BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Tahsin Al-Quran

Metode pembelajaran *tahsin* jika diartikan secara bahasa terdiri dari dua suku kata yang berbeda, yakni kata metode dan kata *tahsin*. Metode merupakan cara yang dipergunakan dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta (banyak orang) supaya tujuan inti dari proses penyampaian materi tersebut mampu tercapai dengan sebaik mungkin (Nurdin, 2016) .

Tahsin Al-Qur'an secara bahasa berasal dari kata Arab yang berarti memperbaiki, membaguskan, atau menyempurnakan. Secara istilah, *tahsin* Al-Qur'an adalah usaha untuk memperbaiki dan membaguskan cara membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah *tajwid*, *makhraj huruf*, dan sifat-sifat huruf agar sesuai dengan cara Rasulullah membacanya.

Tujuan utama dari penguasaan *tahsin* Al-Qur'an adalah untuk menjaga lidah kita agar terhindar dari segala jenis kesalahan saat membaca ayat Al-Qur'an, baik kesalahan dalam penyebutan huruf, maupun kesalahan dalam penerapan ilmu *tajwid* (Hanafi et al., 2019) . Dalam proses *tahsin*, seorang pembelajar tidak hanya diajarkan membaca, tetapi juga memperhatikan panjang pendek bacaan (*mad*), *nun mati* dan *tanwin*, *ghunnah*, *idgham*, *ikhfa'*, serta aspek-aspek lainnya dari ilmu *tajwid*.

Selain itu, *tahsin* juga berkaitan dengan aspek ketelitian dalam pengucapan huruf-huruf hijaiyah. Setiap huruf memiliki *makhraj* (tempat keluarnya huruf) dan sifat yang berbeda, sehingga kesalahan kecil dalam posisi lidah atau tekanan suara dapat mengubah makna bacaan. Oleh karena itu, *tahsin* bukan sekadar membaca lancar, melainkan membaca dengan benar dan sesuai kaidah. Dalam praktik pembelajarannya, *tahsin* biasanya dilakukan secara *talaqqi* (berhadapan langsung dengan guru), karena koreksi langsung sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kesalahan pengucapan. Namun, keterbatasan jumlah guru dan waktu belajar menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran *tahsin* secara tradisional.

2.1.2 Qira'at

Qira'at secara bahasa berarti bacaan. Secara istilah, *qira'at* adalah ilmu yang mempelajari berbagai cara membaca Al-Qur'an yang diriwayatkan secara sah dan memiliki sanad yang bersambung hingga Rasulullah (Deden Suparman & Nurin Fatnata, 2024) .

Perbedaan dalam *qira'at* meliputi variasi dalam pelafalan huruf, panjang pendek bacaan, maupun harakat. Perbedaan ini bukan merupakan kesalahan, melainkan bagian dari kekayaan metode pembacaan Al-Qur'an yang telah diakui dalam keilmuan Islam. Setiap *qira'at* memiliki dasar periwayatan yang kuat dan mengikuti kaidah tertentu yang telah ditetapkan oleh para ulama.

Ilmu *qira'at* berkembang melalui proses transmisi yang berkelanjutan dari generasi ke generasi. Para ulama menjaga keaslian bacaan dengan sistem sanad, yaitu rantai periwayatan yang jelas dari guru ke murid hingga sampai kepada Rasulullah. Hal ini menjadikan *qira'at* sebagai salah satu cabang ilmu yang memiliki tingkat keakuratan tinggi dalam tradisi Islam.

Selain itu, adanya perbedaan dalam *qira'at* juga membantu umat Islam dalam membaca Al-Qur'an sesuai dengan kebiasaan bacaan yang berkembang di masing-masing wilayah, tanpa mengubah makna dari ayat yang dibaca. Jadi, perbedaan ini bukan sesuatu yang salah, tetapi memang bagian dari cara membaca Al-Qur'an yang telah diajarkan sejak dahulu.

Dalam pembelajaran, pemahaman tentang *qira'at* sangat penting agar pembelajar memiliki acuan yang jelas dan tidak mencampuradukkan cara membaca yang berbeda. Jika tidak dipahami dengan baik, pembelajar dapat mengalami kebingungan dalam menentukan bacaan yang benar.

Karena itu, dalam pembelajaran *tahsin* biasanya digunakan satu jenis *qira'at* sebagai standar agar proses belajar lebih terarah. Di Indonesia sendiri, *qira'at* yang umum digunakan adalah *qira'at Hafsh 'an 'Ashim*, sehingga pembelajaran yang digunakan juga mengacu pada bacaan tersebut. Dengan menggunakan satu acuan yang sama, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, baik dalam bentuk tulisan, suara, maupun visual, sehingga pembelajar dapat mengikuti satu pola bacaan yang jelas tanpa tercampur dengan yang lain.

