

**At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal  
Pendidikan Islam**

Penerbit: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar

Website: <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/at-tarbiyah>

Email: [attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id](mailto:attarbiyah@iainbatusangkar.ac.id)

---

**Pengembangan Media Murottal Animasi Dalam Pembelajaran Tajwid:  
Upaya Peningkatan Semangat Santri TPA Darunnizam  
di Masa Pandemi Covid-19**

**Feni Mardika**

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia  
*fenimardika1708@gmail.com*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media murattal animasi dalam pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam di Jorong Kapuah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mengikuti prosedur yang terdiri dari: 1) *define* dengan melakukan wawancara dengan guru TPA untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa, 2) *design* menyiapkan *prototipe* media murattal animasi serta aplikasi yang digunakan, serta 3) *develop* melakukan uji validasi dan kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi dan kelayakan media *murottal* animasi yang sudah dirancang terbukti layak digunakan dalam pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam hal ini terbukti dari hasil validasi berada pada kategori valid. Dengan kata lain, media *murottal* animasi layak menjadi media pembelajaran tajwid bagi santri TPA khususnya TPA Darunnizam dan hasil validasi media *murottal* animasi berada pada kategori sangat valid.

**Kata Kunci:** Media, Murottal, Animasi, Tajwid

**Abstract**

*This research aims to develop an animation murottal media in learning tajwid at TPA Darunnizam in Jorong Kapuah. The method used was research and development (R & D). The development procedure consisted of three phases: define, design, and develop. At define phase, the researcher conducted interviews with Qur'an educational teachers. At design phase, the researcher constructed the prototype of the murottal media. Last, at develop phase, the researcher conducted validation test to determine the worthiness of the products. Based on the results received, animation murottal media has proved worthy to be used in learning tajwid at TPA Darunnizam as the results of validation was perfectly valid based on validators' judgments. In other words, animation murottal media deserves to be a tajwid learning media for the students especially at TPA Darunnizam.*

**Keywords:** Learning Media, Murottal, Animation, Tajwi

## PENDAHULUAN

Penyebaran wabah Covid-19 di Indonesia memberikan dampak besar bagi semua sektor salah satunya bidang pendidikan. Hingga pada sekitar awal bulan April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 yang memberikan pembatasan dalam kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, tempat atau fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, modal transportasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan persyaratan yang harus dipenuhi oleh wilayah – wilayah yang mengajukan PSBB.

Bentuk pelaksanaan PSBB dalam ranah pendidikan sesuai Permenkes RI No. 9 Tahun 2020 adalah dengan adanya peliburan sekolah yang mengganti proses belajar mengajar di sekolah dengan dilaksanakan di rumah menggunakan media yang paling efektif. Dengan adanya kebijakan baru tersebut memberikan tantangan baru bagi seluruh lembaga pendidikan. Banyak guru yang kebingungan menentukan bagaimana cara belajar yang tepat dengan sistem tersebut, agar mesti dilakukan dirumah proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Al-Qur'an adalah petunjuk dan kebenaran yang nyata. Mempelajari Al-Qur'an baik bacaan, tulisan, maupun isi yang terkandung di dalamnya adalah kewajiban bagi kaum muslim. Mengajar Al-Qur'an kepada anak sejak kecil lebih mudah dari pada mengajarkan Al-Qur'an ketika dewasa. Pada masa ini anak memiliki potensi yang lebih besar untuk belajar serta mengingat pelajaran. Sehingga pelajaran yang ia terima akan mudah melekat dan tidak mudah hilang. Selain pendidikan yang diberikan orang tua dalam lingkungan keluarga anak juga membutuhkan pendidikan seperti lembaga pendidikan nonformal yang terletak dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan ini mencakup penyelamatan fitrah Islamiyah anak, perkembangan potensi fikir anak, kerja dan sebagainya karena tidak semua orang tua bisa menanggapi anaknya secara keseluruhan, mengingat berbagai keterbatasan ilmu pengetahuan dan lain sebagainya oleh karena itu orang tua menyerakan pendidikan anaknya pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA).

