.ac.id](mailto:ritawahyuni@binainsani.ac.id)**1. Pendahuluan**

Melihat realita pada zaman sekarang ini teknologi berkembang sangat pesat sehingga virus gadget sudah banyak menyerang anak-anak yang membuat mereka enggan untuk belajar dan mengaji, mereka lebih senang untuk menonton film dan bermain game karena bagi mereka hal itu lebih menarik. Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi kegiatan anak dalam bermain gadget agar lebih berguna karena kebanyakan hanya untuk bermain game di setiap harinya, ditambah lagi dengan kondisi proses belajar mengajar saat ini adalah daring sehingga siswa dan siswi wajib menggunakan gadget atau handphone. Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi komunikasi dari waktu ke waktu itu yang kemudian memunculkan dampak-genggam ini juga berimplikasi dengan dampak-dampak sosial di masyarakat[1].

Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol terdapat pelajaran tahfidz surat-surat pendek, yaitu siswa dan siswi setiap minggunya menyetor hafalan surat-surat pendek kepada gurunya. Namun terdapat beberapa masalah yaitu anak-anak mengalami kesulitan untuk menghafal surat-surat pendek dalam al-qur'an, tidak sedikit dari mereka seringkali lupa akan urutan ayat dalam surat-surat pendek. Tidak hanya itu, cara belajar yang kurang menarik minat anak-anak untuk menghafal, seperti minimnya aplikasi-aplikasi menarik yang dapat mempermudah anak-anak untuk belajar menghafal al-qur'an pada gadget. Faktor yang melatarbelakangi antara lain belum digunakannya media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan suatu "perantara" dan digunakan dalam rangka belajar[2].

Maksud pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol adalah untuk memudahkan siswa dan siswi dalam menghafal surat-surat pendek dengan bacaan tajwid yang benar. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini proses menghafal menjadi lebih lancar dan menyenangkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh P. Indriyani, dkk[3] dengan judul Perancangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Untuk Sekolah Dasar menggunakan metode MDLC hasil dari pengujian black box pada aplikasi adalah fungsi dalam setiap menu berjalan dengan baik dan menjadi media pembelajaran yang interaktif.

Peneliti lain oleh S. Herlan dan H. Agung B[4] dengan judul Pemanfaatan Teknologi Adobe Flash dan MDLC untuk Animasi Pengenalan Pakaian Tradisional Indonesia hasil dari penelitian adalah dengan adanya media animasi interaktif pengenalan mengenai pelajaran budaya menjadi lebih menarik dan membantu anaka dalam mengenali pakaian tradisional dengan cara bermain sambil belajar.

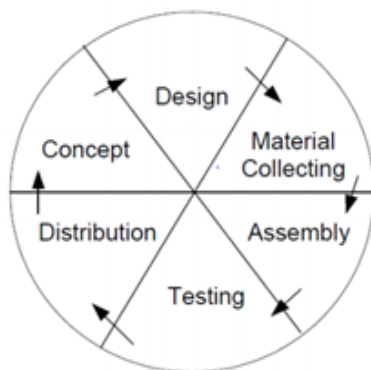
Peneliti lain oleh D. Wijaya dan R. Wahyuni[5] dengan judul Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada Kelas IV SDN Harapan Baru II Bekasi dalam penelitiannya peneliti menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan hasil dari penelitiannya adalah dengan adanya animasi pembelajaran interaktif maka siswa-siswi kelas IV pada SDN Harapan Baru II Bekasi merasa terbantu dalam mengenali sistem tata surya dan lebih mudah memahami materi dengan baik.

Peneliti lain yaitu N. Ari Lestari dan E. Retnoningsih[6] dengan judul Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam untuk Anak Usia Dini Pada TK. Al-Ikhwan Bekasi, berdasarkan hasil evaluasi penggunaan animasi anak usia dini lebih mudah memahami pelajaran agama islam karena disajikan dengan video animasi yang interaktif.

Perancangan media pembelajaran interaktif membutuhkan metode pengembangan perangkat lunak. Salah satu metode yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini yang dipilih oleh penulis karena lebih mudah dipahami dan diimplementasikan dalam mengembangkan media pembelajaran menghafal surat-surat pendek untuk siswa dan siswi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol yang berjudul "Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Kelas IV menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol".