2.1.3 Hafsh ‘an ‘Ashim

Qira’at ‘Âshim riwayat Hafsh merupakan qira’at yang paling banyak digunakan oleh mayoritas muslim di dunia, termasuk di Indonesia (Thobroni & Rohmani, 2022) .

Bacaan Imam ‘Âshim dengan riwayat Hafsh dijadikan sebagai standar bacaan oleh kaum muslim karena memiliki metode pengajaran qira’at sendiri. Qira’at Hafsh baik dalam ranah qira’at sab’ah maupun qira’at ‘asyrah merupakan qira’at yang wajib dikuasai sebelum mempelajari qira’at-qira’at versi yang lain. Qira’at Hafsh sebagai qira’at standar (masyhûrah) al-Qur’an kaum muslim memiliki berbagai tharîq dan wajah yang berbeda dalam membaca ayat-ayat tertentu (Thobroni et al., 2022a) .

Hafsh adalah nama seorang murid yang mendapatkan sanad dari gurunya yang bernama Hafsh ibn Sulayman, sedangkan ‘Ashim adalah gurunya, yaitu Asim ibn Abi al-Najud. Maka, Qira’at Hafsh ‘an ‘Ashim berarti bacaan Al-Qur’an yang diriwayatkan oleh Hafsh dari gurunya ‘Ashim.

Dalam praktiknya, qira’at Hafsh ‘an ‘Ashim memiliki karakteristik bacaan yang relatif lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan beberapa qira’at lainnya, terutama dalam hal pelafalan, panjang pendek bacaan (mad), serta penerapan hukum tajwid yang sudah banyak diajarkan secara luas di berbagai lembaga pendidikan Islam. Hal ini membuat qira’at ini menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran, baik di tingkat dasar maupun lanjutan.

Selain itu, penggunaan qira’at Hafsh ‘an ‘Ashim yang sudah menjadi standar di banyak negara, termasuk Indonesia, memberikan keuntungan dalam hal keseragaman pembelajaran. Pembelajar tidak perlu menyesuaikan diri dengan banyak variasi bacaan yang berbeda, sehingga proses belajar menjadi lebih fokus dan tidak membingungkan. Dengan adanya satu acuan yang jelas, kesalahan dalam membaca juga dapat diminimalisir karena materi yang dipelajari memiliki standar yang sama.

Dalam konteks pembelajaran tahsin, penggunaan qira’at Hafsh ‘an ‘Ashim sangat penting karena menjadi dasar utama dalam memperbaiki bacaan Al-Qur’an.

Setiap aturan tajwid, makhraj huruf, serta sifat-sifat huruf yang diajarkan akan mengacu pada riwayat ini, sehingga pembelajar dapat memahami dan mempraktikkan bacaan yang sesuai dengan standar yang benar.

Penggunaan qira'at ini sebagai standar di Indonesia menjadikannya relevan untuk dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran tahsin. Dengan memfokuskan pada satu riwayat yang baku dan digunakan secara luas, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat menyesuaikan materi secara lebih spesifik, baik dalam bentuk visualisasi animasi maupun audio, sehingga pengguna dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih jelas dan terstruktur.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan mudah dan tepat. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018)

Dalam proses belajar, media memiliki peran penting untuk memperjelas penyampaian informasi dan menarik perhatian, sehingga materi tidak terasa membosankan. Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga media interaktif berbasis teknologi. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan karena lebih praktis, menarik, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Penggunaan media interaktif juga memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri. Materi dapat diulang sesuai kebutuhan, sehingga proses pembelajaran tidak bergantung sepenuhnya pada kehadiran pengajar. Dalam konteks tahsin, media visual dan audio memiliki peran penting karena pembelajaran

tidak hanya berbasis teori, tetapi juga membutuhkan contoh suara dan visualisasi gerakan artikulasi huruf.

2.1.5 Website

Website adalah sebuah situs yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten yang tersedia. Contohnya seperti menonton video, mengeklik tombol, membuka halaman sesuai kebutuhan, hingga mengakses materi tertentu dengan alur yang tidak kaku. Dalam konteks pembelajaran, website interaktif menjadi sarana yang sangat membantu karena memungkinkan proses belajar dilakukan secara mandiri tanpa harus bertatap muka dengan pengajar.

