

## **PKM PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS GAME EDUKASI**

Muhamad Bahrul Ulum, Yunita Fauzia Achmad, Alivia Yulfitri, Lista Meria  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, <sup>4</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Esa Unggul  
Jalan Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510  
m.bahrul\_ulum@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

*Al-Fahmi Kindergarten is a school that teaches Islamic religious education from an early age, one of which teaches reading the Qur'an. The learning media used today are still conventional which can sometimes make students feel bored and lazy to study and find it difficult to understand what is conveyed by the teacher. This is because the age of students is still early, so that theoretical learning is considered less than optimal, students prefer to learn while playing. One way to fix this is by using Android-based technology on smartphones. Educational game applications based on Android can be a learning media to improve one's brain development and can stimulate children's concentration. Educational games as learning media that will be raised in the solution to the problems above are about learning or introducing hijaiyah letters. This memory education game with the theme of hijaiyah letters was created to introduce children to hijaiyah letters more easily and with fun.*

**Keywords:** *learning, education, games, letters, hijaiyah*

### **Abstrak**

TK/TPQ Al-Fahmi merupakan sekolah yang mengajarkan pendidikan agama islam dari usia dini, salah satunya mengajarkan membaca Al-Qur'an. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional yang terkadang dapat membuat siswa merasa jenuh dan malas belajar dan sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena umur siswa yang masih dini, sehingga pembelajaran secara teoritis dirasa kurang optimal, siswa lebih menyukai belajar sambil bermain. Salah satu cara untuk memperbaiki hal tersebut dengan penggunaan teknologi berbasis Android di smartphone. Aplikasi Game edukasi berbasis Android dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang dan mampu merangsang konsentrasi anak-anak. Game edukasi sebagai media pembelajaran yang akan diangkat dalam solusi permasalahan di atas adalah tentang pembelajaran atau pengenalan huruf-huruf hijaiyah. Game edukasi memori bertemakan huruf-huruf hijaiyah ini dibuat untuk memperkenalkan kepada anak-anak mengenai huruf-huruf hijaiyah dengan lebih mudah dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *belajar, edukasi, game, huruf, hijaiyah*

### **Pendahuluan**

TK/TPQ AL-FAHMI yang beralamat di Jl.Rajawali Kp. Rajeg RT 03/02 Desa Rajeg Kecamatan Rajeg Kab. Tangerang-Banten. Pada tempat pendidikan ini, menerima murid dari usia 4 tahun sampai 6 tahun. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat beberapa pembelajaran yang diberikan diantaranya pengenalan angka, pengenalan huruf, membaca, menulis, mengaji, menggambar, bernyanyi dan segala aktivitas lainnya. Keadaan TK/TPQ AL-Fahmi sudah cukup baik sebagai wilayah edukasi yang kondusif, dengan bangunan gedung milik sendiri, terdiri atas 5 ruang belajar untuk ruang kelas TK A, ruang kelas TK B, ruang guru dan staff, toilet, musholla, serta halaman bangunan yang cukup luas sebagai arena bermain dan berkreasi anak-anak. TK/TPQ adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak yang berusia 4-6 tahun. TK/TPQ Al-Fahmi

hadir ditengah masyarakat untuk memenuhi salah satu aspek dalam kecerdasan yang harus dikembangkan dalam agama yaitu membaca dan menulis Al-Qur'an. Hal ini sangatlah penting untuk kelanjutan kehidupan dan pendidikan yang akan orang tua berikan kepada anak.

TK/TPQ Al-Fahmi merupakan sekolah yang mengajarkan pendidikan agama islam dari usia dini, salah satunya mengajarkan membaca Al-Qur'an. Sebelum menginjak tingkat Al-Qur'an, diajarkan terlebih dahulu pengenalan huruf-huruf hijaiyah sebagai dasar untuk bisa membaca Al-Qur'an. Metode belajar membaca Al-Quran saat ini banyak diberikan dengan cara penyampaian secara langsung oleh guru mengaji dengan bantuan berupa buku-buku berisi pengenalan dan pembelajaran huruf hijaiyah yang disusun berdasarkan tingkatan yang dikenal dengan IQRA' jilid 1 sampai dengan jilid 6. Pembelajaran membaca Al-Quran yang paling dasar adalah mengenal terlebih dahulu huruf hijaiyah.