Taman pendidikan Al-Qur'an (TPA) merupakan suatu lembaga pendidikan non formal jenis keagamaan Islam yang berupaya mendidik anak – anak dari usia 7 – 12 tahun atau usia masuk Sekolah Dasar (SD) sehingga mampu membaca, memahami dan mengamalkan Al-Qur'an (Setiawan & Rusdi, 2017). Pendidikan di TPA juga tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat yang bisa menjadi problematika dalam penyelenggaraan di TPA

Salah satu cara yang dapat digunakan guru TPA untuk membuat santri menjadi tertarik dalam pembelajaran adalah dengan merancang media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran karena menarik minat santri, menstimulasi santri, serta memotivasi santri untuk lebih aktif dan giat dalam belajar melalui materi yang diajarkan. Oleh karena itu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video murottal animasi. *Murottal* adalah bacaan Al-Qur'an yang dibacakan oleh *qori'* dan di rekam baik berbentuk rekaman suara, kaset, maupun CD dengan irama tertentu yang difokuskan pada bacaan sekaligus lagu yang dibawakan (Arifin, Zulita, & Hermawansyah, 2016), dan animasi diartikan sebagai seni mendasar yang mempelajari gerak objek, artinya gerak merupakan inti dari sebuah animasi agar gambar terlihat nyata (Yudhanto & Purnomo, 2017: 178).

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Murottal Animasi untuk Meningkatkan Semangat Belajar Santri TPA Darunnizam dalam Pembelajaran Tajwid di Era Pandemi Covid-19"

## **METODE PENGEMBANGAN**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Lalu model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan 4-D yang mana ditawarkan oleh Alfianika (2018: 162) bahwa rancangan penelitian pengembangan terdiri dari 4-D tahap yang meliputi *define, design, develop, disseminate*.

Prosedur pelaksanaan model pengembangan yang penulis lakukan hanya ada tiga tahapan yaitu : *define, design, dan develop*. Hal ini karena beberapa keterbatasan penulis dalam pengembangan media murottal animasi seperti waktu dan biaya.

### **a. Tahap *Define* (pendefinisian)**

Melakukan wawancara dengan guru TPA. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum dan mengetahui masalah apa saja yang dihadapi atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam.

### **b. Tahap *Design* (perancangan)**

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe media murottal animasi. Hasil dari

tahap pendefenisian digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam merancang media murottal animasi berbasis android. Adapun langkah-langkah pada tahap ini adalah: Pemilihan media yang diperlukan dalam pembuatan media murottal animasi dan materi yang akan disajikan dalam video murottal animasi.

c. Tahap *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini akan dihasilkan sebuah video murottal animasi berbasis android. Adapun pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi atau uji kelayakan harus dilakukan guna melihat kelayakan produk yang sudah dihasilkan.

Adapun teknik pengumpulan data penulis gunakan pada penelitian ini adalah validasi media murottal animasi. Lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui media yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi media murottal animasi berisi komponen-komponen dan aspek-aspek yang telah dirumuskan sebelumnya, kemudian dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. media ini divalidasi oleh validator, sehingga dapat diketahui apakah media yang telah dirancang valid atau tidak. Lalu untuk Analisis validitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh aspek yang dinilai oleh setiap validator terhadap instrumen lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi media murottal animasi. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui presentase kevalidan digunakan rumus:

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel 3.1 Kategori Validitas Lembar Validasi

| Interval            | Kategori     |
|---------------------|--------------|
| $0% < P \leq 20%$   | Tidak Valid  |
| $20% < P \leq 40%$  | Kurang Valid |
| $40% < P \leq 60%$  | Cukup Valid  |
| $60% < P \leq 80%$  | Valid        |
| $80% < P \leq 100%$ | Sangat Valid |

Sumber: (Riduwan, 2007: 89)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pendefenisian, dari wawancara yang dilakukan dengan dua orang guru TPA Darunnizam, didapatkan hasil bahwa semangat santri cukup rendah ketika melaksanakan kegiatan belajar di tengah pandemi. Di samping itu, santri seringkali kesulitan dalam memfokuskan perhatian terhadap pembelajaran, terutama pada materi tajwid, sehingga materi

yang diajarkan tidak dapat dipahami dengan baik. Hasil wawancara berbanding lurus dengan hasil observasi, di mana santri TPA Darunnizam cenderung bercanda dengan teman di sebelahnya ketika proses pembelajaran berlangsung. Lalu hampir tidak ada media dan variasi metode atau teknik mengajar dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun dan membuat video *murottal* animasi berbasis android. Media dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: Zepeto, Lexis Audio Editor, Quran, Pinterest, dan Kine Master. Langkah pertama, pengunduhan beberapa gambar dan video sebagai latar belakang dari media yang akan dikembangkan melalui aplikasi Pinterest. Langkah kedua, perekaman suara di aplikasi bawaan ponsel dan dilanjutkan dengan penambahan efek *compressor* dan *echo* dengan menggunakan aplikasi Lexis Audio Editor. Langkah ketiga, pembuatan animasi dengan aplikasi Zepeto. Peneliti mengatur wajah, setelan, serta gerakan dari karakter. Langkah keempat, proses penggabungan latar belakang, karakter, audio, serta teks dan ayat Al-Qur'an, dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Langkah terakhir, proses pengestrakan video menjadi format mp4 sehingga dapat diputar melalui aplikasi bawaan ponsel dan laptop.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti menyusun kisi dan lembar validasi lalu meminta penilaian dari dua orang validator. Pengisian lembar validasi dilaksanakan langsung di kediaman masing-masing validator. Kedua validator memberikan penilaian yang tinggi untuk media *murottal* animasi yang sudah dirancang.

