

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN *SOFTWARECAMTASIA STUDIO PADA MATERI TAJWID*

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup>

Menurut Zaniati, pengirim pesan dalam proses pembelajaran biasa dikenal dengan sebutan guru, dan penerima pesannya disebut dengan murid atau dengan sebutan sejenis lainnya dalam profesi yang berbeda, dan yang dimaksud dengan pesan adalah materi atau informasi pembelajaran yang hendak disampaikan, dan media yang dimaksud adalah media yang digunakan sebagai alat bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup>

Menurut Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur. contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

---

1 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2011) 3

2 Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*, (Jakarta:Kencana.2017) 62

3 Rusdi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan Penilaian*.(Bandung: Cv Wacana Prima.2009) 6

Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan teori Uno dan Lamatenggo, media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>4</sup>

Menurut Anderson media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan para siswa.<sup>5</sup> Dengan adanya media dalam proses pembelajaran tersebut, pengajar akan lebih mudah memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan dan keinginan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Hamzah B Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta:Pt Bumi Aksara, 2010) 122

<sup>5</sup> Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*, (Jakarta:Kencana, 2017) 62

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2011), 15

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri, menurut Arsyad salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa, sehingga media tersebut sering disebut media interaktif. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam peroses belajar mengajar.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Arsyad pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Video pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* perangkat keras yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>8</sup>

Jadi yang dimaksud dengan ciri-ciri media pembelajaran adalah media yang di gunakan sebagai alat bantu untuk memenuhi kebutuhan

---

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, 81

<sup>8</sup> Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict*, (Jakarta:Kencana, 2017), 62-63

belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran, media digunakan sebagai alat interaksi antara guru dengan murid dan akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang abstrak sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

### 3. Penggunaan dan Fungsi Media Pembelajaran

Dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan akan mempermudah siswa dalam belajar, yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dan mendapat persepsi yang sama karena media menyajikan informasi ulang secara konsisten. Sedangkan kegunaan media menurut Daryanto sebagai berikut:

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu *verbalistis*
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual, auditori*, dan *kinestetik*-nya.
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikasi), bahan pelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi) dan tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5-6

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton berpandangan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki beberapa kontribusi sebagai berikut:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat objek abstrak ke konsep lebih konkrit
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Meberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut Sumiharsono dan Hasanah, ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam peroses belajar mengajar, yaitu:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; dan
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.<sup>11</sup>

Dengan adanya media dalam peroses pembelajaran, guru dapat mendatangkan objek tiruan ataupun sebenarnya, sehingga waktu,

---

10 Nunuk Suryadi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Perkembangannya*, (Bandung: Pt Remaja Rosda Karya, 2018), 11

11 M. Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Cv.Pustaka Abadi, 2017), 11

tempat, jumlah ataupun jarak tidak menjadi kendala dalam proses pembelajaran, sehingga akan menimbulkan gairah belajar, karena proses pembelajaran yang menjadi efektif dan interaktif.

Media pembelajaran pun digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran sehingga waktu bukan lagi menjadi kendala guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan akan mempermudah siswa dalam memahami suatu pengertian atau materi dari guru.

#### 4. Manfaat media pembelajaran

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Zalinus dan Ambyar, ada 2 yaitu:

- a. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat Indra, seperti terhadap pemahaman isi pembelajaran, sehingga dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik kepada siswa.
- b. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira di mana ada keterlibatan emosional dan mental.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

---

12 Nizwardi Jalinus, Ambyar, 7

seperti mengamati, memerankan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>13</sup>

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan guru dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran, dan siswa mampu memahami isi pembelajaran dengan lebih baik karena dengan menggunakan media, materi menjadi jelas dan murid tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, sehingga pembelajaran tidak membosankan.

#### 5. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dan Rahman pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran di kelas antara lain:

- a. Ia merasa sudah akrab dengan media itu....papan tulis atau *proyektor transparasi*.
- b. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa.<sup>14</sup>

Untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran seorang guru harus menganalisis terlebih dahulu media tersebut apakah sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin di capai. Sesuai dengan pendapat Arsyad untuk kriteria pemilihan media, ada beberapa yang patut diperhatikan, yaitu:

---

13 Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*..(Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2011), 24-25

14 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2011) 67

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dapat digunakan dimanapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya
- e. Pengelompokan sasaran. Media efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil dan perorangan.
- f. Mutu teknis. Penyampaian informasi dan pesan harus jelas, pesan yang di tonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.<sup>15</sup>

Sementara menurut Jalinus dan Ambiyar kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu:

- a. Access (Kemudahan)  
Apakah yang diperlukan itu tersedia mudah dan dapat dimanfaatkan oleh murid?.
- b. Cost (Biaya)  
Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat.
- c. Technology  
Mungkin kita tertarik kepada suatu media tertentu tetapi kita perlu memperhatikan, apakah teknisnya tersedia dan mudah menggunakannya?
- d. Interactivity  
Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. Organization  
Dukungan organisasi misalnya Apakah pemimpin sekolah atau pemimpin Yayasan mendukung?
- f. Novelty (Kebaruan).<sup>16</sup>

---

15 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 75-76

16 Nizwardi Jalinus, Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana. 2016) 18-20

Jadi dalam memilih media pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, keterampilan guru, kebutuhan siswa, kesesuaian media dengan materi, dan juga harus memperhatikan ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, novelty*).

## **B. Video pembelajaran**

### **1. Pengertian video pembelajaran**

Menurut Kustandi dan Darmawan, video tergolong ke dalam media audio visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan.<sup>17</sup>

Menurut Yaumi video adalah sumber multimedia visual yang menggabungkan urutan gambar untuk membentuk gambar bergerak.<sup>18</sup>

Menurut Kustandi dan Darmawan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus sejalan dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum.<sup>19</sup>

Menurut Kustandi dan Darmawan bahan belajar video adalah bahan belajar yang dalam penyampaianya terdapat gambar dan suara. Menurut Briggs dikutip dari Ahmad Rohani, 1997. Bahan belajar video adalah suatu

---

<sup>17</sup> Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020) 265

<sup>18</sup> Muhammad Yaumi, media dan teknologi pembelajaran, (jakarta: kencana, 2018), 234

<sup>19</sup> Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, 2

alat yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar.<sup>20</sup>

Jadi video pembelajaran merupakan media yang menayangkan pesan dan informasi yang berisi tujuan pembelajaran melalui gambar dan suara yang bergerak yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

## 2. Kelebihan video

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa Ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain.
- b. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi efektif lainnya.
- d. Video yang mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Video dapat menyajikan peristiwa pada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogeny maupun perorangan.
- f. Dengan kemampuan dan Teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, video dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu satu atau dua menit.

## 3. Kelemahan video

- a. Pengadaan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- c. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020) 241

<sup>21</sup>Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2020) 242-243

4. Mengembangkan bahan video pembelajaran
  - a. Video mampu memperbesar objek yang kecil
  - b. Dengan Teknik editing objek yang dihasilkan dapat diperbanyak (*cloning*).
  - c. Video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, diberikan sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan. Contoh, objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabung dengan masa sekarang.
  - d. Video mampu membuat objek menjadi *still picture*/ gambar atau objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
  - e. Daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa yang melihat video tersebut.
  - f. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual dan terkini.<sup>22</sup>
5. Tujuan pemanfaatan video
  - a. Memberikan orientasi dan pelatihan bagi pegawai atau pegawai baru
  - b. Menayangkan bahan dan materi pelatihan
  - c. Mengenalkan produk dan kebijakan baru
  - d. Membuat informasi menjadi lebih standar<sup>23</sup>

### C. Camtasia Studio

#### 1. Pengertian Camtasia Studio

*Camtasia studio* merupakan *software* yang di rancang untuk merekam semua aktifitas yang ada di layar, dan memperlihatkan muka pengajarnya.

Menurut Enterprise *camtasia studio* adalah salah satu *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung dalam layar monitor anda oleh karena itu *software* ini biasanya

---

<sup>22</sup> Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, 244

<sup>23</sup> Benny A Pribadi, 148

digunakan untuk membuat video tutorial maupun video presentasi, *software* ini sangat mudah digunakan dan hasilnya pun cukup memuaskan dan materi dalam video tutorial anda dapat dengan mudah sampai atau ditangkap oleh kebanyakan orang.<sup>24</sup>

Sedangkan menurut Aripin *camtasia studio* merupakan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan oleh *techsmith corporation* khusus bidang *Multimedia*. Camtasia studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, *editing*, dan *publishing*, dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer.<sup>25</sup>

## 2. Keunggulan Camtasia Studio

- a. Menjangkau siapapun dan dimanapun
- b. Tidak perlu memiliki kemampuan multimedia
- c. *Full motion recoeding*
- d. Tidak membutuhkan *server*
- e. Menyediakan fasilitas editing lebih lanjut
- f. Tidak membatasi format file
- g. *Compatible* dengan *tools* lainnya<sup>26</sup>

## 3. Cara Kerja Camtasia Studio

- a. *Recording* adalah sebuah komponen *screen recording* sederhana yang *powerful* untuk meng-*capture* pergerakan kursor memilih menu, *pop up window*, *layer windows*, dan teks yang dapat dilihat pada layar.
- b. *Editing*, pada menu utama yang *camtasia studio 5* anda dapat meng-*import video*, *audio*, dan file gambar ke dalam project. Fail dapat diimpor dengan sangat mudah dan sederhana dengan cara meng-*drag* dan *Drop* file yang terletak dalam *Clip bin* ke dalam *timeline*, kemudian edit sesuai keinginan.
- c. *Publishing*, dengan dukungan video atau animasi *camtasia studio 5* dapat menjangkau berbagai *audiens*. Anda dapat

---

<sup>24</sup> Jubilee Enterprise, *Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia*, (Jakarta: Pt Elex Komputindo, 2015) 6

<sup>25</sup> Aripin, *Membuat Video Klip Super Keren Dengan Camtasia Studio*, ( Super Computer Publishing, 2011) 2

<sup>26</sup> Aripin, *Membuat Video Klip Super Keren Dengan Camtasia Studio*, 3-4

menyampaikan video anda dengan berbagai cara diantaranya *cd-rom, flash, web, dvd, dan e-mail*.<sup>27</sup>

## D. Tajwid

### 1. Pengertian Tajwid

Menurut Mahfud secara lughat (bahasa) kata "tajwid" berarti "تَحْسِينٌ" (memperbaiki) *حَسَّنَ يُحَسِّنُ تَحْسِينًا* sedangkan menurut istilah adalah mengeluarkan setiap huruf dari tempat keluarnya serta memberi hak-haknya seperti: jelas, kuat, lemah, dan sifat-sifat huruf seperti: tebal, tipis, *Al-Jahra, isti'lah, istifal*, dan lain-lain.<sup>28</sup>

### 2. Objek Pelajaran Ilmu Tajwid

Menurut Hasan dan Afandi yang dipelajari pada ilmu tajwid adalah Al-Quran dalam hal bacaannya baik ditinjau dari aspek *makhorijul* huruf, sifatul huruf, *ahkamul* huruf dan hukum baru yang terjadi karena adanya rangkaian satu kalimat dengan kalimat lainnya sebagaimana sifat *tahkim* atau *tarqiq* dan sebagainya.<sup>29</sup>

### 3. Manfaat Mempelajari Ilmu Tajwid

Menurut Hasan dan Afandi orang yang mempelajari ilmu tajwid akan mendapatkan manfaat yang sangat agung yaitu:

- a. Sampainya pada puncak kesempurnaan di dalam melafalkan huruf-huruf Al-Quran atas semua hukum bacaan yang telah disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW.

---

<sup>27</sup> Aripin, *Membuat Video Klip Super Keren Dengan Camtasia Studio*, 5-6

<sup>28</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, (Depok: Rajawali Pres, 2017) 1

<sup>29</sup> Zainul Hasan, Moh.Afandi, *Modul Praktikum Pembelajaran Tilawatil Qur'an*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing. 2018) 3

- b. Memelihara lisan dari kekeliruan di dalam melafalkan kalimat-kalimat Al-Quran
- c. Para *qori'* ataupun *qari'ah* akan selamat dari dosa serta bahagia di dunia dan akhirat karena benarnya bacaan sehingga Ia mendapat pahala.<sup>30</sup>

Dengan mempelajari ilmu tajwid kita akan mendapatkan manfaat berupa bacaan al-qur'an kita akan baik dan benar, karena akan terhindar dari kesalahan dan bacaan kita akan sesuai dengan tuntunan Nabi Muhammad SAW.

#### 4. Hukum Menjaga Tajwid

Menurut Al-Hafidz terkait persoalan ini orang bersikap antara berlebihan dan terlalu menganggap enteng, agar penuturan tentang lafal-lafal Al-Quran akurat, kita harus membedakan sejumlah hal berikut:

- a. *Makhrāj-makhrāj* huruf. Wajib hukumnya menjaga *makhrāj-makhrāj* dan haram secara mutlak mengabaikannya, misalnya mengubah huruf ح menjadi kata Huruf .ء
- b. Sifat-sifat huruf
- c. Sifat-sifat yang ketika diubah membuat huruf menyimpang dari tempatnya. seperti menebalkan س pada kata عَسَء
- d. Sifat-sifat yang memperindah. Seperti menipiskan ر berharkat fatah attu dhammah.<sup>31</sup>

---

30 Zainul Hasan, Moh.Afandi, *Modul Praktikum Pembelajaran Tilawatil Qur'an*, 3

31 Aiman Rusydi Suwaid, *Panduan Ilmu Tajwid Bergambar*, (Solo: Zam-Zam, 2015) 20

## 5. Tujuan Mempelajari Tajwid

Menurut Al-Hafidz tujuan mempelajari ilmu tajwid adalah menjaga lidah agar terhindar dari kesalahan dalam membaca Al Quran.<sup>32</sup>

Menurut Samsul Amin tujuan mempelajari ilmu tajwid adalah pemelihara bacaan dari kesalahan ketika membaca Al-Quran.<sup>33</sup>

## 6. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid

Menurut Samsul Amin hukum mempelajari ilmu tajwid adalah *fardhu kifayah* atau merupakan kewajiban kolektif, namun hukum membaca Al-Quran dengan memakai aturan-aturan tajwid merupakan *fardhu 'ain* atau kewajiban bagi setiap individu. Al-Quran harus dibaca dengan menggunakan tajwidnya, karena Allah SWT berfirman dalam Q.S Al Muzammil ayat 4.

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

" Bacalah Al-Quran itu dengan tartil yaitu dengan memakai tajwidnya"<sup>34</sup>

## 7. Pengertian Makhorijul Huruf

*Makhorijul* huruf merupakan suara yang membentuk huruf ketika mengucapkan huruf hijaiyah yang berasal dari *makhroj*.

---

32 Abdul Aziz Abdur Rauf Al-Hafizh, *Panduan Ilmu Tajwid Aplikatif*, (Jakarta: Markaz Al-Qur'an, 2017) 13

33 Samsul Amin, *Ilmu Tajwid Lengkap*, (El-Ameen Publisher) 4

34 Samsul Amin, *Ilmu Tajwid Lengkap*, 1

Pengertian *makharijul* huruf menurut Al-Qudhat, *makhraj* adalah tempat keluarnya huruf dan Huruf bentuk jama dari حُرُفٌ. Harf adalah suara yang bergantung pada *makhraj*.<sup>35</sup>

Menurut suwaid suara adalah getaran lapisan-lapisan udara hingga terdengar telinga manusia.<sup>36</sup>

Sedangkan pengertian *makharijul* huruf Menurut Nurhadi dan Ruyanti adalah tempat-tempat keluar huruf. Sedangkan secara istilah *makharijul* huruf adalah suatu tempat yang membentuk huruf atau ucapkan, atau dengan kata lain tempat keluarnya huruf pada waktu huruf tersebut diucapkan atau dibunyikan.<sup>37</sup>

Makharijul huruf merupakan suara yang berasal dari tempat keluarnya huruf, pada sa'at huruf tersebut diucapkan atau di bunyikan.

## 8. Macam-Macam Makharijul Huruf

Dengan mempelajari *makharijul* huruf yang terbagi menjadi 5 yaitu *Al-jauf*, *Al-halq*, *Al-lisan*, *Asy-syafatan*, *Al-khaisyum*, dan di topang dengan latihan yang berulang-ulang seorang pembaca Al-Qur'an akan memperlancar lidahnya sehingga lidahnya menjadi tidak kaku dan pengucapan hurufpun akan menjadi baik dan benar.

---

35 Muhammad Isham Mufluh Al-Qudhat, *Panduan Lengkap Ilmu Tajwid Untuk Segala Tingkatan*, (Jakarta:Turos, 2015) 30

36 Aiman Rusydi Suwaid, *Panduan Ilmu Tajwid Bergambar*, (Solo:Zamzam, 2018) 32

37 Nurhadi, Ahmad Ruyanti, *Ilmu Tajwid 2*, (Semarang:Mutiar Aksara,2019) 36

Menurut Kurnaedi dan Jabal macam-macam makhrijul huruf

yaitu:

- a. *Al-jauf* (rongga mulut dan rongga tenggorokan)  
Al-jauf merupakan tempat keluarnya huruf-huruf *mad*, yaitu:
  - 1) Alif yang didahului dengan harakat fathah ا
  - 2) Waau sukun yang didahului dengan harakat dammah وُ
  - 3) Yaa Sukun yang didahului dengan harakat kasrah ي
- b. Al-halq (tenggorokan)  
*Makhroj* ini dibagi menjadi 3 bagian:
  - 1) Tenggorokan bagian bawah. Terdapat dua huruf pada *makhraj* ini yaitu huruf hamzah ء dan ha ه
  - 2) Tenggorokan bagian tengah. Terdapat dua huruf pada *makhraj* ini yaitu huruf Ain ع dan khaa ح
  - 3) Tenggorokan bagian atas. Terdapat dua huruf pada *makhraj* ini yaitu Ghai غ dan kho خ
- c. *Al-lisan* (lidah)  
*Makhraj* ini terbagi menjadi 10 bagian:
  - 1) Pangkal lidah paling belakang pada posisi menempel langit-langit bagian yang lunak (daging) paling belakang setelah tenggorokan yaitu huruf ق
  - 2) Pangkal lidah paling belakang pada posisi menempel langit-langit antara bagian tulang atas dan bagian lunak daging ke depan sedikit setelah ق yaitu huruf ك
  - 3) Lidah bagian tengah pada posisi langit-langit bagian atas yaitu huruf ج، ش، ي
  - 4) Salah satu tepi lidah atau kedua-duanya pada posisi gigi geraham atas yaitu ض
  - 5) Ujung 2 tepi lidah sampai pada akhir Ujung lidah menempel pada gusi dari gigi-gigi bagian atas (yang berhadapan pada 2 gigi geraham pertama, 2 gigi taring, 2 gigi seri samping dan 2 gigi seri) yaitu ل
  - 6) Ujung lidah pada posisi gusi 2 gigi seri atas di bawah sedikit setelah ل yaitu ن
  - 7) Awal punggung ujung lidah pada posisi gusi dua gigi seri atas yaitu ر
  - 8) Punggung ujung lidah pada posisi pangkal dua gigi seri atas yaitu ت، د، ظ
  - 9) Ujung lidah pada posisi 2 gigi seri bawah lalu suara keluar melalui celah di antara dua gigi seri atas dan bawah yaitu ص، ز، ش

- 10) Punggung ujung lidah pada posisi menempel di ujung dua gigi seri atas yaitu ظ،ذ،ث
- d. *Asy-syafatan* (kedua bibir)  
*makhraj* ini terbagi menjadi 2 bagian:
- 1) Bibir bawah bagian dalam pada posisi menempel pada dua gigi seri atas yaitu ف
  - 2) Bertemuannya antara kedua bibir dalam keadaan tertutup yaitu ب bertemuannya antara kedua bibir dalam keadaan tertutup disertai dengan *ghunnah* yang keluar dari khaisyum yaitu م kedua bibir di monyongkan ke depan dengan membuka sedikit celah yaitu و
- e. *Al-khaisyum* (pangkal hidung)  
*khaisyum* pangkal hidung bagian atas tempat keluarnya sepuh bunyi atau suara *ghunnah*.<sup>38</sup>

## E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wida Armila (2019) yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *camtasia studio* terhadap hasil belajar peserta didik pada subtema suhu dan kalor di kelas v sdn 01 indralaya selatan” berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa penerapan media *Camtasia Studio* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaannya: penelitian yang dilakukan oleh Wida Armila, menggunakan variabel Y yaitu hasil belajar dan menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan yang diteliti penulis adalah pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* dalam materi tajwid dengan menggunakan metode penelitian R&D.

Berdasarkan penelitian husuwatul masyitoh (2016) yang berjudul “Pengaruh penerapan *multimedia camtasia studio* dan media *powerpoint*

---

38 Abu Ya'la Kurnaedi Dan Nizar Sa'ad Jabal, *Metode Asy-Syafi'I*, (Jakarta: Pusaka Imam Asy-Syafi'I, 2010) 19-22

terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi struktur atom” berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dan perbedaan aktivitas belajar siswa dari penerapan *multimedia camtasia studio* dan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya: penelitian yang dilakukan oleh husuwatul masyitoh, membahas mengenai aktivitas dan hasil belajar dalam penerapan media *Camtasia studio* dan *powerpoint*, dan menggunakan metode penelitian PTK, sedangkan penulis membahas mengenai pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* dalam materi tajwid dan menggunakan metode penelitian R&D.

Berdasarkan penelitian Nabella Winanda Aulia dan Mia Aina (2016) yang berjudul “Pengembangan *multimedia interaktif* menggunakan *camtasia studio 8* pada pembelajaran biologi materi kultur jaringan untuk siswa sma kelas xi mia” berdasarkan hasil penelitian tersebut media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik, menarik dan layak digunakan sebagai *multimedia* pembelajaran kultur jaringan, dan dapat dijadikan media pembelajaran mandiri untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Perbedaannya: penelitian Nabella Winanda Aulia, pengembangan *multimedia interaktif* menggunakan *camtasia studio 8* pada pembelajaran biologi materi kultur jaringan, *sedang penulis menggunakan* video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* dalam materi tajwid.