**Permasalahan Mitra**

Belajar mengenal huruf hijaiyah memang tidak mudah, apalagi untuk anak-anak, banyak orang tua juga kesulitan memperkenalkan huruf hijaiyah pada anak-anaknya. Bahkan, bukan tidak mungkin masih ada orangtua dari anak-anak tersebut yang tidak tahu banyak tentang huruf hijaiyah dan merasa tidak punya banyak waktu untuk mengajarkan huruf hijaiyah kepada anak-anaknya. Media pembelajaran yang digunakan TK/TPQ Al-Fahmi saat ini masih bersifat konvensional yaitu masih menggunakan kartu huruf *hijaiyah* dengan mengacu pada buku panduan guru yang memuat tentang pengenalan huruf *hijaiyah*, mewarnai huruf dan menulis. Media pembelajaran ini terkadang dapat membuat siswa merasa jenuh dan malas belajar apalagi dalam masa pandemi sekarang ini, selain itu siswa juga terkadang mengalami kesulitan dalam memahami apa yang diajarkan atau disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena umur siswa yang masih dini, sehingga pembelajaran secara teoritis dirasa kurang optimal, siswa lebih menyukai belajar sambil bermain. Untuk melihat permasalahan mitra terkait pembelajaran khususnya untuk pengenalan huruf hijaiyah yang merupakan dasar untuk bisa membaca Al-Qur'an, dapat dilihat pada tabel 1, berikut ini.

**Tabel 1**  
**Identifikasi Analisis Masalah**

Kategori	Identifikasi masalah
Kinerja ( <i>Performance</i> )	Cara tanggap anak-anak ada yang cepat dan ada yang lambat.
Informasi ( <i>Information</i> )	Cara penyampaian guru yang terlalu cepat dan kurang dimengerti oleh anak karena menggunakan media pembelajaran konvensional.
Ekonomi ( <i>Economic</i> )	Banyak mengeluarkan kertas. Saat mencatat atau melakukan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.
Pengendalian	Anak-anak cepat lupa pada

Kategori	Identifikasi masalah
( <i>Control</i> )	pelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah ini.
Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	Anak-anak hanya belajar di rumah karena masa pandemi sekarang ini
Pelayanan ( <i>Service</i> )	1. Media pembelajaran saat ini terkadang dapat membuat anak-anak merasa jenuh dan malas belajar. 2. Anak-anak juga terkadang mengalami kesulitan dalam memahami apa yang diajarkan atau disampaikan oleh guru.

**Solusi Permasalahan**

Solusi permasalahan yang ditawarkan untuk meningkatkan pemahaman tentang huruf hijaiyah yaitu dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran tentang pengenalan huruf-huruf hijaiyah (Santi & Sukadi, 2015). Game edukasi memori bertemakan huruf-huruf hijaiyah ini dibuat untuk memperkenalkan kepada anak-anak mengenai huruf-huruf hijaiyah (Busran & Yunanda, 2015). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah ini anak-anak bukan hanya bermain tetapi juga belajar. aplikasi yang dihasilkan adalah program game edukasi mengenai pengenalan huruf hijaiyah (membaca, menulis dan bermain memori) yang dapat dipasang diponsel pintar/*smartphone* khususnya Android (Bae & Kim, 2014; Junaidi et al., 2018). Gambaran sistem aplikasi *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah adalah sebagai berikut:



**Gambar 2**

**Tampilan Menu Mode Belajar Huruf**

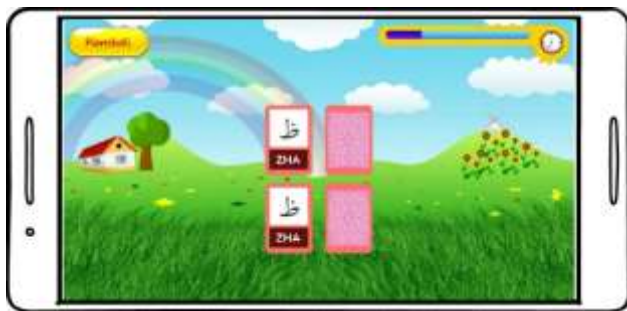
Gambar 2. merupakan menu aplikasi akan menampilkan tombol-tombol menu belajar pengenalan huruf hijaiyah tanpa tanda baca, seperti Pengenalan, Bermain, Menulis.



**Gambar 3**

### **Tampilan Pengenalan Huruf Hijaiyah**

Pada gambar 3. menu halaman ini akan menampilkan daftar 29 Huruf Hijaiyah beserta cara membacanya, Pengenalan huruf hijaiyah ini sangat penting karena merupakan kunci/dasar untuk belajar membaca Al-Qur'an.



