

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA

Dilla Apriliyanti¹, Afnan Rosyidi², Siti Rihastuti*³

¹²³Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Amikom Surakarta

¹²³Sukoharjo, Indonesia

Email: ¹dilla.30513@mhs.amikomsolo.ac.id, ²afnanrosyidi@gmail.com,

³siti@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

Learning to read the Koran is an important component in Islamic education which begins with the introduction of hijaiyah letters. Currently, learning to recognize hijaiyah letters at the Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali Kindergarten still uses conventional methods, namely by using the Iqra' book. Even though this method has been proven to be effective, it is often unable to attract the attention and interest of children who tend to feel bored. To overcome this problem, a multimedia-based interactive learning media application was developed specifically for the introduction of hijaiyah letters. This application utilizes multimedia components such as text, images, audio, video and interactive animation to create a more fun and interesting learning atmosphere for children. This research aims to improve the quality of hijaiyah letter learning in the Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali Kindergarten through the application of innovative multimedia technology.

Keywords: Al-Qur'an Learning, Hijaiyah Letters, Interactive Learning Media, Multimedia

Abstraksi

Pembelajaran membaca Al-Qur'an merupakan komponen penting dalam pendidikan Islam yang dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah. Saat ini, pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali masih menggunakan metode konvensional, yaitu dengan menggunakan buku Iqra'. Meskipun metode ini terbukti efektif, sering kali kurang mampu menarik perhatian dan minat anak-anak yang cenderung merasa bosan. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk pengenalan huruf hijaiyah. Aplikasi ini memanfaatkan komponen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran huruf hijaiyah di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali melalui penerapan teknologi multimedia yang inovatif..

Kata Kunci: Pembelajaran Al-Qur'an, Huruf Hijaiyah, Media Pembelajaran Interaktif, Multimedia

1. PENDAHULUAN

Penggunaan komputer saat ini sangat berperan aktif dalam dunia pendidikan seperti pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dengan memadukan

unsur permainan yang interaktif, sehingga metode pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami anak, terutama bagi anak usia dini. Salah satunya yaitu pembelajaran membaca Al-Qur'an, pembelajaran membaca Al-Qur'an merupakan hal penting bagi umat Islam yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam pada diri anak tersebut. Saat ini, kegiatan pembelajaran Al-Qur'an banyak dilakukan oleh lembaga sekolah maupun lembaga diluar sekolah. Sebelum anak dapat membaca Al-Qur'an, anak harus belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah terlebih dahulu (Dini *et al.*, 2019). Namun, pembelajaran huruf hijaiyah sering kali menjadi kendala di beberapa lembaga pendidikan, salah satu lembaga pendidikan tersebut yaitu Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali.

Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat kanak-kanak yang berada di bawah naungan yayasan Aisyiyah Jagoan cabang Sambi. Proses pembelajaran huruf hijaiyah di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dengan buku Iqra'. Berdasarkan observasi metode ini terbukti efektif, namun sering kali kurang menarik minat dan perhatian anak-anak. Mereka cenderung merasa bosan dan kurang antusias saat mengikuti pelajaran, bahkan terkadang berlarian atau bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena media yang digunakan masih terbatas pada buku Iqra', tanpa melibatkan teknologi yang lebih interaktif untuk menarik minat anak-anak.

Sekolah tersebut telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung kegiatan belajar-mengajar, seperti ruang kelas yang nyaman, buku-buku pembelajaran agama, serta alat peraga sederhana. Selain itu, terdapat fasilitas teknologi seperti komputer dan proyektor. Namun, teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode konvensional ini banyak anak mengalami kesulitan mengenali dan menghafal huruf-huruf Hijaiyah, yang berdampak pada lambatnya kemajuan dalam kemampuan membaca Al-Qur'an. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pengajaran juga menyebabkan anak-anak kurang termotivasi untuk belajar dengan giat.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran huruf hijaiyah yang dapat meningkatkan minat dan antusias anak-anak dalam belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia. Aplikasi ini akan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. *Software* yang digunakan yaitu Adobe Flash CS 6, Coreldraw X7 dan Adobe Audition.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Aplikasi pengenalan alfabet dikenalkan agar anak-anak dapat belajar mengenal alfabet melalui media interaktif dengan visualisasi dan konten yang menarik untuk perkembangan cara belajar mereka[1][2]. *Software* Adobe Flash bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran pengenalan huruf kepada anak-anak yang meliputi video,

