

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan penelusuran terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang telah penulis pelajari sebelumnya. Pertama adalah jurnal dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Pembelajaran Tajwid Menggunakan Macromedia flash Pada Pendidikan Al-quran Hadis di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta” penelitian ini di susun oleh Mery (2010), berdasarkan hasil penelitiannya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media interaktif dengan program Macromedia flash dapat meningkatkan kemampuan tajwid pada pembelajaran pendidikan Al-Qur’an Hadist di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

Kemudian jurnal yang kedua adalah “Hubungan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT Dan Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI Kasihan Bantul”. Penelitian ini disusun oleh Asrori (2012), dalam penelitiannya, disimpulkan bahwa, semakin tinggi penggunaan media pendidikan agama islam berbasis IT, maka semakin tinggi juga motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan Bantul.

Kemudian jurnal yang ketiga dengan judul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Huruf *Hijaiyah* Dengan Animasi 2D Berbasis Android”. Penelitian ini disusun oleh Juhmatdri (2015), penelitian ini memberi kesimpulan bahwa, melalui aplikasi ini, kegiatan belajar membaca huruf *hijaiyah* menjadi suatu hal yang sangat menarik dan efektif, karena dirancang dengan gambar dan karakter huruf yang berwarna, sehingga menarik untuk dipelajari oleh anak-anak.

Dari penelitian-penelitian di atas, terdapat kesamaan mendasar dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu memiliki konsep pembelajaran dan edukasi. Kesamaan konsep ini terletak pada kemanfaatan aplikasi yang dapat langsung dirasakan oleh pengguna. Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran juga merupakan cara yang tepat untuk menarik minat belajar seseorang.

Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dipaparkan di atas terletak pada metode yang digunakan. Ketiga penelitian diatas tidak menyangkut permasalahan dalam tata cara pengucapan atau pelafalan *makhrorijul* huruf *hijaiyah*. Sedangkan penelitian yang penulis kembangkan adalah sebuah aplikasi yang menyangkut permasalahan tata cara pengucapan atau pelafalan *makhrorijul* huruf *hijaiyah* yang dikemas dengan animasi gerak mulut dalam belajar mengucapkan huruf *hijaiyah* sesuai dengan *makhrojny*.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan seorang muslim dapat meningkatkan pemahaman dan pembelajaran terutama terkait dengan tata cara pengucapan atau pelafalan *makhrorijul* huruf *hijaiyah* sehingga terhindar dari kesalahan-kesalahan pengucapan yang dapat mengakibatkan perubahan makna dari kalimat yang terucap pada saat membaca Al-Qur'an.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian *Makhorijul* Huruf

Makhroj mempunyai akar kata dari kata kerja *kharaja* yang berarti keluar. Asal kata tersebut selanjutnya dijadikan bentuk isim makna (yang menunjukkan tempat), sehingga menjadi *makhroj* yang artinya tempat keluar. Sedangkan *makhroj* merupakan bentuk jamak dari *makhroj*. Jadi, yang dimaksud dengan *makhroj* huruf adalah tempat-tempat keluar huruf dari huruf pembaca. Semua huruf mempunyai tempat

asal yang dikeluarkan pembaca, sehingga membentuk bunyi tertentu. Jika huruf itu tidak dikeluarkan dari tempat asalnya, maka menjadikan kekaburan bagi pembaca sendiri dan yang mendengarkan, serta tidak dapat dibedakan antara huruf satu dengan lainnya

Para ulama seperti Imam Kholil bin Ahmad menjelaskan bahwa pendapat ilmiah yang banyak di pegang oleh para qori' seperti Imam Ibnu Jazariy serta para ahli Nahwu berpendapat bahwa *makhrijul* huruf terbagi atas 17 *makhroj*. Ketujuh belas *makhroj* ini diklasifikasikan ke dalam lima tempat. Lima tempat inilah yang merupakan letak *makhroj* dari setiap huruf. Lima tempat yang di maksud dalam *makhroj* huruf ialah Al-Jauf, (rongga mulut), Al-Halq (tenggorokan), Al-Lisan (lidah), Asy-Syafatan (dua bibir), dan Al-Khoisyum (pangkal hidung).

2.2.2 Perincian Makhrijul Huruf

1. Al-Jauf

Al-Jauf artinya rongga tenggorokan dan mulut. Dari rongga tenggorokan dan mulut ini muncul satu *makhroj* yang di kenal Al-jauf. Dan dari *makhroj* Al-Jauf ini keluar ketiga huruf Mad yaitu Alif (ا), Wau (و), dan Ya' (ي).