**Gambar 4**

### **Tampilan Menu Bermain Memori Huruf Hijaiyah**

Pada gambar 4. menu halaman ini user harus bisa menebak dan mencocokkan huruf hijaiyah dengan benar, ada Tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya. User harus mampu mencocokkan gambar yang sama dengan benar jika berhasil menjawab maka bisa maju ke level selanjutnya, jika user tidak bisa menjawab dan waktu yang ditentukan habis maka permainan akan kembali ke menu sebelumnya.



**Gambar 5. Tampilan Menu Menulis Huruf Hijaiyah Tanpa Tanda Baca**

Pada gambar 5. menu halaman ini user diminta untuk menggambar huruf hijaiyah dengan cara menekan huruf dengan mengikuti garis panah yang sudah disediakan seperti gambar di atas. Sedangkan tombol kembali untuk kembali ke menu halaman sebelumnya.

### **Metode Pelaksanaan**

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh tim pelaksana dan mahasiswa yang turun langsung. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan 3 tahapan yaitu:

1. **Persiapan Kegiatan**  
Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut: Melakukan survey lapangan, studi pustaka tentang penerapan game edukasi serta mempersiapkan kebutuhan PKM dan menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian masyarakat.

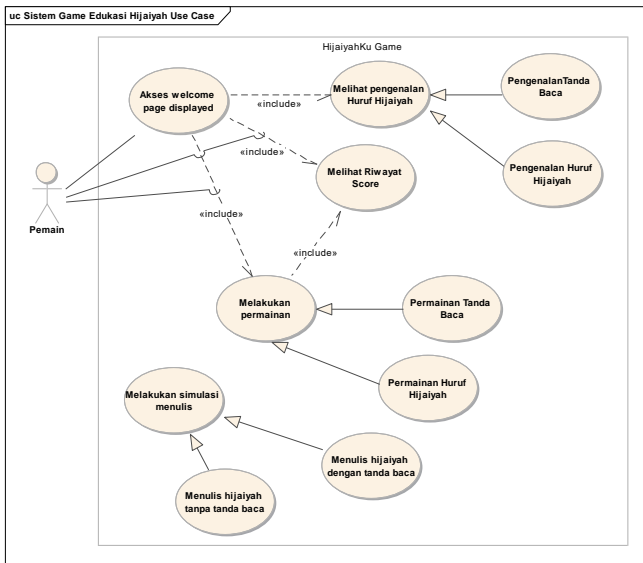
2. **Pelaksanaan Kegiatan**  
Kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan ini dilengkapi dengan modul dan pendampingan. Materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Pemberian materi dan pendampingan tentang penggunaan game edukasi pengenalan huruf hijaiyah untuk meningkatkan pemahaman anak/siswa
2. Praktek penerapan/implementasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah.
3. Diskusi dan tanya jawab

3. **Evaluasi Kegiatan**  
Untuk mencapai target tujuan pengabdian masyarakat ini, maka pada evaluasi kegiatan. Pelaksanaan evaluasi merupakan kegiatan penilaian yang dilaksanakan oleh tim pelaksana mulai dari persiapan sampai pasca program pelatihan, bimbingan teknis dan pendampingan. Fasilitas kegiatan ini ditujukan untuk mengukur indikator keberhasilan dan kelemahan yang mungkin ada dengan mencari faktor – faktor penyebabnya dan juga sebagai bahan penyusunan laporan dan rekomendasi kegiatan. Teknik evaluasi yang digunakan dalam mengevaluasi adalah pengamatan, wawancara dan penilaian khusus. Hasil evaluasi ini sebagai bahan rencana tindakan keberlanjutan program PKM.

### **Gambaran IPTEKS yang ditransfer**

Iptek yang akan ditransfer kepada mitra PKM merupakan penerapan game edukasi pengenalan huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang huruf-huruf hijaiyah sebagai dasar untuk bisa membaca Al-Qur'an. Aplikasi game edukasi ini nantinya bisa langsung didownload melalui google playstore sehingga mempermudah anak/siswa untuk mempelajari huruf-huruf hijaiyah dimanapun mereka suka. Gambaran umum aplikasi game edukasi ini bisa kita lihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Use case Diagram Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah



Gambar 7. Tampilan Awal Aplikasi

Pada gambar 7. menu aplikasi ini akan menampilkan pilihan mode belajar pengenalan Huruf dan Tanda Baca, dimana user harus memilih salah satu mode tersebut. Menu aplikasi ini didesain berdasarkan kebutuhan anak-anak agar sesuai dengan usia anak-anak itu sendiri. Seperti, *background* yang digunakan yaitu merupakan gambar-gambar yang menarik agar anak-anak tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Selain itu, warna yang digunakan beraneka ragam dan dibuat dengan lebih cerah sehingga menunjukkan keceriaan bagi anak-anak (Noviansyah, 2017).