animasi, gambar, suara, dan lain-lain [3]. Media pembelajaran berbasis multimedia mampu menyajikan materi pengelompokan hewan, profil sekolah, kuis, petunjuk, *game*, huruf, dan video yang mudah diterima oleh anak-anak[4]. Multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada AUD dapat digunakan dalam mengembangkan kognitif pada anak Kelompok A [5]. Aplikasi multimedia pembelajaran mampu menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar anak tidak mudah bosan untuk belajar mengenal huruf hijaiyah[6][7][8]. Adobe Animate dapat digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada pendidikan anak usia dini (PAUD) berbasis android [9]. Multimedia pembelajaran dapat membantu guru-guru SD dalam memberikan materi pelajaran bagi anak-anak dalam mempelajari huruf Vokal [10].

3. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Alur penelitian dengan metode Waterfall digambarkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

1. *Requirement analysis*. Tahap ini pengembang sistem menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna dan batasan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah tersebut.
2. *System design*. Tahap ini meliputi :
 - a. Merancang konsep. Konsep yang dibuat penulis adalah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia untuk taman kanak-kanak, yang dirancang sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya sesuai dengan kebutuhan.
 - b. Merancang isi. Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu beberapa menu, animasi, audio, teks, musik, dan lain-lain.
 - c. Merancang naskah, menggunakan struktur hierarki/pohon sebagai alat bantu dalam merancang aliran aplikasi media pembelajaran interaktif
 - d. Merancang grafik, merupakan perencanaan tertulis dari tampilan halaman-halaman aplikasi yang dipaparkan secara sketsa, dengan tujuan untuk menentukan apa saja yang akan ditampilkan pada aplikasi, serta menentukan posisi dan letak objek-objek gambar tersebut
3. *Implementation*. Tahap ini meliputi memproduksi sistem, merupakan tahapan untuk membangun dan mengembangkan aplikasi. Pada tahap ini, komponen-komponen multimedia yang akan digunakan, seperti gambar, suara, video, animasi, dan teks, digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak yang sesuai.

4. *Integration and testing.* Tahap ini mengintegrasikan seluruh unit menu yang dikembangkan dalam tahap implementasi ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

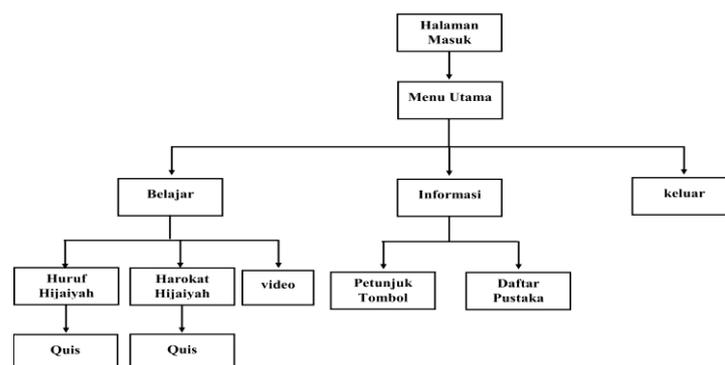
4.1. Requirement Analysis

Aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia untuk taman kanak-kanak yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak yaitu Adobe Flash CS 6, Coreldraw X7 dan Adobe Audition.