2. Al-Halq

Al-Halq artinya tenggorokan. Maksudnya, tempat keluarnya huruf yang terletak pada tenggorokan. Dari Al-Halq ini keluar tiga *makhroj*, yang di gunakan untuk tempat keluarnya 6 (enam) huruf, ketiga *makhroj* tersebut antara lain:

1. Aqshol Halq adalah pangkal tenggorokan atau tenggorokan bagian dalam. Dari *makhroj* ini akan mengeluarkan huruf hamzah (ء) dan Ha (ه).
2. Wasthul Halq adalah tenggorokan bagian tengah, dari *makhroj* ini keluar huruf 'Ain (ع) dan Kha' (خ).

3. Adnal Halq adalah tenggorokan bagian luar atau ujung tenggorokan, dari *makhroj* ini akan keluar huruf Kho' (خ) dan Ghoin (غ).

3. Al-Lisan

Al-Lisan artinya lidah. Maksudnya tempat keluarnya huruf yang terletak pada lidah. Jumlah huruf *hijaiyah* yang keluar dari *makhroj* ini berjumlah 18 huruf dan terbagi atas 10 *makhroj*. Kesepuluh *makhroj* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pangkal lidah, dalam istilah lain *makhroj* ini di sebut juga *Aqshal Lisan Fauza* yang artinya pangkal lidah sebelah atas. Dari *makhroj* ini keluar huruf Qof (ق).
2. Pangkal lidah tepatnya sebelah bawah atau kedepan dari *makhroj* ini keluar huruf Kaf (ك) dalam istilah lain *makhroj* ini disebut juga *Aqshal Lisan Asfal* artinya pangkal lidah sebelah bawah.
3. Pertengahan lidah dengan langit-langit atas. Pertengahan lidah tersebut dimantapkan (tidak menempel) pada langit-langit atas. Dari *makhroj* ini keluar huruf Jim (ج), Syin (ش) dan Ya (ي).
4. Salah satu tepi lidah atau kedua nya dengan gigi graham yang atas. Ada juga yang mengatakan tepi pangkal lidah dengan graham atas kanan atau kiri memanjang sampai ke depan. Dari *makhroj* ini keluar huruf Dlod (ض).
5. Kedua tepi lidah secara bersama sama sesudah *makhroj* Dlod hingga ujung lidah dengan gusi gigi yang atas. Dari *makhroj* ini keluar huruf Lam (ل).

6. Ujung lidah dengan gusi dua buah gigi seri yang atas agak ke depan sedikit dari *makhroj* nya Lam. Dari *makhroj* ini keluar huruf Nun (ن).
7. Ujung lidah bagian atas dengan gusi dua buah gigi seri yang atas lidah tidak sampai menyentuh gusi. Dari *makhroj* ini keluar huruf Ro' (ر).
8. Bagian atas dengan ujung lidah dengan pangkal dua buah gigi seri yang atas. dari *makhroj* keluar huruf Ta' (ت), Dal (د), dan Tho' (ط).
9. Antara ujung lidah dengan ujung dua buah gigi seri. Dari *makhroj* ini keluar huruf Zai' (ز), Sin (س) dan Shod (ص).
10. Bagian atas dari ujung lidah dengan dua buah gigi seri yang atas, berurutan mulai dari ujung, tengah gigi, dan persambungan gigi gusi dengan dua buah gigi seri yang atas. Dari *makhroj* ini keluar huruf Tsa' (ث), Dzal (ذ) dan Zho' (ظ).

4. Asy-Syafatan

Asy-Syafatan artinya dua bibir. Maksudnya, tempat keluarnya huruf yang terletak pada dua bibir. Bibir atas dan bibir bawah Asy-Syafatan ini terbagi atas dua *makhroj* yaitu:

- a. Perut (bagian dalam) bibir bawah atau bagian tengah bibir bawah dengan ujung dua buah gigi seri yang atas. Dari *makhroj* keluar huruf Fa' (ف).

- b. Kedua bibir atas dan bawah bersama-sama, jika kedua bibir tersebut tertutup rapat, keluarlah huruf Mim (م) dan Bam (ب). Ba' lebih rapat daripada Mim. Dan jika terbuka, keluarlah huruf Wauw (و).

