

PENGEMBANGAN METODE CEPAT MEMBACA HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA DALAM RANGKA PEMBERANTASAN BUTA HURUF PADA LANSIA

Rayung Wulan, Eddy Saputra, Ahmad Haries

Program studi Informatika, Fakultas FTMIIPA, UNINDRA
utha2578@gmail.com

Abstrak

Dalam rangka mengentaskan buta aksara huruf Hijaiyah, berbagai macam cara dilakukan agar mudah dan bisa dipelajari oleh setiap muslim yang belum bisa membaca kitab suci Al-Qur'an, yaitu dengan pendekatan metode berbasis multimedia. Metode ini terbukti efektif memudahkan mereka yang belum bisa membaca huruf hijaiyah mempelajari cara membaca Al-Quran. Upaya-upaya yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut diantaranya ialah program pemberantasan buta huruf bagi masyarakat yang terlanjur memiliki tingkat pendidikan formal yang rendah. Oleh karena itu, salah satu langkah awal yang dilakukan yaitu dengan melaksanakan program intensif pemberantasan huruf arab pada masyarakat khususnya ibu-ibu lanjut usia. Dengan metode berbasis multimedia, menggunakan teknik audio visual ibu-ibu dapat menyimak lebih mudah. Teknik penyajian untuk ibu-ibu dibuat sedemikian mudah agar dapat dimengerti cepat dengan bantuan multimedia.

Kata kunci : Metode Membaca, Huruf Hijaiyah, Multimedia

Abstract

In order to eradicate illiteracy Hijaiyah letters, various ways are done to be easy and can be learned by any Muslim who cannot read the holy book of the Qur'an, that is by approach method based on multimedia. This method proved to be effective in facilitating those who have not been able to read the letters of hijaiyah to learn how to read the Quran. The efforts undertaken to address these challenges include an illiteracy eradication program for people who already have a low level of formal education. Therefore, one of the first step is to implement an intensive program of eradicating Arabic letters to the community, especially elderly mothers. With a multimedia-based method, using audio-visual techniques mother can listen more easily. Presentation techniques for mothers are made so easy to be understood quickly with the help of multimedia.

Keywords : Method of Reading, Hijaiyah Letters, Multimedia

PENDAHULUAN

Penyuluhan dapat dipandang sebagai suatu bentuk pendidikan untuk orang yang membutuhkan dan ada yang memberikan secara berkesinambungan

dengan merefleksi diri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Rahayu S. Hidayat dalam bukunya "Pengetesan Kemampuan Membaca Secara Komunikatif" membaca adalah melihat dan memahami tulisan dengan melisankan atau hanya

dalam hati. Definisi tersebut menyangkut tiga unsur dalam kegiatan membaca, yaitu pembaca (yang melihat, memahami dan melisankan dalam hati), bacaan (yang dilihat) dan pemahaman (oleh pembaca). Membaca itu adalah proses yang kompleks dan rumit karena memerlukan suatu proses, maka tidak mungkin dapat terlepas dari aktivitas dan seseorang yang menjalankan aktifitas pasti mempunyai tujuan. Tujuan membaca dianggap sebagai modal dalam membaca, sedangkan tujuan membaca dalam menelusuri baris-baris bacaan pasti dapat mempengaruhi hasil membacanya.

Multimedia memiliki beberapa keuntungan (Idris, 2008), yaitu :

1. Multimedia dapat meningkatkan pembelajaran.
2. Multimedia membiarkan pelajar untuk memutuskan sendiri.
3. Multimedia membuat pelajar menjadi 'pemilik' sehingga mereka
4. Bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari.
5. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, sehingga pelajar dapat terlibat langsung.
6. Multimedia dapat menjembatani komunikasi pelajar dengan instruktur.

Menurut Santi (2014:85) "Untuk meningkatkan intensitas dan efisiensi penyampaian perlu media pembantu yang dikemas secara menarik, santai, dan interaktif, salah satu caranya adalah mengemas dengan format yang menarik dan mudah dimengerti.

Multimedia yang mengkombinasikan gambar, suara, dan animasi telah menarik banyak orang. Termasuk bahasa Arab yang memiliki simbol tertentu, diharapkan dengan teknologi multimedia dapat mempermudah banyak orang khususnya usia lanjut untuk mempelajari lebih dalam tentang bahasa Arab (Hijaiyah).