Selain itu, tampilan dan konten yang disusun secara interaktif membuat pengguna merasa lebih nyaman dan tidak cepat bosan saat belajar. Pengguna juga dapat memutar video atau materi secara berulang-ulang sesuai kebutuhan. Website sebagai media pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam hal distribusi informasi, karena dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun smartphone selama terhubung dengan internet.

Dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis web, aspek struktur navigasi, kemudahan penggunaan, dan kejelasan penyajian materi menjadi faktor penting agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat mengakses konten.

2.1.6 Animasi 3D

Animasi 3D adalah teknologi visual yang menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi sehingga terlihat lebih nyata dan dinamis. Dalam dunia pendidikan, animasi 3D sering digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar.

Dengan animasi 3D, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam pembelajaran tahsin, animasi 3D dapat digunakan untuk memperlihatkan cara pelafalan huruf hijaiyah secara jelas, seperti gerakan mulut, posisi lidah, dan bentuk suara. Visualisasi tiga dimensi memungkinkan pengguna melihat sudut pandang yang lebih detail dibandingkan ilustrasi dua dimensi.

Penggunaan animasi 3D dalam pembelajaran tahsin memiliki potensi untuk membantu pengguna memahami makhraj huruf secara lebih nyata. Hal ini karena kesalahan pengucapan sering kali terjadi akibat ketidaktahuan posisi pembacaan

yang benar. Dengan bantuan visualisasi yang bergerak dan realistis, proses pemahaman dapat menjadi lebih mudah.

Dalam proses pembuatannya, animasi 3D melalui beberapa tahapan seperti modeling, animating, dan rendering. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam menghasilkan visual yang baik dan mudah dipahami. *Modelling* digunakan untuk membuat bentuk objek, animating digunakan untuk memberikan gerakan, dan rendering digunakan untuk menghasilkan tampilan akhir yang siap ditampilkan kepada pengguna.

Penggunaan animasi 3D dalam media pembelajaran berbasis website juga memberikan kemudahan dalam penyampaian materi. Animasi dapat dikombinasikan dengan video dan audio sehingga pengguna tidak hanya melihat, tetapi juga dapat mengontrol alur pembelajaran sesuai keinginan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih mandiri dan tidak terbatas oleh waktu maupun tempat.

Dengan demikian, animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman pengguna, terutama dalam materi yang membutuhkan ketelitian seperti tahsin Al-Qur'an.

2.1.7 Laravel

Laravel adalah *framework* berbasis PHP yang digunakan untuk membangun dan mengelola bagian belakang (*backend*) dari sebuah website. Laravel menyediakan berbagai fitur seperti pengelolaan database, autentikasi pengguna, manajemen rute, serta struktur folder yang rapi dan mudah dipahami.

Dengan menggunakan Laravel, pengembang dapat mengatur alur logika aplikasi, menyimpan data pengguna, dan mengelola konten yang tampil pada website secara terstruktur. Laravel juga mendukung konsep MVC (Model-View-Controller) yang membantu memisahkan antara logika bisnis, tampilan, dan pengelolaan data sehingga proses pengembangan menjadi lebih terorganisir.

Kemudahan dalam pengkodean dan dokumentasi yang lengkap menjadikan Laravel banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi dan aplikasi berbasis web yang berskala menengah hingga besar.



Gambar 2.1 Logo Laravel

2.1.8 Blender

Blender adalah perangkat lunak open source yang digunakan untuk membuat konten grafis tiga dimensi, seperti animasi, model 3D, efek visual, dan simulasi.

Blender memiliki fitur lengkap untuk pembuatan animasi 3D, mulai dari pemodelan objek, rigging, pengaturan gerakan, rendering, hingga pengeditan video. Dalam proyek ini, Blender digunakan sebagai alat utama untuk membuat visualisasi pelafalan huruf hijaiyah secara animasi tiga dimensi.

Penggunaan Blender memungkinkan hasil animasi yang lebih halus dan realistis, serta mendukung kebutuhan proyek dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2.2 Logo Blender

2.1.9 DaVinci Resolve

DaVinci Resolve adalah perangkat lunak pascaproduksi *all-in-one* yang memungkinkan pembuat konten menyelesaikan seluruh proses pembuatan video dalam satu ekosistem terpadu.

Secara spesifik, aplikasi ini berfungsi untuk melakukan penyuntingan video

(*editing*), manipulasi warna (*color grading*), desain efek visual (VFX), *motion graphics* 3D, serta pengolahan audio. Dengan fitur yang terintegrasi dalam satu aplikasi, proses produksi video menjadi lebih terarah karena tidak memerlukan perpindahan antar perangkat lunak yang berbeda.

Dalam konteks proyek ini, *DaVinci Resolve* digunakan untuk menyempurnakan hasil animasi dari Blender, menambahkan suara, memperbaiki kualitas visual, serta memastikan hasil akhir video siap ditampilkan pada website pembelajaran.



Gambar 2.3 Logo *DaVinci Resolve*

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk memberikan referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu yang digunakan untuk proyek akhir ini sebagai berikut:

Pada penelitian pertama oleh (Yasin Marala et al., 2024) menghasilkan aplikasi pembelajaran makharijul huruf hijaiyah untuk anak-anak yang baru belajar mengaji. Aplikasi ini menampilkan huruf hijaiyah yang dapat diinteraksikan, dan ketika huruf dipilih, muncul video animasi yang menunjukkan cara pengucapan huruf tersebut. Desain aplikasi menggunakan software grafis dan menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mudah dioperasikan. Konsep ini sangat dekat dengan pembuatan website interaktif dengan animasi 3D untuk *tahsin*, hanya saja platformnya berbasis aplikasi Android.

Pada penelitian kedua oleh (Sanday et al., 2023) mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah *tahsin* Al-Qur'an, khususnya bagi mahasiswi semester satu di Mahad Aisyah Binti Abu Bakar Bogor. Media ini dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (skor 90,25%), desain instruksional (91%), dan media (81,5%). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar (N-Gain 58%), menandakan media ini cukup efektif. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara digital, meskipun tidak secara spesifik menyebutkan penggunaan animasi 3D, namun konsep interaktif dan digital learning sangat relevan untuk pengembangan website pembelajaran *tahsin* berbasis multimedia.

Pada penelitian ketiga oleh (Soleha, 2023) Penelitian ini secara khusus menyoroti penggunaan aplikasi *tahsin* digital berbasis Augmented Reality (AR) yang memungkinkan santri mengarahkan gadget ke marker bacaan Al-Qur'an, kemudian sistem AR menampilkan deskripsi audio dan visualisasi bacaan. Fitur ini membantu memperbaiki pelafalan mad, dengung, tebal-tipis huruf, qalqalah, dan hukum bacaan lainnya. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi AR sangat membantu santri dalam pembelajaran *tahsin* secara mandiri dan interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses.

Pada penelitian keempat oleh (Azzahra et al., 2024) merupakan pembuatan animasi 3D bertema islami menggunakan software Blender. Animasi 3D sangat efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan memudahkan pemahaman konsep-konsep agama. Meskipun studi kasusnya adalah nilai "antri dalam Islam", pendekatan dan teknik pembuatan animasi 3D yang dijelaskan dapat diadaptasi untuk pembuatan video animasi 3D pembelajaran *tahsin* Al-Qur'an.

Pada penelitian kelima (Salsabila et al., 2024) Penelitian ini mengkaji penggunaan media sosial Instagram sebagai sarana pembelajaran *tahsin* berbasis konten video reels. Konten yang disajikan berupa materi makhraj, *tajwid*, dan garib, dengan tampilan audio-visual yang menarik, jelas, dan mudah dipahami. Strategi ini terbukti inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman *tahsin* melalui media digital. Meskipun menggunakan Instagram, pendekatan ini dapat diadaptasi untuk website interaktif yang memuat video animasi pembelajaran *tahsin.*

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Metode	Platform
Yasin Marala et al., 2024	Aplikasi Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyah	Interaktif dengan menggunakan video animasi	Aplikasi Android
Sanday et al., 2023	Media Pembelajaran Interaktif *Tahsin* Al-Qur'an	Validasi ahli & uji efektivitas (N-Gain 58%)	Media Digital Interaktif
Soleha, 2023	Aplikasi *Tahsin* Digital Berbasis Augmented Reality (AR)	Augmented Reality (AR) dengan marker pembacaan	Aplikasi AR
Azzahra et al., 2024	Pembuatan Animasi 3D Bertema Islami dengan Blender	Pembuatan animasi 3D dengan software grafis	Blender (Animasi 3D)
Salsabila et al., 2024	Pembelajaran *Tahsin* Melalui Video Reels di Instagram	Konten video reels dengan materi *tajwid* dan makhraj	Instagram
(Rosadi & Mulyawan, 2021)	Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an dalam Kajian Ilmu Tahsin Berbasis Multimedia	Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis mobile web dengan memanfaatkan multimedia berupa teks, gambar, dan audio	*Mobile web*