4.2. System design

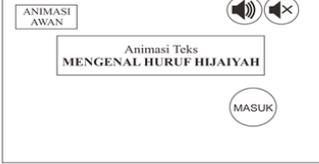
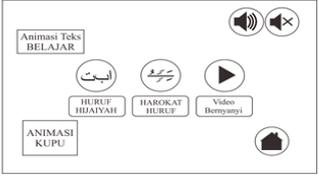
- a. Merancang konsep. Pada aplikasi yang dikembangkan, konsep yang dibuat adalah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia untuk taman kanak-kanak, yang dirancang sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya sesuai dengan kebutuhan. Didalam aplikasi media pembelajaran ini terdapat beberapa menu, sub menu dan tombol yang berfungsi untuk menampilkan isi dari masing-masing menu tersebut
- b. Merancang isi. Didalam aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini, terdapat beberapa menu yaitu menu belajar, dan menu informasi. Pada tampilan aplikasi juga terdapat animasi-animasi sederhana agar memberikan kesan menarik dan tidak membosankan. Aplikasi media pembelajaran ini juga menyertakan audio dan *backsound*.
- c. Merancang naskah dengan pohon hierarki.

Rancangan naskah dengan pohon hierarki digambarkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Struktur Navigasi Merancang Naskah

d. Merancang grafik

No	Nama	Tampilan	Keterangan
1	Halaman Masuk		Halaman masuk merupakan tampilan awal yang memungkinkan pengguna untuk menuju ke menu utama aplikasi. Di halaman ini terdapat tombol masuk yang ketika diklik akan mengarah ke halaman menu utama. selain itu, juga terdapat tombol untuk mematikan dan menghidupkan suara backsound.
2	Halaman Menu Utama		Menu utama merupakan inti dari tampilan masuk ke menu-menu lainnya. Di halaman ini terdiri dari 2 menu yang akan ditampilkan, terdapat animasi-animasi, tombol mematikan dan menghidupkan backsound serta tombol untuk keluar dari aplikasi.
3	Halaman Menu Belajar		Pada halaman menu belajar terdapat 3 sub menu pemilihan materi, yaitu huruf hijaiyah, harokat huruf hijaiyah, dan video. Terdapat tombol mematikan dan menghidupkan backsound serta tombol home untuk kembali menuju menu utama.

Gambar 3. Tampilan tabel storyboard

4.3. Implementation

Tampilan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah sebagai berikut. Pada Gambar 4 menampilkan halaman masuk ketika pertama kali media pembelajaran interaktif dibuka.



Gambar 4. Tampilan Halaman Masuk



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar 5 menampilkan halaman menu utama, user bisa memilih menu belajar untuk membuka materi pembelajaran huruf hijaiyah, atau menu informasi untuk melihat penjelasan terkait aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Belajar

Gambar 6 menampilkan pilihan menu dari materi huruf hijaiyah untuk anak, bisa memilih huruf hijaihnya atau memilih harakat /tanda baca pada huruf hijaiyah atau bisa memutar video bernyanyi.



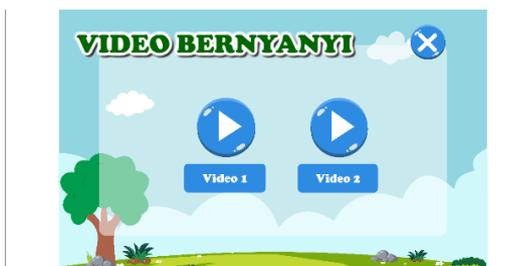
Gambar 7. Tampilan Halaman Awal Belajar Huruf Hijaiyah

Gambar 7 menampilkan halaman awal huruf hijaiyah dengan berbagai warna yang berbeda, sehingga anak akan mudah mengingat.



Gambar 8. Tampilan Halaman Awal Belajar Harokat Huruf Hijaiyah

Gambar 8 menampilkan harokat atau tanda baca pada huruf hijaiyah. Gambar 9 menampilkan menu video huruf hijaiyah.



