Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT PADA MATA PELAJARAN TAHSIN ALQURAN DI MADRASAH ALIYAH ANNUR PRIMA MEDAN

DEVELOPMENT OF ICT-BASED LEARNING MEDIA IN THE TAHSIN AL-QURAN SUBJECT AT MADRASAH ALIYAH ANNUR PRIMA MEDAN

Pratama Muhammad Panjaitan[1]*, Rizka Harfiani[2], Amini[3]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
Email: pjtpratama@gmail.com[1]*, rizkaharfiani@umsu.ac.id[2], amini@umsu.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada mata pelajaran Tahsin Al-Qur'an di Madrasah Aliyah Annur Prima Medan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan model pengembangan Hannafin dan Peck dengan mencakup tiga tahap, yakni desain, analisa kebutuhan, pengembangan dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dari aspek isi, tampilan, serta kemudahan pemakaiannya. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media ini relevan dengan kebutuhan belajar dan mempermudah siswa memahami materi tahsin alquran. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran Tahsin di Madrasah dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran yang berbasis ICT sebagai solusi inovatifnya.

Kata Kunci: Pengembangan media ICT, Tahsin Al-Qur'an, Hannafin dan Peck.

ABSTRACT

This study aims to develop ICT (Information and Communication Technology)-based learning media for the Tahsin Al-Qur'an subject at Madrasah Aliyah Annur Prima Medan. This study uses a descriptive qualitative method with the Hannafin and Peck development model which includes three stages, namely design, needs analysis, development and implementation. The results of the study indicate that the developed learning media are feasible in terms of content, appearance, and ease of use. The results of the study indicate that this media is relevant to learning needs and makes it easier for students to understand the tahsin al-Qur'an material. These findings indicate that ICT-based learning media can be an innovative solution in improving the quality of Tahsin learning in Madrasas.

Keywords: *Media development ICT, Tahsin Al-Qur'an, Hannafin and Peck.*

PENDAHULUAN

Secara harfiah, makna Al-Qur'an ialah "bacaan sempurna" yang maksudnya adalah sebuah nama dengan pilihan yang teramat tepat, sebab daari zaman manusia mulai mengenal baca tulis saat lima ribu tahun lalu, tak satupun bacaan yang bisa menandingi *Al-Qur'anul Karim* sebagai bacaan yang sempurna lagi mulia (Shihab, 1997).

Al-Qur'an diterima oleh Nabi Muhammad melalui perantara Malaikat Jibril dalam bentuk bunyi, setelah itu selang beberapa tahun barulah Nabi Muhammad SAW mendiktekannya kepada para sahabat yang menulis wahyu setelah Al-Qur'an beralih wujud menjadi tulisan. Seperti halnya diketahui, proses menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW memakan waktu selama 23 tahun secara berangsur-angsur. Adapun maksud dan tujuan menurunkannya secara berangsur-angsur ialah agar lebih mudah diingat dan dihapal serta memaknai artinya (Nasution, 2012)

Alquran adalah kitab suci ummat islam yang diyakini dan dijadikan pedoman dalam menjalankan hidup ummat beragama islam.

Mempelajari dan mengamalkannya merupakan perintah agama islam itu sendiri yang oleh Nabi Muhammad SAW disampaikan dalam hadits nya : خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ maknanya, Sebaik-baik diantara kalian adalah yang mempelajari al-Quran dan mengajarkannya. (HR. Bukhari). Dalam mempelajari alquran harus melalui beberapa tahapan seperti, membaca, menghafal, memahami tafsirnya, mentadabburi, dan mengamalkan alquran, maka tahapan pertama yang harus dijalani dalam mempelajari alquran adalah membaca alquran.

Dalam membaca alquran, terdapat kaidah-kaidah atau ketentuan yang berlaku dalam proses membaca alquran tersebut yang dikenal dengan istilah ilmu Tajwid, ilmu tajwid secara bahasa memiliki makna memperbaiki atau membenahi, dan makna tajwid secara istilah diartikan dengan mengucapkan (mengeluarkan) tiap huruf dengan memberikan haq dan mustahaqnya dari makhraj (tempat keluar) (M. A. Amir, 2019).

Kesalahan dalam pembacaan alquran menjadi akar permasalahan di kalangan para pembaca alquran yang masih kerap berlangsung sampai saat ini, dalam istilah tajwid disebut dengan *Lahn* (Kesalahan), lahn ini terbagi menjadi dua yang pertama adalah *Lahn Jaly* (kesalahan yang jelas) dan *Lahn Khafi* (kesalahan yang samara tau tersembunyi). Hal ini masih menjadi problem di masyarakat yang mana masyarakat sebahagian masih belum menyadari tentang kebenaran dan kesalahan dalam pembacaan alquran yang dilakukan sehari-hari.