## 2. Metodologi Penelitian

Model pengembangan yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Language Cycle* (MDLC) dengan model Luther[7]. Metode pengembangan multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Berikut ini merupakan gambar dan tahapan dalam *Multimedia Development Language Cycle* (MDLC) yang akan dilakukan, yaitu:



Sumber : Luther dalam Sutopo (2012)

Gambar 1 Multimedia Development Language Cycle (MDLC)

Tahapan Konsep (*Concept*) adalah penentuan konsep, pembuatan aplikasi bertujuan untuk membantu anak-anak dalam belajar menghafal surat-surat pendek khusus untuk siswa kelas IV MI Hidayatul Athfal Jonggol, taha perancangan (*Design*), pada tahapan ini dibuatlah *storyboard* untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap scene sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan cara mencantumkan semua objek multimedia tersebut dan tautan ke scene lain, tahap pengumpulan Bahan (*material collecting*) pada tahapan ini, didapatkan materi terkait bahan ajar atau materi pembelajaran tahfidz dari hasil observasi dan wawancara kepada guru serta pengumpulan bahan yang terdiri dari gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, tahapan pembuatan (*Assembly*) di tahap ini dilakukan setelah semua objek atau bahan dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada *storyboard*. Semua bahan yang telah dikumpulkan digabungkan menjadi satu aplikasi lalu melakukan coding dengan bahasa Actionscript 3.0 pada software Adobe Flash CS6. Dalam tahapan ini

digunakan software pendukung seperti Adobe Illustrator CS6 dan Adobes Photoshop CS6 dimana ketiga software ini sangat membantu dalam proses pembuatan aplikasi, tahapan pengujian (*Testing*) pada tahap ini dilakukan setelah proses pembuatan (*assembly*) selesai, proses ini dilakukan dengan menjalankan aplikasi yang telah selesai dibuat dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak, pengujian juga dilakukan untuk melihat kelayakan dan kesesuaian program seperti yang diinginkan, selanjutnya tahap pendistribusian (*Distribution*), tahap ini aplikasi media pembelajaran yang dibuat akan dijalankan melalui platform android pada gadget. Pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat akan disimpan dalam Google Drive untuk mendownload aplikasi tersebut, lalu link google drive tersebut akan diberikan kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol dan akan disosialisasikan cara menginstallnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penyusunan dan pembahasan media pembelajaran ini dibuat berdasarkan data-data faktual yang telah dilakukan penelitian terlebih dahulu. Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash dan berisi mengenai materi, Quiz Pilihan Ganda, Puzzle dan Profil Pembuat. Metode yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dimana metode ini tersusun berdasarkan 6 (enam) tahapan yaitu *concept*, *design*, *obtaining content material*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran ini diharapkan media pembelajaran ini mampu memudahkan siswa dan siswi dalam menghafal surat-surat pendek dengan bacaan tajwid yang benar serta proses menghafal menjadi lebih lancar dan menyenangkan.

### 3.1 Analisa Kebutuhan

Analisis kebutuhan berisi mengenai kebutuhan hardware, kebutuhan software dan kebutuhan untuk menjalankan aplikasi. Kebutuhan hardware pada tahapan ini didefinisikan tools yang dibutuhkan untuk membuat perangkat lunak (*software*). Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Hardware

No	Hardware	Spesifikasi
1.	Laptop	OS Windows 10 RAM 2.00 GB 64-Bit <i>Operating system</i>
2.	Mouse	Portable USB 2.4G Wireless Mouse (1200 CPI)
3.	Speaker	Loud Speaker: 43W

Kebutuhan software pada tahapan ini didefinisikan kebutuhan sebuah perangkat lunak atau aplikasi komputer yang digunakan sebagai media pembantu untuk menggunakan perangkat keras (hardware). software yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Analisa Kebutuhan Software

No	Software
1.	Adobe Flash CS6
2.	Adobe Illustrator CS6
3.	Adobe Photoshop CS6

Kebutuhan untuk menjalankan aplikasi berisi mengenai batasan spesifikasi sebagai syarat untuk dapat menjalankan aplikasi. Kebutuhan untuk menjalankan aplikasi tersebut adalah:

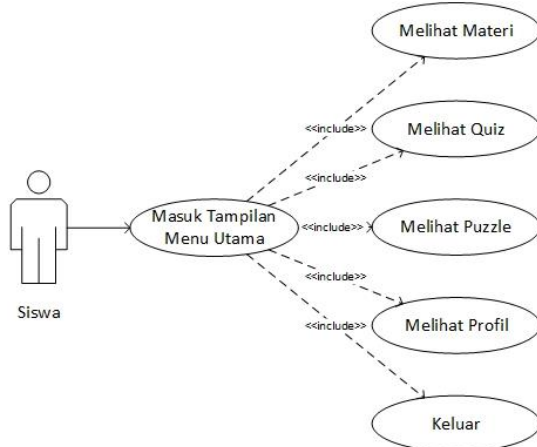
Tabel 3. Analisa Kebutuhan Menjalankan Aplikasi

No	Kebutuhan Menjalankan Aplikasi
1.	Operating System minimal menggunakan Windows XP
2.	Harddisk yang digunakan minimal berkapasitas 1 GB
3.	Speaker
4.	Flash Player
5.	Mouse

### 3.2 Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahapan ini perangkat lunak dirancang. Tahapan ini terdiri dari perancangan desain (*Use case, Skenario & Activity Diagram*) dan rancangan Storyboard.

Pada tahap perancangan proses maka penulis membuat Use case, Use case menggambarkan tampilan luar dari sistem yang akan kita buat modelnya[8]. Berikut ini adalah rancangan Use Case Diagram dari Aplikasi Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol.



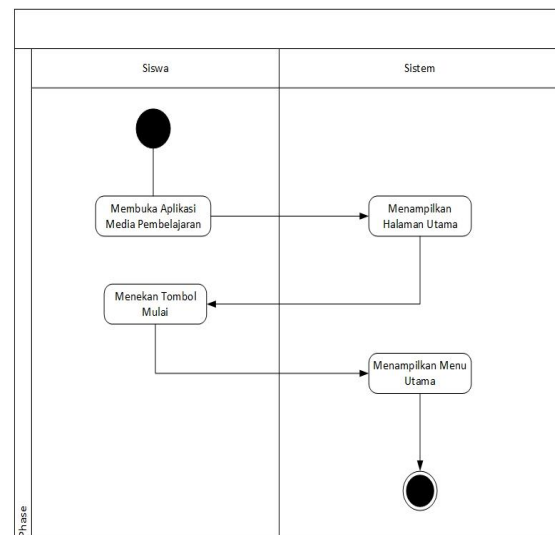
Gambar 2 Use Case Diagram

Berikut ini adalah tabel scenario dari Aplikasi Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol.

Tabel 4. Scenario Use Case Diagram Menu Utama

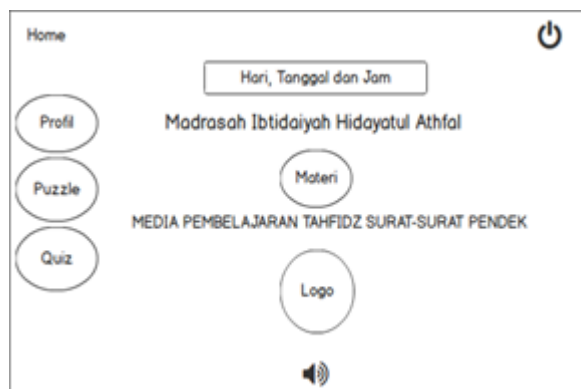
Nama Use Case	Menu Utama
Aktor	Siswa
Deskripsi	Proses dimulai ketika aktor membuka aplikasi yang mengarah langsung halaman utama hingga menampilkan menu utama
Pre-Condition	Aktor telah mengakses halaman utama Aktor menekan tombol mulai yang berada di halaman utama
Post-Condition	utama untuk berinteraksi dengan menu utama
<b>Skenario Utama</b>	<b>Sistem</b>
Aktor menekan tombol mulai	Menampilkan Menu Utama

Activity Diagram merupakan serangkaian aktifitas menggambarkan berbagai alur aktivitas user[9] dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah bentuk Activity Diagram:



Gambar 3 Activity Diagram Menu Utama

Storyboard merupakan penggambaran ide suatu aplikasi yang sedang dibangun, storyboard ini memberikan gambaran hasil aplikasi yang dihasilkan[10]. Berikut storyboard dari halaman utama sebagai berikut:



Gambar 4 Storyboard Halaman Utama

Tahapan testing dilakukan setelah sistem selesai dibuat, tujuannya untuk menguji coba aplikasi apakah sudah berjalan sesuai dengan model MDLC atau tidak. Uji coba sistem dilakukan dengan metode pengujian Blackbox dimana pengujian dilakukan eksekusi melalui data uji dan pemeriksaan fungsional. Berikut hasil dari pengujian Blackbox testing terhadap aplikasi yang telah dibuat :

Tabel 5. Blackbox Testing

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Membuka aplikasi	Klik aplikasi	Menampilkan menu utama	Valid
2	Membuka menu materi	Menekan tombol materi	Menampilkan menu materi	Valid
3	Membuka menu quiz	Menekan tombol quiz	Menampilkan isi quiz	Valid
4	Membuka menu puzzle	Menekan tombol puzzle	Menampilkan isi puzzle	Valid
5	Membuka menu profile	Menekan tombol profile	Menampilkan isi profile pembuat aplikasi	Valid
6	Memutar audio	Menekan tombol audio	Mengeluarkan suara	Valid
7	Menghentikan audio	Menekan tombol audio	Menghentikan suara	Valid
8	Tombol kembali	Menekan tombol kembali	Kembali ke semula	Valid
9	Tombol keluar	Menekan tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Valid

### 3.3 Implementasi

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem atau aplikasi berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah gambaran dari hasil implementasi program yang dilakukan.



Gambar 5 Tampilan Menu Materi

### 4. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian pembelajaran Tahfidz di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal, maka dihasilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android pada gadget. Media pembelajaran ini dibuat dengan analisa penulis dan sesuai dengan pembahasan sebelumnya. maka dapat disimpulkan:

- Dengan adanya media pembelajaran ini siswa dapat memahami bacaan surat sehingga proses menghafal menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
- Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar di sekolah.
- Media pembelajaran ini dapat dijadikan pembelajaran dan latihan materi dari quiz atau games.
- Dengan adanya media pembelajaran ini juga mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa karena dapat menarik perhatian siswa dalam menghafal surat-surat pendek.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu, masih diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik lagi pada pembelajaran menghafal surat-surat pendek dan media pembelajaran ini dapat diupgrade berbasis Augemented Reality.

### Ucapan Terima kasih

Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun Jurnal ini yaitu kepada, Ibu Rita Wahyuni Arifin S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, Bapak M. Mahpudin, M.Pd., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol yang telah memberikn izin penelitian ini, Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual dan Senior dan rekan-rekan mahasiswa kelas MI-18A.

### Daftar Pustaka

- [1] L. Qurrotul Uyun And U. Zuhdi, "Pengembangan Game Edukasi 'Al Qur'an Ratsel Bambini' Berbasis Android Mata Pelajaran Pai Materi Hafalan Surat Pendek Kelas V Sekolah Dasar," *J. Penelit. Pendidik*.

- Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 4, pp. 3228–3238, 2019.
- [2] H. Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish, 2017.
- [3] D. I. Putri, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, “Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 124, 2016.
- [4] H. S. B. Hikmah, “Jurnal teknik informatika,” *Implementasi Teknol. Augment. Real. Pada Media Promosi Perumah. Puri Melodi Mangkubumi Pt. Mustika Putri Jaya Di Kota Tasikmalaya*, vol. 5, no. 2, pp. 22–30, 2017.
- [5] D. Wijaya and R. W. Arifin, “Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada Kelas VI Sdn Harapan Baru II Bekasi,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 203–210, 2019.
- [6] N. A. Lestari and E. Retnoningsih, “Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 2, no. 2, pp. 159–168, 2018.
- [7] A. N. Alfian, “Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Harian Bahasa Arab Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 95, 2020.
- [8] Z. Zulkifli, “Pengembangan Media Pembelajaran Jaringan Komputer Menggunakan Software Multimedia Adobe Flash Cs6,” *J. Sains dan Teknol. J. Keilmuan dan Apl. Teknol. Ind.*, vol. 18, no. 2, p. 60, 2018.
- [9] D. Setiyadi, “Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI),” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 1, pp. 42–53, 2016.
- [10] R. W. Arifin, H. Septanto, and I. Wignyowiyoto, “Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning,” *Inf. Manag. Educ. Prof. (Juni 2018)*, vol. 2, no. 2, pp. 179–188, 2018.