5. Al-Khoisyum

Al-Khoisyum artinya *Aqshal Anfi* (pangkal hidung). Dari Al-Khoisyum ini keluar suatu *makhroj* yaitu Al-Ghunnah (sengau/dengung) sehingga dari *makhroj* ini keluar segala bunyi dengung/sengau, bunyi ini terjadi pada:

- a. Nun sakinah (نْ) atau tanwin ketika dibaca Idghom Bigunnah, Ikhfa' dan ketika Nun itu bertasydid.
- b. Mim sakinah (مْ) ketika dibaca idghom (*Mitslain*) Ikhfa' (*Syafawiy*) dan ketika Mim itu ditasydid.

Semua tempat pada bacaan di atas mengeluarkan bunyi dari pangkal hidung.

2.2.3 Multimedia

Multimedia Menurut Vaughan (2011), multimedia diartikan sebagai sebuah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang ditampilkan dalam komputer atau peralatan elektronik lainnya. Jika pemakai dapat mengontrol apa dan kapan elemen yang disajikan maka hal tersebut dikatakan Multimedia Interaktif. Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, video dan animasi dengan link dan tools yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan

berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia, yaitu:

- Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita
- Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi
- Harus ada alat navigasi yang memandu kita

Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luar namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Jika tidak ada alat navigasi yang memungkinkan pengguna memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika pengguna tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi diatas, maka multimedia ada yang online (internet) dan multimedia yang offline (tradisional).

2.2.4 Elemen Multimedia

Lima Elemen utama multimedia menurut Vaughan (2011) adalah:

1. Teks

Teks sudah digunakan selama ribuan tahun oleh manusia untuk berkomunikasi. Tetapi sebuah kata dapat memiliki banyak arti, sehingga kata-kata yang digunakan haruslah singkat, padat, dan tepat sehingga pesan dan data dapat disampaikan dengan

baik. Teks umumnya digunakan untuk merancang judul, menu, dan buttons (Vaughan, 2011).

2. Suara

Penggunaan suara dalam multimedia dapat menghasilkan sebuah perbedaan dari presentasi multimedia yang biasa dengan presentasi multimedia yang profesional. Walaupun begitu, penggunaan suara yang tidak pada tempatnya dapat merusak presentasi tersebut

3. Gambar

Ada dua jenis gambar yang dapat dihasilkan oleh komputer, yaitu:

- Bitmap yaitu sebuah gambar yang dibentuk dari sebuah matriks yang terdiri dari titik-titik warna. Variasi warna di dalam gambar bitmap ditentukan dengan bit yang ditampilkan, dimana n-bit gambar bitmap memiliki 2^n macam warna.
- Vector drawing adalah gambar yang dihasilkan dari perhitungan koordinat Cartesian oleh komputer yang biasanya digunakan untuk menghasilkan bentuk garis, persegi, lingkaran, oval, dan poligon.

4. Vidio

Penggunaan vidio di dalam sebuah presentasi multimedia dapat menjadi sebuah media penyampaian pesan maupun informasi yang sangat efektif. Dalam sebuah proyek multimedia, penggunaan vidio dapat meningkatkan penyampaian pesan kepada pengguna secara efektif dan pengguna akan lebih mengingat apa yang telah mereka saksikan.

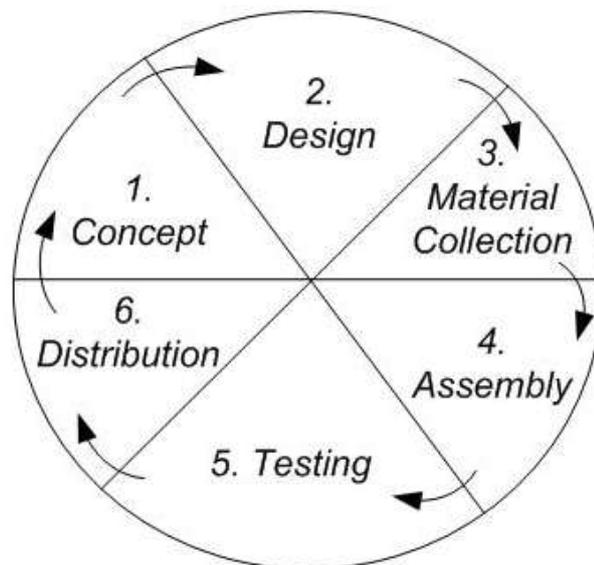
5. Animasi

Animasi merupakan sumber utama dari sebuah aksi multimedia yang dinamis di dalam sebuah presentasi multimedia. Animasi sering digunakan untuk mempresentasikan

sesuatu yang tidak terlalu banyak memerlukan interaksi penggunaannya sehingga presentasi tersebut akan mengalir berjalan seperti sebuah film. Animasi juga digunakan dalam membantu sebuah presentasi, seperti efek transisi slide dan lainnya.