Kesalahan yang terjadi dalam membaca alquran sangat berpotensi merubah makna dari ayat alquran tersebut sehingga terjadi pergeseran makna dalam alquran dan sangat memungkinan terjadinya pembelokan tafsir hanya karena kesalahan dalam penyebutan huruf dalam alquran, sebagai contoh dalam penyebutan huruf ق dan huruf ك pada surah al-ikhlas ayat 1: **قُلْ هُوَ اللهُ اَحَدٌ** .Dalam ayat ini, huruf **ق** pada kata **قُل** jika dibaca dengan benar sesuai dengan makhrajnya, maka menghasilkan makna yang benar yang artinya "Katakanlah bahwa Allah itu Esa", namun jika kata **قُل** dibaca dengan salah atau keliru mengarah ke mahkraj huruf **ك**, maka maknanya sangat jauh berubah menjadi "Makanlah". Hal ini sangat dilarang dalam agama yaitu merubah arti dari alquran terlebih lagi makna yang dihasilkan sangat bertolak belakang dan berpotensi menimbulkan murkanya allah. Dan masih banyak lagi contoh dampak dari kesalahan saat menguacpkan dan atau membacakan ayat alquran diantara adalah :

1. Berpotensi merubah makna
2. Mengurangi keotentikan alquran
3. Diganjar dosa karena berubahnya bacaan serta makna
4. Tidak mendapatkan fadhilah hadits nabi Muhammad yang mana rasulullah meriwayatkan sabda bahwa "Sebaik-baik kamu ialah yang memperlajari alquran dan mengamalkannya"
5. Tidak mendapatkan syafaat dari alquran.

Hal ini menarik perhatian lembaga pendidikan yang notabennya pembelajaran umum mendominasi proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran alquran, terlebih bagi sekolah milik Negara dan sekolah sekolah kejuruan swasta, membuat peserta didik tidak mendapatkan porsi pembelajaran agama yang banyak terlebih lagi secara khusus dalam pembelajaran membaca alquran. Banyak sekolah yang mulai memasukkan porsi pembelajar an alquran dalam rumpun mata pelajaran. Dan tidak sedikit sekolah-sekolah swasta yang menspesifikasikan ilmu alquran ke arah

tahsinul quran dan tahfidzul quran (ilmu tajwid dan menghafal alquran)

Sekolah atau madrasah tingkat atas (SMA, MA, SMK) khususnya di kota Medan, banyak yang sudah memulai program alquran sebagai program tambahan bahkan unggulan dilembaga tersebut. Sebagai contoh di madrasah aliyah annur prima medan yang menerapkan progam alquran (tahsin dan tahfidz) sebagai salah satu program madrasah. Hal ini menjadikan madrasah aliyah annur prima medan harus menjadikan pembelajaran tahsin alquran menjadi fokus Pembelajaran ilmu tajwid dalam menjalankan program alquran di lembaga tersebut,

Pembelajaran tahsin (tajwid) alquran merupakan dasar dari ilmu alquran, yang mana pada pembelajaran ini fokus pembahasan tentang bagaimana cara penyebutan atau mengeluarkan huruf-huruf pada ayat alquran dari tempat keluarnya (makhraj) dan memberikan hak dan mustahaq seetiap hurufnya. Hal ini dilakukan dalam rangka menjaga keotentikan alquran sehingga terjaga keasliannya sejak diturunkan kepada rasulullah sampai hari kiamat, sebagaimana janji allah bahwa diantara semua kitab suci, hanya alquran lah yang terjaga keasliannya sampai hari kiamat (Wahid, 2022)

Nabi Muhammad Sallallahu ‘alaihi wasallam merupakan peletak pondasi pertama ilmu tajwid dalam sejarah perkembangan ilmu tajwid baik dari segi praktek dan pemakaian, karena pada beliaulah alquran diturunkan, dan beliau *bertalaqqi* langsung dengan Jibril as, demikian pula para sahabat yang *bertalaqqi* langsung dengan nabi Muhammad kemudian para Tabi’in *bertalaqqi* lansung dari para sahabat nabi demikian seterusnya sehingga secara mutawatir sampai kepada kita melalui guru-guru kita. (Mursyid & Mustautina, 2019).

Ada perbedaan opini terkait siapa penulis pertama ilmu tajwid. Ada yang menyebut Abu Al-Aswad Al-Du’ali (wafat tahun 688 M / 69 H) sebagai penulis pertamanya. Ada juga yang menyebut Al-Khalil bin Ahmad (wafat 789 M / 173 H) dan ada pula yang menyebut Abu Al-Qosim Ubaid bin Al-Salam (wafat 838 M / 224 H) (Mursyid & Mustautina, 2019).

Pembelajaran Tahsin merupakan kata yang tak bisa disandingkan begitu saja dengan kata Al-Qur’an bila tidak ada kata lain yang mempengaruhi kata Tahsin lainnya karena termasuk kata yang tidak bisa berdiri sendiri. Tahsin bisa disandingkan dengan kata apapun yang memerlukannya, sebab arti Tahsin secara tekstual ialah perbaikan, pembagusan serta penghiasan (Rahman et al., 2023).

Pada pembelajaran tahsin alquran ini menguatkan pada tata cara penyebutan huruf (makharijul huruf), hukum-hukum bacaan serta sifat-sifat huruf yang terjadi bila salah satu huruf hijaiyah bertemu dengan hijaiyah lain. Dan pembelajaran tahsin alquran di lembaga pendidikan ini lebih terukur dan terstruktur karena dalam rancangan pembelajaran yang oleh seorang pendidik harus dipersiapkan seperti misalnya modul ajar dan silabus sebagai media untuk meraih sasaran pembelajaran.

Didasarkan pada survei yang sebelumnya dilakukan peneliti di Madrasah Aliyah An-Nur Prima Medan bahwa pihak sekolah sudah membuat satu mata pelajaran yang dikhususkan untuk konsentrasi dalam bidang tajwid yaitu mata pelajaran tahsin alquran. Guru yang mengampu mata pelajaran tersebut dipilih oleh kepala sekolah khusus hanya guru yang sudah menempuh pendidikan khusus tahsin alquran minimal pada level penguasaan teori tajwid. Literatur

pelajaran pada mata pelajaran ini menggunakan literatur yang terintegrasi dengan salah satu lembaga tahsin tilawah alquran di kota Medan yaitu Ma'had Abu Ubaidan Bin Al-Jarrah medan, dan rujukan yang biasa dipakai adalah kitab matan Al-Jazary dan kitab tahsin As-Syafi'i.

Dalam pembelajaran, guru mengajarkan materi tahsin dengan menggunakan berbagai metode guna mendukung kesuksesan pembelajaran. Beberapa metode yang guru laksanakan ialah demonstrasi, metode ceramah, penugasan dan sebagainya. Kemudian media pembelajaran yang dominan dipakai ialah media cetak seperti silabus, buku dan sebagainya. Di era 5.0 seperti hari ini, dalam penggunaan media dan teknologi yang berkembang guru diwajibkan harus lebih inovatif dan kreatif guna memudahkan proses pembelajaran. Hari ini kita bisa menemukan banyak media pembelajaran yang bisa kita akses dimanapun dengan menggunakan technology yang berkembang hari ini, baik dalam bentuk platfoam, aplikasi dan lain sebagainya. Dengan adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembalajaran tentunya akan menghasilkan inovasi dalam pembelajaran.

Eksplorasi media pembelajaran yang guru laksanakan memiliki peranan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran, minimal pembelajaran akan lebih terasa menarik karena kreatif dan inovatifnya seorang guru dalam memanfaatkan media teknologi yang semakin hari semakin berkembang, ada banyak jenis media teknologi yang dapat dimanfaatkan baik yang ada disekitar kita ataupun yang tidak, yang kesemuaannya dirangkum dalam ICT (*Information Comunication Technology*) atau kerap disbut TIK.

ICT (*Information Comunication Technology*) dapat ditemukan oleh guru dengan mudah, baik yang tersdia di sekolah maupun yang tersedia di internet.

Terdapat alasan utama yang menjadi alasan penulis untuk mengembangkan media yang digunakan secara kreatif dan inovatif agar tidak monoton kepada satu media ICT saja yakni masih kurangnya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran Tahsin Al-Qur'an. Karenanya dalam rangka inovasi dalam pembelajaran, peneliti mengambil ide pengembangan media pembelajaran dengan basis ITC (*Information Comunication Technology*).

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Pembelajaran

Dalam bahasa Inggris, kata "*instruction*" digunakan sebagai istilah dari kata Pembelajaran. *Instruction* dimaknai dengan tahapan interaktif antara siswa dan guru yang secara dinamis terjadi. Dalam hal ini menitikberatkan pada proses belajar, sehingga upaya-upaya yang sudah direncanakan dalam memanipulasi sumber-sumber belajar supaya terbentuk proses belajar dalam diri seorang siswa yang dinamakan dengan pembelajaran. Lain halnya dengan makna "*teaching*" yang artinya mengajar. Konsep yang dimiliki *teaching* sendiri ialah tahapan belajar mengajar yang dari guru ke siswa terjadi secara satu arah, karenanya dalam belajar guru akan semakin berperan aktif sementara siswa berperan sebaliknya (pasif) (Sadiman, 2009).

Pembelajaran ialah tata cara (prosedur) dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang sistematis demi meraih sasaran belajar tertentu. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan "proses interaksi peserta didik dengan pendidik an sumber belajar. Keahlian berpikir siswa bisa ditingkatkan melalui pembelajaran

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

sebagai proses belajar pun juga bisa mengembangkan dan meningkatkan keahlian mengkontruksi pengetahuan baru sebagai usaha untuk mengembangkan penguasaan akan materi pembelajaran dengan baik.

Makna pembelajaran selaras dengan amanat UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yakni sebuah sistem dengan maksud untuk memudahkan kegiatan pembelajaran siswa yang mencakup runtutan kejadian yang dirancang dan sedemikian rupa disusun untuk mendukung, mempengaruhi berlangsungnya kegiatan pembelajaran peserta didik yang sifatnya internl. Pembelajaran sebagai tahapan yang disusun untuk menciptakan pengalaman belajar dari guru (pendidik) supaya peserta didik mendapatkan ilmu baru melalui beragam aktivitas yang sudah diorganisasikan dan direncanakan untuk memudahkan seseorang supaya belajar, maknanya pembelajaran memfokuskan pada perhatian terkait bagaimana seseorang supaya belajar dan sebagai usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada landasan dalam makna pembelajaran yang dibagi ke dalam lima prinsip berikut:

a. Pembelajaran adalah sebuah proses.
b. Hasil pembelajaran ditandai dengan tingkah laku yang berubah secara menyeluruh.
c. Pembelajaran sebagai upaya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku.
d. Pembelajaran adalah wujud pengalaman.
e. Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang berkesinambungan.