Multimedia dapat diterapkan pada banyak bidang serta dapat menjadi alat bantu yang dapat menggabungkan materi pendidikan, hiburan dan komputer sebagai alat peraga, maka dapat membantu mempermudah pemahaman tentang materi yang disampaikan, selain itu media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadikan media pembelajaran menjadi lebih lengkap, sehingga teknologi multimedia sebagai penunjang sarana pembelajaran yang dapat merangkum berbagai media dalam satu wadah media.

Menurut Kusuma (2012) sistem multimedia adalah suatu sistem yang dapat mendukung secara integrasi penyimpanan, transmisi dan representasi sejumlah media discrat (digital) berupa text, grafik, citra, audio, dan video melalui komputer. Sedangkan menurut Hadijaya (2013) sistem multimedia adalah beberapa sistem yang mendukung lebih dari satu macam sistem. Menurut Simamora (2008), Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan cara untuk berkomunikasi dan memotivasi pengguna agar lebih efektif. Oleh karena itu sangat diperlukan media pembelajaran guna membantu proses dalam belajar bagi pengguna.

Perangkat Lunak Menurut Ukur (2006) dalam bukunya yang berjudul "Student Guide Series Pengenalan Komputer", menjelaskan bahwa "Perangkat lunak adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melaksanakan pengolahan data". Berikut dibawah ini merupakan perangkat lunak pendukung untuk merancang dan membuat aplikasi di antaranya :

1. Perangkat Lunak Pengolah Diagram

Pada tahap pertama menentukan konsep dan desain untuk aplikasi yang akan dibuat diperlukan perangkat lunak pendukung berupa

tool atau alat bentuk untuk membuat model analisis salah satunya berupa flowchart untuk mempresentasikan suatu masalah dalam bentuk gambar atau bagan yang berhubungan antar proses beserta instruksinya.

2. Perangkat Lunak Pengolah Gambar

Selain itu diperlukan perangkat lunak pendukung pengolah grafis untuk mengolah gambar dan mendesain teks arab, vector dengan memanfaatkan tool-tool untuk mengubah dan membuat gambar yang terdapat pada pengolah vector, memberi efek-efek serta import gambar vector.

3. Perangkat Lunak Pengolah Audio

Dalam penambahan audio pada aplikasi dibutuhkan perangkat lunak pengolah suara untuk merekam, mengubah suara contoh dalam bacaan huruf arab dan dalam bentuk digital yang dilengkapi dengan efek suara yang berbeda dan hasil edit suara dapat disimpan dalam bentuk format seperti .mp3, wma, mp3pro dan lainnya.

4. Perangkat Lunak Pengolah Animasi

Dalam Pembuatan animasi dibutuhkan perangkat lunak pengolah animasi yaitu, pengolah animasi dua dimensi menggunakan tween motion dan animasi tiga dimensi yang dibuat dengan menggunakan line tool kemudian sampai bentuk menjadi objek tiga dimensi kemudian sampai tahap rendering.

5. Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi

Sementara itu dalam pembuatan aplikasinya dibutuhkan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat user interface, vector, bitmap dan memiliki kemampuan dalam menampilkan multimedia gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas bagi pengguna sehingga dapat digunakan

untuk membuat aplikasi multimedia yang menarik.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, berupa benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, atau lebih dikenal dengan alat peraga, baik yang terdapat di dalam kelas maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu untuk menghubungkan atau mengkomunikasikan pesan yang hendak disampaikan oleh pendidik agar sampai dengan tepat kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran yang mudah untuk ibu ibu.

Di antara media pembelajaran, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Media ini merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Gambar-gambar dapat membantu menguatkan berita atau informasi yang disampaikan.

METODE PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini, tim pelaksana abdimas melakukan studi banding di Masjid Al-Iklas dan Masjid yang terletak di Wahana Bekasi yang merupakan lokasi pengabdian masyarakat. Tim menemui DKM dalam rangka meminta izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Setelah memaparkan proposal kegiatan pengabdian masyarakat dan mendapatkan izin, tim melakukan observasi sekaligus dokumentasi ke beberapa lokasi yang terkait pelaksanaan abdimas .