2.2.5 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran tentunya terdapat tahap-tahap yang harus dilalui dari awal hingga akhir pengembangan (Sadiman, 2003). Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sutopo, 2003). Tahapan-tahapan dengan metodologi Luther tidak perlu berurutan, tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap konsep terlebih dahulu dan diakhiri dengan tahap distribusi.



Gambar 2. 1 Model Pengembangan Multimedia Luther

1. Konsep (Concept)

Tahap konsep merupakan tahap dalam menentukan tujuan, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk

perancangan juga ditentukan pada tahap konsep, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

2. Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan dilakukan beberapa kegiatan, seperti membuat spesifikasi, tampilan antar muka, dan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci agar pada tahap selanjutnya, yaitu tahap material *collecting* dan *assembly*, tidak diperlukan pengambilan keputusan baru.

3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang akan dikerjakan, seperti gambar, teks, audio, animasi, dan sebagainya. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar. Tahap pengumpulan bahan dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. Pembuatan (Assembly)

Assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi di dasari pada rincian spesifikasi yang berasal dari tahap design.

5. Pengujian (Testing)

Testing dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) selesai dilakukan. Testing dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *expert test* yakni pengujian dilakukan oleh pembuat aplikasi, dan *beta test* pengujian dilakukan oleh *user*. Fungsi dari tahap pengujian adalah untuk melihat hasil pembuatan aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

6. Distribusi (Distribution)

Pada tahap distribusi dilakukan proses penyimpanan aplikasi dalam suatu media untuk kemudian didistribusikan ke pengguna akhir atau *user*. Jika media penyimpanan tidak cukup menampung aplikasi yang telah dibuat maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut. Pada tahap distribusi juga dilakukan evaluasi sebagai masukan agar system dapat dikembangkan menjadi lebih baik di kemudian hari.

2.2.6 Adobe Photoshop CC 2015

Menurut Ringga (2014), Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop adalah perangkat lunak buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah foto atau gambar.

2.2.7 Audacity

Menurut Fendi (2011), Audacity adalah software open source merekam materi audio, mengedit serta menyatukannya melalui proses mixing sehingga menjadi karya audio yang utuh. Audacity juga berguna untuk memutar atau memainkan audio berformat WAV, AIFF, MP3 dan OGG.

2.2.8 Adobe Flash Professional CC2015

Adobe Flash, yang sebelumnya dikenal sebagai Macromedia Flash adalah salah satu program yang paling umum digunakan sekaligus merupakan produk unggulan pembuatan animasi gambar vektor untuk halaman web animasi, video *player* dan aplikasi audio streaming yang sangat diminati saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension* “.swf” (*Shockwave Flash*), dan dapat diputar di

penjelajah web yang telah dipasang Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama actionScript. (sumber: Madcoms Madiun, 2011, Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS5.5. Penerbit Andi, Yogyakarta, Halaman 1-8).

2.2.9 CorelDRAW X7

CorelDraw merupakan salah satu perangkat lunak pengolah objek grafis yang paling populer di Indonesia. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah objek grafis menjadikan perangkat lunak ini paling banyak dipakai oleh para desainer computer, karena keberadaannya mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama desain grafis. Fitur dan fasilitas CorelDraw dikemas dalam interface yang *user-friendly* dan fleksibel untuk bekerja sama dengan berbagai software lain, baik untuk kepentingan desktop publishing maupun printing, menjadikan tiap versi program ini selalu dinanti-nanti. (Chandra, 2009)

2.2.10 Camtasia Studio 8

Menurut Gazali (2015) Camtasia studio merupakan perangkat lunak (software) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia. TechSmith memperkenalkan Camtasia Studio sebagai solusi yang lengkap untuk dapat dengan cepat membuat video yang terdapat pada aktifitas layar atau desktop PC. Tecsmith berdiri pada tahun 1987 di Okemos, Michigan. Dengan program ini, seseorang dapat merekam, menciptakan presentasi berupa video tutorial tanpa batasan waktu, selain itu software ini berfungsi untuk merekam aktivitas dikomputer. Dengan software ini, siapapun bisa merekam semua aktivitas komputernya dengan kualitas *High Definition* dan juga bisa mengedit file video atau audio dengan kualitas tinggi serta anda bisa memberikan atau menambahkan efek dan memotong file video dan audio tersebut. Camtasia Studio merupakan salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik berupa untuk *editing* filem.