Kelima prinsip tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran adalah sebagai usaha perubahan perilaku dalam diri siswa (meskipun perubahan perilaku siswa tidak semua adalah hasil dari pemikiran). Hasil pembelajaran secara keseluruhan ditandai dengan perubahan perilaku yaitu dalam semua sudut perilaku yang mencakup aspek afektif, kognitif dan motorik.

Pembelajaran banyak memberikan pengalaman dan keadaan yang nyata sebab merupakan wujud interaksi antara individu dengan lingkungannya. Beberapa hal yang dimaksud dalam proses pembelajaran ialah wujud interaksi belajar mengajar dalam kondisi yang interaktif edukatif sebagai komunikasi yang sadar akan tujuan yang dituangkan dalam *planning* pembelajaran. Pembelajaran adalah kontruksi ulang dari hasil belajar yakni pemahaman konsep, peralihan perilaku dan keterampilan siswa. Dalam hal ini, pembelajaran selanjutnya dipaparkan oleh Marzano dalam *Theory of Learning* yang isinya menyangkut lima tahapan dimensi pembelajaran, meliputi : 1). *Acquire an integrate knowledge*, 2). *Attitude and perception*, 3). *Habits of mind*, 4). *Use knowledge meaningfully*, dan 5). *Extend and refine knowledge*. Kelima tahapan tersebut memiliki kesimpulan sebagai berikut:

a. Bila telah memiliki persepsi yang baik serta mampu mengintegrasikan pengetahuan yang lama dan baru, maka pengetahuan atau wawasannya akan semakin luas.
b. Seseorang akan belajar bilamana memiliki sikap yang positif akan apa yang dipelajari.
c. Bila sudah berpikir secara produktif, maka kebiasaannya untuk berfikir akan berubah secara otomatis.
d. Seseorang akan berpikir produktif bilamana sudah memanfaatkan pengetahuannya secara bermakna.
e. Seseorang akan mempergunakan pengetahuannya secara bermakna bilamana sudah memperluas pengetahuannya. (Dharma, 2012).

Pembelajaran adalah sebuah tahapan dengan alur yang panjang supaya mencapai

hasil maksimal sehingga membutuhkan strategi yang tepat dan sesuai supaya sasaran pembelajaran bisa dicapai. Strategi pembelajaran adalah sebuah metode atau cara yang guru lakukan pada siswa sebagai usaha yang berlangsung secara berkesinambungan dalam usaha terjadinya perubahan aspek afektif, kognitif dan motorik. Dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya harus mempersiapkan strategi, namun juga media yang dipilih harus lebih bervariatif dan mengandung arti karena guru sangat membutuhkan segala bentuk dan saluran media yang hendak dipakai guna menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran.

Penggantian istilah "proses belajar mengajar (PBM)" menjadi istilah "pembelajaran" tak hanya sekadar merubah istilah, tetapi juga merubah kontribusi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Guru bukan sebatas "mengajar" tetapi juga "membelajarkan" siswa supaya mau belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru bertugas untuk menghantarkan informasi guru pun juga menyeleksi materi ajar, mendiagnosa kesulitan belajar peserta didik, menstimulasi aktivitas belajar siswa, menjalankan supervisi aktivitas belajar, mengembangkan dan memakai metode dan strategi serta membimbing siswa dalam belajar. Tak hanya itu, supaya siswa mau belajar maka guru harus memanfaatkan dan mengembangkan beragam media dan sumber belajar dan memberi motivasi. Guru juga harus berperan dalam debat dan diskusi sebagai mediator, menyelenggarakan fieldtrip seperti tamasya, camping dan sebagainya. Beberapa pendapat diatas, dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan segala hal yang bisa menghantarkan pengetahuan dan informasi sebagai interaksi yang terjadi antara siswa dengan pendidik (guru) (Azhar, 2011,).

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang pelaksanaannya merupakan hasil integrasi dari beragam komponen yang mempunyai makna tersendiri dengan tujuan supaya pembelajaran bisa berlangsung sebagaimana harusnya. Karakteristik utama dari aktivitas pembelajaran ialah terdapatnya interaksi dan komunikasi. Interaksi yang dimaksud adalah yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajar seperti dengan teman, guru, media pembelajaran, alat serta sumber-sumber belajar yang lainnya. Sementara karakteristik lainnya ialah berhubungan dengan unit atau komponen pembelajaran itu sendiri, yang mana akan ada komponen-komponen seperti strategi, materi atau bahan, media serta evaluasi pembelajaran (Rusman, 2012).

Teori Pengembangan

Secara umum, model penelitian pengambangan memiliki beberapa keesaman dalam proses penelitian. Umumnya, banyak peneliti memanfaatkan metode penelitian R&D (*Research and Development*), tetapi penulis dalam penelitian ini memakai metode penelitian desekriptif kualitatif dengan model Hannafin and peck. Karena fokus utama penelitian ini ialah untuk melihat seperti apa proses, pengalaman, serta persepsi pengguna (guru, siswa, atau pihak lain) terhadap media yang dikembangkan, serta mengevaluasi efektivitasnya secara mendalam, bukan dalam bentuk angka atau statistik. Pendekatan ini sering digunakan pada tahap awal pengembangan untuk menggali kebutuhan pengguna, mengevaluasi prototype, atau menginterpretasi dampak penggunaan media terhadap pembelajaran.

Model Hannafin and peck

Model ini dimaknai sebagai jenis desain pengajaran yang mencakup tiga fase yakni

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

fase desain, fase analisa kebutuhan serta implementasi. (Hannafin & Peck, 1998). Penilaian dan pengulangan dalam model ini dalam setiap fase harus dilaksanakan. Dalam hal ini, model ini ialah model desain pembelajaran berorientasi produk.

Fase pertama analisa kebutuhan, dalam pelaksanaannya memerlukan peralatan, kelompok sasaran serta kebutuhan media pembelajaran untuk mengidentifikasi keperluan-keperluan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran termasuk media pembelajaran yang dibuat, tujuan dan objek, serta kemahiran dan pengetahuan. Usai semua kebutuhan diidentifikasi, Hannafin and Peck menekankan agar penilaian untuk hasil itu segera dilaksanakan sebelum melanjutkan Pembangunan ke fase desain.

Fase kedua adalah desain, yakni informasi dari fase analisa kebutuhan dipindahkan dalam wujud dokumen yang nantinya menjadi sasaran pembentukan media pembelajaran. Hannafin and Peck 1998 menyebutkan tujuan dan maksudnya adalah untuk mendokumenkan dan mengidentifikasi kaidah yang paling baik demi meraih sasaran pembentukan media tersebut. Dalam fase ini, menghasilkan salah satu dokumen berupa dokumen *story board* yang mengikuti runtutan kegiatan pembelajaran dengan berasaskan kebutuhan pelajaran serta objektif media pembelajaran layaknya yang didapatkan pada fase analisa kebutuhan.

Fase ketiga ialah pengembangan dan implementasi. Hannafin and Peck (1998) menyebutkan kegiatan yang berjalan pada fase ini merupakan hasil dari pengujian, diagram alur, penilaian sumatif serta penilaian formatif. Supaya bisa memudahkan proses membuat media pembelajaran, dokumen *story board* bisa dipakai sebagai dasar atau acuan dalam pembuatan diagram alur. Karenanya fase ini dibutuhkan untuk mengevaluasi kelancaran media yang dihasilkan. Nantinya, hasil yang didapat dalam fase ini akan dipakai dalam tahap pengubahsuaian demi meraih mutu media yang dikehendaki (Pratomo & Irawan, 2015).

Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (Azhar, 2011) media pembelajaran mempunyai cakupan yang luas meliputi manusia, kajian atau materi yang membentuk sebuah keadaan yang menjadikan siswa bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berbagai manfaat dan kegunaan media pembelajaran yaitu:

a. Motivasi belajar siswa bisa ditumbuhkan dengan menarik perhatian siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik.
b. Siswa akan menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik bila bahan pengajaran dibuat dengan lebih jelas maknanya supaya siswa bisa memahaminya.
c. Metode mengajar tidak sebatas komunikasi verbal yang dituturkan guru, melainkan akan menjadi lebih bervariasi karenanya peserta didik tidak akan bosan dan guru juga tidak akan kehabisan tenaga bilamana mengajar di setiap jam pelajaran.
d. Peserta didik lebih banyak menjalankan kegiatan pembelajaran, karena tak sebatas mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan media yang memicu berlangsungnya interaksi antara siswa dengan guru. Contohnya adalah ketika siswa menonton televisi perihal pembelajaran, film pendidikan, radio dan lainnya. Media pembelajaran diperlukan untuk melahirkan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan

menjadi usaha untuk membentuk pola interaksi antara guru dan siswa supaya semakin baik.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, media pembelajaran menduduki posisi yang cukup penting. Komunikasi tidak akan terbentuk bila tidak ada media serta pembelajaran sebagai salah satu komunikasi juga secara maksimal tidak akan berlangsung. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar yang ikut memberi pengaruh pada kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang guru ciptakan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran turut memudahkan peningkatan keefektifan tahap pembelajaran serta penyampaian pelajaran dan pesan saat sekarang ini.

Dalam Kontek pendidikan di Indonesia, Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga diharapkan dapat membantu menjembatani kesenjangan antara daerah perkotaaan dan pedesaan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Ruslan et al., 2025).

Media Pembelajaran berbasis ICT

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dimaknai dengan alat yang memudahkan kegiatan pembelajaran supaya arti pesan yang diberikan menjadi lebih jelas serta sasaran pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Pendapat Hamalik dalam Azhar Arsyad (2002:16-17) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran bisa membentuk kembali minat dan kemauan yang baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar serta membawa pengaruh psikologis pada siswa (A. Amir, 2016).

Information and Communication Technology (ICT) atau umumnya dikenal dengan TIK (Teknologi Informatika dan Komunikasi) mempunyai peluang yang besar yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran dengan dasar ITC merupakan komponen sumber belajar yang di dalamnya terkandung materi instruksional dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi di kalangan siswa. Dalam makna lain, media ini merupakan sarana perluasan informasi yang berbentuk perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur komputer & telekomunikasi serta sistem jaringan supaya data bisa disebarluaskan dan secara global bisa diakses. (Rusman, 2012).

Jenis jenis media pembelajaran berbasis ICT *Information Comunication Technology* diantaranya:

a. Komputer

Berasal dari kata *Computare* yang dalam bahasa latin memiliki arti menghitung. Terdapat sedikit perbedaan opini para peneliti dan pakar dalam mengartikan terminologi komputer dikarenakan bidang garapan ilmu komputer yang terlalu luas. Definisi komputer menurut Hamacher ialah mesin penghitung dalam bentuk elektronik yang bisa menerima informasi dalam input digital secara cepat, lalu selanjutnya memproses sesuai dengan program yang ada di memori untuk kemudian menghasilkan output dalam bentuk informasi. Blissmer menyebut komputer sebagai sebuah alat elektronik dengan berbagai tugasnya yakni menerima input, memproses input yang diterima berdasarkan programnya, menyimpan hasil pengolahan sesuai perintah hingga menyiapkan output dalam wujud informasi. Sementara Fuori mengatakan bahwa komputer merupakan sebuah pemroses data yang secara cepat bisa melaksanakan perhitungan seperti perhitungan operasi angka dan aritmatika tanpa ada manusia yang turut campur tangan.

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

Pada hakikatnya, komputer adalah sebuah alat yang memproses simbol-simbol dalam bentuk kode huruf, angka bahkan kombinasinya. Manusia memasukkan simbol-simbol ke dalam komputer dengan memakai alat input lalu memprosesnya dengan cara khusus yang bisa dibedakan menjadi cara analog dan digital. Sistem komputer adalah campuran dari komponen *software* (perangkat lunak), *hardware* (perangkat keras), manusia dan informasi (komunikasi sumber daya) serta tata cara pemrosesannya. Keseluruhan kompenen tersebut mustahil bisa bekerja sendiri atau bahkan berdiri sendiri. Sebab penggajian tidak bisa diproses oleh *hardware* bila *software* tidak ada. Kebalikannya, program komputer dalam bentuk *software* yang berisikan instruksi-instruksi yang diperlukan oleh *hardware* tersebutlah yang akan melengkapi tugas yang dibutuhkan.

Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan komputer, mencakup; (1) Efisiensi SDM; (2) Tingkat keakuratan informasi yang dihasilkan terbilang tinggi; dan (3) Kemudahan berkomunikasi dengan pemakainya (Wahyono, 2003). Dalam sistem informasi manajemen, keberadaan komputer sudah memberi banyak sekali kemudahan bagi manajer dalam melakukan kegiatannya. Dari hal-hal yang kecil, seperti, mendokumentasikan file-file, memberikan informasi kepada pihak lain, menyimpan data-data, dan sebagainya supaya perusahaan bisa membuat keputusan yang penting. Dalam prinsipnya, komputer dan *hardware* lain merupakan sebuah sumber daya fisik yang tanpa manusia sebagai pemberi instruksi tentu tidak akan bisa berfungsi. (Sudjiman & Sudjiman, 2018).

b. WEB

World Wide Web secara umum lebih familiar disebut web sebagai icon dalam dunia internet yang paling mencolok. Pengguna paling banyak memakai aplikasi ini karena sifatnya yang dinamis. Awalnya, konsep web adalah pemakaian dokumen-dokumen atau *hypertext* dalam wujud elektronik yang dengan cara tertentu saling dihubungkan. *Hypertext* bisa menyimpan suara, gambar, video dan bahkan mulai merambah ke arah multimedia sehingga tidak sebatas mengirimkan teks. Seiring dengan teknologi yang semakin berkembang, *hypertext* kemudian beralih menjadi WWW. Layanan tersebut menyuguhkan informasi yang secara langsung bisa diakses dan ditampilkan di komputer *client* dengan memakai protokol *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP). Web adalah rangkaian alur komunikasi antara server dan *client*. Alur atau protokol tersebut menyuguhkan informasi berbentuk dokumen yang dapat dihubungkan dengan dokumen lain yang diseluruh komputer sudah disimpan (Sidik, 2009).

TajweedMate App

TajweedMate adalah aplikasi yang membatu pembaca alquran untuk bisa melafalkan alquran dengan ketentuan kaidah tajwid, baik melalui contoh audio maupun dengan menganalisis lafal dengan menggunakan kecerdasan buatan artificial Intelegen (AI). Aplikasi ini menggunakan engine pengelan suara canggih yang dikembangkan khusus untuk tujuan tersebut.

Fitur yang ada di aplikasi tajweedmate diantaranya:

a. Belajar alquran

Bagian ini meliputi belajar huruf dan dasar melafalkan alquran dengan contoh audio,

dan belajar tajwid dengan menggunakan audio dan visual.

b. Analisis Lafal
   Bagian ini menyediakan fitur penguji lafal yang disebutkan oelh pembaca alquran dengan menggunakan kecerdasan buatan (AI)
c. Memorasi
   Bagian ini berisi bagian alquran yang sering dibaca, dalam istilah pelajaran tahfidz alquran ini disebut dengan muroja'ah atau pengulangan.
d. Analisis Ofline
   Pada bagian ini, analisis suara dapat dilakukan secara ofline, berkat perkembangan engine yang canggih pada aplikasi ini.