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan ini dilengkapi dengan modul dan pendampingan. Materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Pemberian materi dan pendampingan tentang pengenalan huruf hijaiyah berbasis game edukasi.



Gambar 9. Pemberian Materi tentang pengenalan huruf hijaiyah berbasis game edukasi

2. Praktek penerapan/implementasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis game edukasi.



Gambar 10. Praktek pengenalan huruf hijaiyah berbasis game edukasi

3. Diskusi dan tanya jawab



Gambar 11. Diskusi dan tanya jawab

## **Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah**

### **1. Tampilan Awal Aplikasi**



**Gambar 12**  
**Tampilan Awal Aplikasi**

Pada gambar 12, menu aplikasi ini akan menampilkan pilihan mode belajar pengenalan Huruf dan Tanda Baca, dimana user harus memilih salah satu mode tersebut. Menu aplikasi ini didesain berdasarkan kebutuhan anak-anak agar sesuai dengan usia anak-anak itu sendiri. Seperti, *background* yang digunakan yaitu merupakan gambar-gambar yang menarik agar anak-anak tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Selain itu, warna yang digunakan beraneka ragam dan dibuat dengan lebih cerah sehingga menunjukkan keceriaan bagi anak-anak

### **2. Tampilan Menu Mode Belajar Huruf**



**Gambar 13**  
**Tampilan Menu Mode Belajar Huruf**

Gambar 13, merupakan menu aplikasi akan menampilkan tombol-tombol menu belajar pengenalan huruf hijaiyah tanpa tanda baca, seperti Pengenalan, Bermain, Menulis.

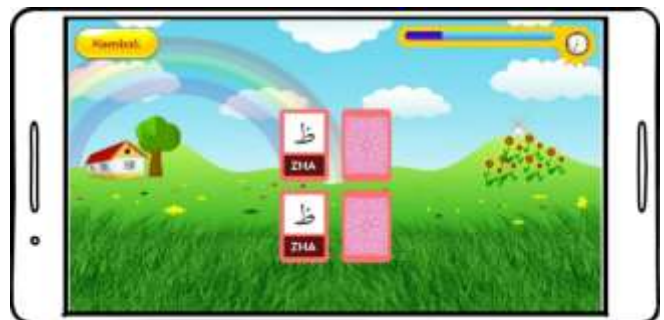
### **3. Tampilan Menu Pengenalan Huruf Hijaiyah**



**Gambar 14**  
**Tampilan Pengenalan Huruf Hijaiyah**

Pada gambar 14, menu halaman ini akan menampilkan daftar 29 Huruf Hijaiyah beserta cara membacanya, Pengenalan huruf hijaiyah ini sangat penting karena merupakan kunci/dasar untuk belajar membaca Al-Qur'an.

### **4. Tampilan Menu Bermain**



**Gambar 15. Tampilan Menu Bermain Memori Huruf Hijaiyah**

Pada gambar 15, menu halaman ini user harus bisa menebak dan mencocokkan huruf hijaiyah dengan benar, ada Tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya. User harus mampu mencocokkan gambar yang sama dengan benar jika berhasil menjawab maka bisa maju ke level selanjutnya, jika user tidak bisa menjawab dan waktu yang ditentukan habis maka permainan akan kembali ke menu sebelumnya.

## **Kesimpulan**

Aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah ini dapat menambah ketertarikan dan kemudahan dalam belajar mengenal huruf hijaiyah sekaligus dapat melatih memori anak. Hasil analisa terhadap aplikasi huruf hijaiyah berbasis android, anak menjadi tertarik dan mudah untuk belajar membaca serta menulis huruf hijaiyah. Teknologi smartphone telah berhasil diterapkan dalam aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis android.

## **Daftar Pustaka**

- Bae, J. H., & Kim, A. H. (2014). Design and development of Unity3D Game Engine-based smart SNG (Social Network Game). *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 9(8), 261–266. <https://doi.org/10.14257/ijmue.2014.9.8.23>
- Busran, & Yunanda, N. D. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Momentum*, 17(1), 78–83.
- Junaidi, Julianto, A., Anwar, N., Safrizal, Warnars, H. L. H. S., & Hashimoto, K. (2018). Perfecting a video game with game metrics. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 16(3), 1324–1331. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v16i3.7209>
- Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Santi, I. T., & Sukadi. (2015). Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(1), 7.