Berdasarkan hasil yang diterima, media *murottal* animasi terbukti layak digunakan dalam pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media *Murottal* Animasi

| Aspek         | Validator |           | Jml       | Skor Maks | %            | Ket                 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------|---------------------|
|               | 1         | 2         |           |           |              |                     |
| Kriteria Umum | 24        | 24        | 48        | 56        | 85,71        | Sangat Valid        |
| Aspek Praktis | 11        | 12        | 23        | 24        | 95,83        | Sangat Valid        |
| <b>Jumlah</b> | <b>35</b> | <b>36</b> | <b>71</b> | <b>80</b> | <b>88,75</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil analisis data, pada aspek kriteria umum, mulai dari kesesuaian media dengan materi yang dipelajari, kesesuaian media dengan karakteristik

santri, dan kesesuaian dengan lingkungan dan fasilitas pendukung pembelajaran, media mendapat penilaian dengan jumlah skor 45 dengan jumlah skor maksimal 56, maka didapat hasil

85,71%. Sesuai dengan tabel 3.1, hasil validasi media murottal animasi berada pada kategori sangat valid. Lalu pada aspek praktis, mulai dari *makharijul* huruf, pelafalan tajwid, dan penjelasan validator memberi penilaian dengan jumlah skor 23 dari skor maksimal 24. Sehingga untuk aspek praktis, hasil validasi media murottal animasi juga berada pada kategori sangat valid, yaitu 95,83%.

Secara keseluruhan, hasil dari uji validitas adalah sangat valid, dan penilaian secara umum mendapat nilai A dan B dari masing-masing validator. Dengan kata lain, media murottal animasi layak untuk dijadikan media pembelajaran tajwid bagi santri TPA khususnya TPA Darunnizam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari uji validitas adalah sangat valid, dan penilaian secara umum mendapat nilai A dan B dari masing-masing validator. Dengan kata lain, media murottal animasi dapat menjadi media pembelajaran tajwid bagi santri TPA. Karena, dalam pembelajaran dibutuhkan media sekaligus metode yang menarik dan tidak monoton. Karena pembelajaran yang monoton membuat santri merasa tidak bersemangat untuk belajar, terutama selama masa pandemi yang mengharuskan santri untuk tidak berlama-lama berada di dalam lingkungan rumah, sehingga tidak ada waktu bermain dengan teman yang notabene menjadi salah satu hal yang mampu membangun semangat santri ketika belajar di TPA.

Dengan penggunaan media *murottal* animasi, santri akan lebih mudah memahami materi pembelajaran tajwid karena pada umumnya santri dengan usia 7-12 tahun menyukai animasi atau kartun. Dan setelah diajukan uji validitas, diperoleh hasil sangat valid. Sehingga dengan demikian media *murottal* animasi akan sangat diminati oleh santri untuk mendapat penjelasan mengenai tajwid dengan cara yang tidak monoton.

Penelitian ini sudah dilakukan hingga tahap pengembangan. Sedangkan untuk tahap deseminasi, penulis menaruh harapan besar kepada guru-guru yang akan menggunakan media *murottal* animasi ini untuk pembelajaran dalam skala yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Riduwan. 2007. *Rumusan Data dalam Aplikasi Statik*. Bandung: Alfabeta.
- Alfianika, ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arifin, Jauhari, Leni Natalia Zulita dan Hermawansyah. 2016. Perancangan Murottal Otomatis Menggunakan Mikrokontroller Arduino Mega 2560. *Jurnal Media Infotama*, 12 (1).
- Setiawan, Dedi dan Amir Rusdi. 2017. Peran TPA dalam Penyelenggaraan Pendidikan Al-Qur'an di Marsjid Al-Fattah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 3 (2).
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yudhanto, Yudho. 2017. *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. Solo: UNS Press.