Selanjutnya, tim mempersiapkan materi yang telah dipersiapkan dan bahan-bahan pendukung lainnya seperti modul yang akan diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan abdimas ini adalah *Metode Multimedia Visualisasi*, yang terbagi ke dalam dua tahap, yakni pelatihan dan instrumentasi.

a. Pelatihan

Tim memberikan pelatihan kepada ibu-ibu yang berada di lingkungan atau tergabung dalam majelis taklim Al-Ikhlas dan Masjid Wahana Bekasi

b. Instrumentasi

Setelah melakukan pelatihan, tim melakukan pendampingan kepada ibu-ibu agar mudah dan lancar mengenal huruf arab (Hijaiyah)

3. Tahap Evaluasi

Tahapan yang terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari suatu kegiatan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi dapat dijadikan masukan pada kegiatan selanjutnya. Dalam hal ini, evaluasi dilakukan dengan cara mengobservasi multimedia dan mengulang langkah langkah membuat serta mengoperasikan multimedia.

Lokasi pengabdian masyarakat ini berlokasi di dua tempat yaitu di Masjid Al Muhajirin perumahan pondok gede bekasi dan di Masjid Al Ikhlas perumahan cibubur villa 3. Media yang kami gunakan dalam melaksanakan pengabdian ini diantaranya proyektor, laptop, komputer, perangkat lunak aplikasi multimedia. Serta perlengkapan lain

seperti lehar, pulpen, kertas dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya memberikan masukan kepada DKM masjid untuk membantu ibu-ibu lanjut usia dalam membaca huruf hijaiyah. Tim pengabdian masyarakat memberikan pelatihan bagaimana multimedia diminati diberbagai usia dan bermanfaat untuk kita semua. Setelah ibu-ibu memahami dan bisa mengoperasikan multimedia maka tim memberikan masukan metode yang membuat ibu-ibu lanjut usia mudah dalam menghafal huruf hijaiyah.

Kegiatan yang berlangsung materi ditambah dikarenakan banyak ibu-ibu yang ingin diulang dan dilanjutkan kembali agar mudah menghafal.

Hasil dari kegiatan tersebut dibuatkan modul atau tutorial langkah langkah dalam mengoperasikan multimedia untuk ibu-ibu lanjut usia. Ibu-ibu lanjut usia begitu antusias membaca tutorial lalu mencoba langsung di aplikasi. Dalam sesi tanya jawab ibu-ibu berharap diadakan secara bertahap guna mempermudah menghafal dikarenakan ibu-ibu lanjut usia memiliki keterbatasan cepat dalam menghafal atau mengingat.

Akhir pertemuan tim dan pengurus DKM serta ibu-ibu lanjut usia bersama-sama berdiskusi tentang aplikasi multimedia pengenalan huruf hijaiyah sangat berpengaruh sekali untuk ibu-ibu lanjut usia.

Proses kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, ijin dari DKM masjid Al Ikhlas dan masjid Al Muhajirin. Setelah melakukan ijin dari DKM, ketua DKM memberikan sambutan serta membuka acara kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan judul

“Penyuluhan dan Pengembangan Metode Cepat Membaca Huruf Arab (Hijaiyah) berbasis Multimedia dalam rangka pemberantasan buta huruf pada ibu ibu lanjut usia” dalam sambutannya ketua DKM meminta tim pengabdian masyarakat untuk bekerjasama dengan masjid tersebut guna meminimalkan ibu ibu yang kesulitan dalam membaca huruf hijaiyah.

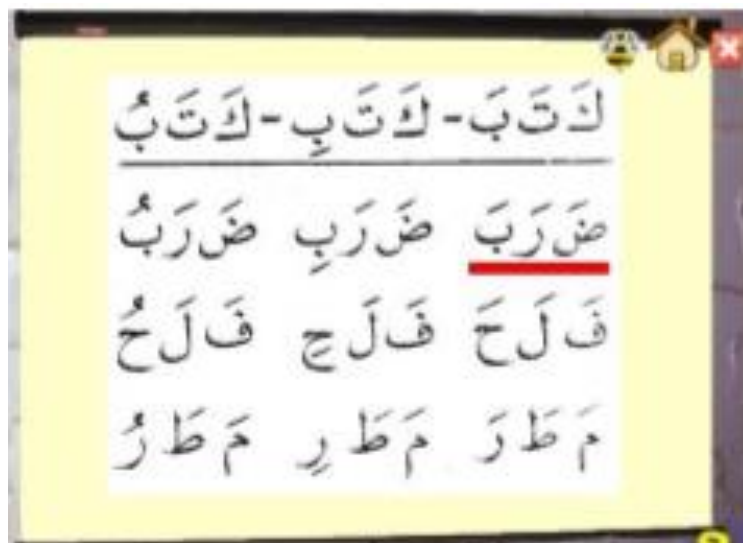
Di samping itu DKM masjid juga menghimbau agar ibu ibu segera langsung mengemukakan kepada tim pengabdian masyarakat menanyakan bagaimana cara termudah agar ibu ibu

yang memiliki keterbatasan dapat dengan mudah serta lancar dalam membaca huruf hijaiyah dengan bantuan multimedia . Kegiatan ini berjalan sesuai dengan jadwal , walaupun ada permintaan untuk perpanjangan durasi waktu kami dari tim berusaha semaksimal mungkin.

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada DKM Al Ikhlas dan DKM Al Muhajirin yang telah memfasilitasi awal hingga akhir acara pengabdian masyarakat tersebut.

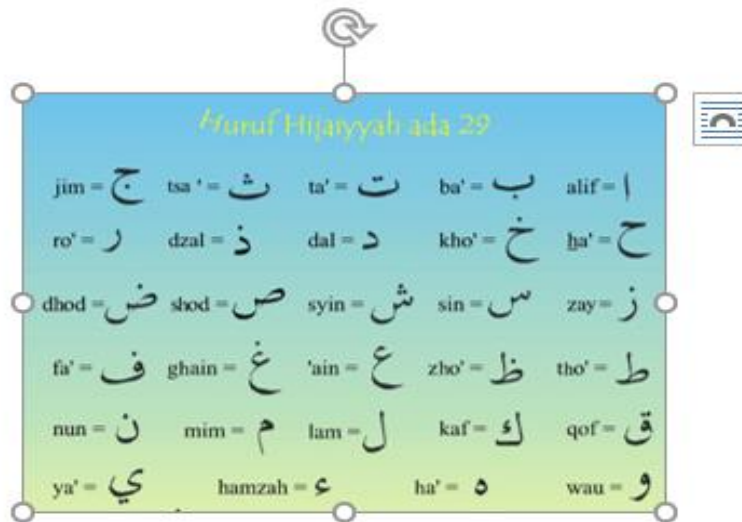


Gambar 1. Hasil Rancangan Aplikasi Multimedia
Sumber Rancangan Penulis 2017



Gambar 2. . Hasil Rancangan Aplikasi Multimedia
Sumber Rancangan Penulis 2017

**TUTORIAL METODE CEPAT MEMBACA HURUF ARAB
(HIJAIYAH) BERBASIS MULTIMEDIA
(MANUAL BOOK)**



Gambar 3. Tutorial (Manual Book) Metode Cepat Membaca Huruf Hijaiyah
Sumber Rancangan Penulis 2017

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat tersebut didapat simpulan di antaranya para ibu ibu lanjut usia dapat mempermudah dalam membaca huruf Hijaiyah dengan metode multimedia. Dengan memfasilitasi ibu ibu lanjut usia DKM masjid Al Ikhlas dan DKM masjid Al Muhajirin akan terus melanjutkan cara tim pengabdian masyarakat dalam metode cepat membaca huruf hijaiyah berbasis multimedia.

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat tersebut baik DKM masjid Al Ikhlas dan DKM masjid Al Muhajirin serta ibu ibu lanjut usia merasa

terbantu dengan adanya kegiatan tersebut. Berdasarkan dari kegiatan abdimas yang telah dilaksanakan , diberikan saran saran sebagai berikut :

1. DKM Masjid perlu memperhatikan ibu ibu lanjut usia dalam membaca huruf hijaiyah.
2. Diadakannya kegiatan kegiatan yang membuat ibu ibu lanjut usia lebih aktif dimasjid.
3. DKM Masjid beserta warga membuat program yang dapat mempermudah ibu ibu lanjut usia menghafal dengan mudah huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Idris, (2008). *Multimedia Interaktif*. Jakarta : Komputindo
- Kurweni, U. (2006). *Studen Guide Series Pengenalan Komputer* Jakarta: Komputindo.
- Rahayu S., H. (2010). *Pengetesan Kemampuan Membaca Secara Komunikatif, Cet. II*, Intermasa, Jakarta.
- Sadiman, A. S, M, (2005). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Santi, (2014). *Metode Pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Gramedia : Jakarta
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta
- Zuliana, C. (2007). *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Iqro*. Bandung : Alfabeta