Tahsin Alquran

Tahsin secara etimologi yakni *Hassana-Yuhassinu-Tahsinan* dalam bahasa Arab yang maknanya membenahi, membaguskan, sama halnya dengan kata tajwid yang asal katanya *Jawwada-Yujawwidu-Tajwidan.*

Secara terminologi tahsin merupakan kegiatan mengelurkan tiap-tiap huruf Al-Qur'an dengan memberikan hak dan mustahaknya dari tempat keluarnya. Makna lain adalah menyempurnakan seluruh hal yang ada korelasinya dengan kesempurnaan dalam mengucapkan huruf Al-Qur'an dari aspek yang senantiasa sifat-sifatnya melekat dan untuk melengkapi hukum korelasi satu huruf dengan huruf lain misalnya Idgham, Idzhar, Ikhfa, Iqlab dan lain-lain.

Mulanya, secara sistematis dan teoritis Tahsin Al-Qur'an/ilmu tajwid disusun pada zaman Abu Muzahim Musa bin Ubaidillah bin Yahya bin Khaqan al-Khaqani al- Baghdadi al- Muqri (325 H), ada juga yang berpendapat bahwa yang menyusun ilmu tajwid secara teoritis pertama adalah Abu Ubaid al-Qasim bin Salam Abu al-Aswad ad-Du'ali atau imam al-Khalil bin Ahmad al-Farahidi (Sabron, 2017).

Tahsin alquran meliputi pembelajaran tentang makharijul huruf, syifatul huruf, hukum nun mati dan tanwin, hukum mad, tarqiq dan tafkhim, hukum mim mayi, ibtida', tanda ghorib dan lain-lain.

METODE

Kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang dipilih penulis sebab fokus penelitiannya ialah agar melihat seperti apa proses, pengalaman, dan persepsi pengguna (guru, siswa, atau pihak lain) terhadap media yang dikembangkan, serta mengevaluasi efektivitasnya secara mendalam, bukan dalam bentuk angka atau statistik. Pendekatan ini sering digunakan pada tahap awal pengembangan untuk menggali kebutuhan pengguna, mengevaluasi prototype, atau menginterpretasi dampak penggunaan media terhadap pembelajaran.

Untuk model pengembangan media pembelajaran yang dipakai, penulis memilih model pengembangan menurut Hannafin and Peck sebagai model desain pembelajaran yang mencakup tiga fase seperti fase analisa kebutuhan, fase desain serta fase pengembangan dan implementasi.

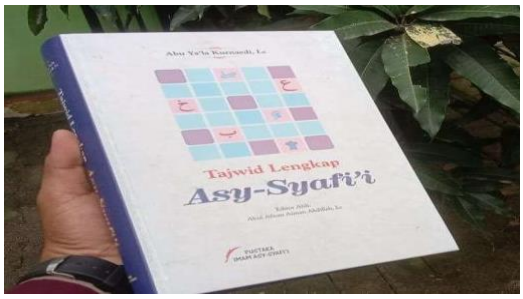
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dan maksud penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran tahsin alquran di Madrasah Aliyah Annur Prima Medan dengan memanfaatkan model pengembangan Hannafin dan Peck (1998) yang meliputi tiga tahapan utama: analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan serta implementasi**.** Berikut adalah hasil dari masing-masing tahap:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Berajah Journal
Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri
ISSN (p): **2797-1805** | ISSN (e): **2797-1082**

Pada bagian ini, penulis menjalankan observasi langsung serta wawancara dengan guru Tahsin Al-Qur'an dan beberapa siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran Tahsin menggunakan media pembelajaran konvensional dan berbasis web, seperti aplikasi membaca alquran dll, Keterbatasan media yang menarik dan interaktif menjadi salah satu hambatan utama dalam meraih sasaran pembelajaran secara maksimal. Karenanya, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT sebagai upaya memberikan inovasi dalam pembelaran pembelajaran.



Gambar 1. Media Cetak Pelajaran Tahsin

Gambar 2. Media berbasis web

2. Tahap Desain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran dengan memperhatikan prinsip desain instruksional yang interaktif, menarik, dan kontekstual. Media dirancang berbasis digital interaktif yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile, memuat materi tentang ilmu tajwid serta contoh pelafalan yang benar disertai audio dan sistem penganalisis lafal bacaan alquran dengan menggunakan kecerdasan buatan (AI) yang ada pada aplikasi TajweedMate.

Gambar 3. Media ICT TajweedMate

Gambar 4. Tampilan TajweedMate

3. Tahap Pengembangan dan Implementasi

Prototipe media pembelajaran kemudian dikembangkan sesuai desain yang telah disusun. Media yang dikembangkan adalah media berbasis ICT yang sebelumnya sudah diterapkan namun belum sampai pada tahap interaktif, maka media tersebut akan dikembangkan kepada media ICT yang lebih interaktif yaitu aplikasi tajweedmate yang menyajikan banyak kemudahan dalam belajar ilmu tajwid/ tahsinul quran, Berikutnya, uji coba terbatas dilakukan kepada siswa kelas X. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini relevan dengan kebutuhan belajar siswa, menarik secara visual, lebih interaktif dan membantu pemahaman siswa terhadap materi Tahsin secara lebih praktis dan mandiri.

Gambar 5. Sosilisasi Media ICT

Gambar 6. Simulasi penggunaan Aplikasi TajweedMate

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dapat secara efektif mendukung proses pembelajaran Tahsin Al-Qur'an. Temuan ini sejalan dengan teori Hannafin dan Peck (1998), yang menekankan pentingnya siklus sistematis dalam pengembangan media yang melibatkan analisis kebutuhan, perancangan, dan evaluasi implementatif.

Tahap analisis kebutuhan menjadi fondasi penting dalam mengidentifikasi masalah pembelajaran yang sesungguhnya. Di MA Annur Prima, keterbatasan media interaktif menjadi celah yang perlu diisi oleh teknologi pembelajaran modern. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadiman (2005), bahwa media pembelajaran yang dikembangkan harus didasarkan pada analisis kebutuhan agar tepat sasaran.

Pada tahap desain, prinsip desain interaktif dan berbasis audio-visual terbukti mampu meningkatkan daya tarik siswa akan materi yang guru ajarkan. Hal tersebut relevan dengan opini Mayer (2001) dalam teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika teks dipadukan dengan elemen visual dan audio.

Sementara itu, keberhasilan pada tahap pengembangan dan implementasi tercermin dari hasil validasi dan respon positif siswa. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis ICT bukan sebatas untuk meningkatkan motivasi belajar, namun juga mengukuhkan pemahaman konsep Tahsin secara mendalam.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran Tahsin Al-Qur'an di Madrasah Aliyah. Keberhasilan ini dapat menjadi dasar pengembangan lanjutan untuk media sejenis pada mata pelajaran keagamaan lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Didasarkan pada observasi dan pembahasan yang sudah dipaparkan, karenanya dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada pelajaran tahsin alquran di Madrasah Aliyah Annur Prima Medan masih sangat terbatas sebelum dilakukan pengembangan. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan belum memenfaatkan potensi teknologi secara optimal.
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis ICT dengan model Hannafin and Peck mencakup tahap analisa kebutuhan, desain serta pengembangan dan impelementasi

berhasil menciptakan media yang efektif dan layak. Media ini sangat relevan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil percobaan. Pengembangan media pembelajaran bisa mningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran tahsin, serta memberikan alternative belajar mandiri yang lebih menarik dan interaktif.

Saran

1. Bagi Guru
   Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT ini sebagai sebuah strategi dalam menyampaikan materi tahsin agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, variatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.
2. Bagi Sekolah
   Perlu mendukung pengembangan dan penggunaan media ICT dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet, serta pelatihan untuk guru.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Diharapkan peneliti berikutnya bisa lebih lanjut mengembangkan penelitian dengan menguji efektifitas media secara kuantitatif melalui pretest dan posttest atau mengadaptasi media untuk platform mobile agar lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalampembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, *2*(1), 34-40.

Amir, M. A. (2019). *Ilmu Tajwid Praktis*. Pustaka Baitul Hikmah Harun Ar-Rasyid.

Hannafin, M. J., & Peck, L. L. (1998). The Design Development and Education of Instructional Software. *New York: Mc. Millan Publ., Co*.

Ibrahim, Alfi Irsyad. (2013).”Maskulinitas dalam Novel Keluarga Permana Karya Ramadhan K.H.” Metalingua: Jurnal Penelitian Sastra Vol. 6 No. 2 Desember 2013.

Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press

Mursyid, A., & Mustautina, I. (2019). Tajwid Di Nusantara Kajian Sejarah, Tokoh Dan Literatur. *El-Furqania: Jurnal UshuluddinDanIlmuIlmuKeislaman*, *5*(01), 75-104.n

Nasution, A. S. A. (2012). Fonetik dan Fonologi al-Qur’an. *Jakarta: Amzah*.

Nurdin, A. (2016). Model Pembelajaran Menumbuh Kembangkan Kemampuan Meta Kognitif. *Makassar: Pustaka Refleksi*.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, *3*(1), 171-187.

Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, *1*(1).

Rahman, A., Qorib, M., & Zuliana, Z. (2023). Pelatihan Tahsin Bacaan Sholat Dalam Meningkatkan Kualitas Bacaan Sholat Melalui Metode Muqotha’ah Pada Ibu-Ibu Aisyiyah Ranting Puji Mulio. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(6),

6158-6168.Rusman, dkk., 2012, Pembelajaran Berbasis TIK, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Ruslan, M., Affandi, A., & Husna, A. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di MTs Muammadiyah 15 Medan Deli. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, *5*(1), 1123-1131.Shihab, M. Q. (1997). *Mukjizat Al-Quran: Ditinjau dari Aspek Kebahasaan, Aspek Ilmiah, dan Pemberitaan Gaib*. Mizan Pustaka.

Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2018). Analisis sistem informasi manajemen berbasis komputer dalam proses pengambilan keputusan. *TeIKa*, *8*(2), 55-66.

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sugiyono. (2019). Met*ode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta

Wahid, A. (2022). Mushaf Uthmani: Kajian Sejarah Dan Perkembangannya Dalam Menjaga Keotentikan Al-Qur'an. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, *8*(1), 81-98.