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Video Huruf Hijaiyah



Gambar 10. Tampilan Halaman Kuis

Gambar 10 menampilkan salah satu contoh pertanyaan yang muncul ketika halaman kuis diakses untuk dijawab oleh anak-anak. Gambar 11 menampilkan nilai atau skor yang diperoleh ketika kuis telah selesai dikerjakan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Nilai Kuis

4.4. Testing

Pengujian sistem merupakan langkah setelah aplikasi multimedia diproduksi, tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hasil aplikasi berjalan dengan lancar sesuai yang direncanakan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik dan mengidentifikasi hambatan yang mungkin muncul saat aplikasi dijalankan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pengujian dengan Blackbox

Scene	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman masuk	Di dalam <i>scene</i> masuk terdapat tombol: 1. tombol masuk. 2. tombol suara menyala. 3. tombol suara mati.	1. Jika tombol masuk di tekan akan menuju ke menu utama. 2. Jika tombol suara menyala ditekan maka suara backsound akan menyala. 3. Jika tombol suara mati ditekan maka suara backsound akan mati.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil
Halaman menu utama	Di dalam <i>scene</i> menu utama terdapat tombol: 1. Tombol belajar. 2. Tombol informasi. 3. Tombol suara menyala. 4. Tombol suara mati.	1. Jika tombol belajar di tekan akan menuju ke scene menu belajar. 2. Jika tombol informasi ditekan akan menuju scene menu informasi. 3. Jika tombol suara menyala ditekan maka suara	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil

Scene	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
	5. Tombol keluar.	backsound akan menyala. 4. Jika tombol suara mati ditekan maka suara backsound akan mati. 5. Jika tombol keluar di tekan maka akan keluar dari aplikasi.	
Halaman menu belajar	Di dalam <i>scene</i> menu belajar terdapat tombol: 1. Tombol huruf hijaiyah. 2. Tombol harokat huruf hijaiyah. 3. Tombol video bernyanyi. 4. Tombol suara menyala. 5. Tombol suara mati. Tombol home.	1. Jika tombol huruf hijaiyah di tekan akan menuju ke halaman materi huruf hijaiyah 2. Jika tombol harokat huruf hijaiyah ditekan akan menuju halaman materi harokat huruf hijaiyah. 3. Jika tombol informasi video bernyanyi ditekan akan menuju halaman video. 4. Jika tombol suara menyala ditekan maka suara backsound akan menyala. 5. Jika tombol suara mati ditekan maka suara backsound akan mati. Jika tombol home di tekan maka akan kembali menuju <i>scene</i> menu utama.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil
<i>Scene</i> halaman sub materi – huruf hijaiyah	Di dalam <i>scene</i> sub materi – huruf hijaiyah terdapat tombol: 1. Tombol materi huruf hijaiyah. 2. Tombol kembali. 3. Tombol selanjutnya. 4. Tombol sebelumnya. Tombol quiz	1. Jika tombol materi huruf hijaiyah di tekan akan keluar suara huruf tersebut. 2. Jika tombol selanjutnya ditekan akan menuju halaman materi huruf hijaiyah selanjutnya. 3. Jika tombol sebelumnya ditekan akan menuju halaman materi huruf hijaiyah sebelumnya. 4. Jika tombol kembali ditekan maka menuju ke halaman menu belajar. Jika tombol quiz ditekan akan menuju <i>scene</i> menu quiz.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil
<i>Scene</i> halaman sub materi – harokat huruf hijaiyah	Di dalam <i>scene</i> sub materi – harokat huruf hijaiyah terdapat tombol: 1. Tombol materi harokat huruf hijaiyah. 2. Tombol kembali.	1. Jika tombol materi harokat huruf hijaiyah di tekan maka akan keluar suara huruf yang berharokat tersebut. 2. Jika tombol selanjutnya ditekan akan menuju halaman materi harokat huruf hijaiyah selanjutnya.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil

Scene	Bentuk Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
	3. Tombol selanjutnya. 4. Tombol sebelumnya. Tombol quiz.	3. Jika tombol sebelumnya ditekan akan menuju halaman materi harokat huruf hijaiyah sebelumnya. 4. Jika tombol kembali ditekan maka menuju ke halaman menu belajar. Jika tombol quiz ditekan akan menuju scene menu quiz.	
Scene halaman sub materi – video bernyanyi	Di dalam scene sub materi – menu video bernyanyi terdapat: 1. 2 tombol video bernyanyi huruf hijaiyah. Tombol kembali.	1. Jika tombol video bernyanyi ditekan maka akan menuju video tersebut. Jika tombol kembali ditekan maka menuju ke halaman menu belajar.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil
Scene awal menu quiz	Di dalam scene awal menu quiz terdapat tombol: 1. Tombol masuk. 2. Tombol suara menyala. 3. Tombol suara mati. Tombol keluar.	1. Jika tombol masuk di tekan akan menuju halaman soal quiz. 2. Jika tombol suara menyala ditekan maka suara backsound akan menyala. 3. Jika tombol suara mati ditekan maka suara backsound akan mati. 4. Jika tombol keluar ditekan maka akan menuju menu belajar.	Pengujian ke 1 Berhasil Pengujian ke 2 Berhasil Pengujian ke 3 Berhasil

Dari hasil pengujian *blackbox* diatas dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini secara fungsional layak untuk di gunakan.

5. KESIMPULAN

Aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang secara interaktif. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan anak-anak menjadi lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran huruf hijaiyah di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Jagoan Boyolali.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Fadhlurahman, "Implementasi Multimedia Interaktif Pengenalan Alphabet Berbahasa Inggris Menggunakan Augmented Reality Untuk Tk/Ra Mardhotillah," J. Multi Media dan IT, vol. 5, no. 1, pp. 1–5, 2021, doi: 10.46961/jommit.v5i1.342.
- [2] A. A. Nugroho and D. Krisbiantoro, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Metode Multimedia Development Life

- Cycle (Mdlc)," J. Inf. Syst. Manag., vol. 4, no. 1, pp. 22–26, 2022, doi: 10.24076/joism.2022v4i1.720.
- [3] H. Musa, "Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia Pada TK Alfalaq," J. Educ. Teach. Learn., vol. 1, no. 2, pp. 32–38, 2023, doi: 10.59211/mjpetl.v1i2.31.
- [4] Nirwana, Hermawati, A. R. Ruspa, and M. Muklim, "Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu," BANDWIDTH J. Inform. dan Teknol. Komput., vol. 01, no. 01, pp. 44–56, 2023.
- [5] A. A. D. Anggraini, I. Wiryokusumo, and I. P. Leksono, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE," Educ. Dev., vol. 9, no. 4, pp. 426–432, 2021.
- [6] R. Wahyuningrum and R. Septianto, "Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android pada TPA Nurussa'adah," J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput., vol. 3, no. 1, pp. 6–15, 2022, doi: 10.55886/infokom.v3i1.341.
- [7] R. H. Kusumodestoni and B. B. Wahono, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata," Infomatek, vol. 24, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.23969/infomatek.v24i1.4402.
- [8] U. Hasanah, T. Yulianti, N. Penulis, K. : Uswatun, and H. Submitted, "Implementasi Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada R.a Al-Basyari Sendang Mulyo Lampung Tengah," J. Teknol. Dan Sist. Inf., vol. 4, no. 3, pp. 356–362, 2023.
- [9] A. Al Faritsi and S. Anardani, "Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka pada PAUD berbasis android," Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komunikasi-2022, pp. 235–244, 2022.
- [10] A. Hidayatullah and A. K. Wardani, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK, Vol 15 No 1, Januari," J. Tera, vol. 15, no. 1, pp. 99–109, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.undira.ac.id/jurnaltera/article/view/96>
- [11] M. S. Ummah, "Penerapan Media Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini," Sustain., vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI