



**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS DEKSTOP DENGAN METODE MDLC PADA MAJLIS TA'LIM RAUDHOH AL UMMAHAT JAKARTA BARAT**

**Mohamad Syipa<sup>1</sup> dan Sutisna<sup>2</sup>**

STIKOM Cipta Karya Informatika<sup>1 dan 2</sup>

syipa378@gmail.com<sup>1</sup> dan ananasutisna618@gmail.com<sup>2</sup>

Diterima:

**20 Juni 2021**

Direvisi:

**27 Juni 2021**

Disetujui:

**14 Juli 2021**

**Abstrak**

Dalam era globalisasi pada saat ini, game menjadi daya tarik bagi semua kalangan terutama pada anak-anak, hal ini merupakan sebuah acuan bagi penulis untuk merancang sebuah game yang dapat mengedukasi anak-anak untuk dapat menumbuhkan minat juga membangun keinginan anak-anak untuk belajar. game menjadi salah satu pilihan utama untuk memberikan sebuah pembelajaran pada anak-anak agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak monoton sehingga anak-anak tidak mudah bosan dalam belajar. Dalam hal pembacaan ayat suci Alqur'an, untuk dapat membaca ayat suci Al-qur'an sebelumnya pada saat usia dini orang tua dapat memberinya pelajaran dasar dalam membaca Alquran yaitu mengenali huruf hijaiyah dengan menggunakan kitab iqra, jika orang tua tidak dapat mengajari anaknya maka dapat diserahkan kepada guru mengaji disekitar. Oleh karena itu tujuan pengajaran dapat dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat sebuah media metode pembelajaran kepada anak-anak yang mengaji di majlis ta'lim Raudhoh Al Ummahat untuk media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat mengenalkan huruf hijaiyah, dengan menggunakan Construct 2 dan metodologi mdlc dalam pembuatan game. Game edukasi pengenalan huruf hijaiyah menjadi saran untuk permainan dan pembelajaran kepada anak-anak dengan cara yang menarik.

**Kata kunci : Perancangan; Game; Pengenalan huruf hijaiyah**

**Abstract**

*In the current era of globalization, games are an attraction for all people, especially children, this is a reference for writers to design a game that can educate children to be able to grow interest and build children's desire to learn. Games are one of the main choices for providing learning to children so that learning is more interactive and not monotonous so that children are not easily bored in learning. In terms of reading the holy verses of the Qur'an, to be able to read the previous verses of the Qur'an at an early age, parents can give him basic lessons in reading the Qur'an, namely recognizing the hijaiyah letters by using the Iqra book. parents cannot teach their children, so it can be handed over to the teacher around the Koran. Therefore, the purpose of teaching can be used as a base of reference for using the media. When ignored, the media is no longer as a teaching aid but as an obstacle in achieving goals effectively and efficiently. The purpose of this study is to create a media learning method for children who recite the Koran at the majlis ta'lim Raudhoh Al Ummahat for an interesting and useful learning media to introduce hijaiyah letters, using Construct 2 and the MDLC methodology in making games. Hijaiyah letter recognition educational games are suggestions for games and learning for children in an interesting way.*

**Keywords: Design; Games; Hijaiyah letter recognition**

## PENDAHULUAN

Ibadah adalah ketundukan optimal yang disertai dengan kecintaan optimal (Pratama, 2018), dalam hal ini agar menjadikan kita sebagai manusia yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Mengaji merupakan salah satu ibadah dan kewajiban bagi setiap muslim dalam menimba ilmu agama agar setiap muslim dapat mengenali agamanya (Kurniawan, 2014). Agama Islam memerintahkan kepada umatnya untuk mempelajari serta mengajarkan kitab suci Alquran (Amin, 2017), karena Alquran adalah sumber dari segala sumber ajaran Islam yang mencakup segala aspek kehidupan manusia (Imelda, 2017). Salah satu aspek pendidikan agama yang kurang mendapat perhatian adalah pendidikan membaca Alquran (Astuti, 2013). Pembelajaran Alquran khususnya kemampuan membaca Alquran sebaiknya diajarkan kepada anak sejak usia dini (Kustianingrum, 2020). Dalam mengajarkan membaca Alquran guru dapat menggunakan media yang bermacam-macam, salah satunya adalah menggunakan media *game* (Meisyaroh, 2020).

Hal pembacaan ayat suci Alquran, untuk dapat membaca ayat suci Alquran sebelumnya pada saat usia dini orang tua dapat memberinya pelajaran dasar dalam membaca Alquran yaitu mengenali huruf hijaiyah, bagaimana bentuknya dan cara membacanya dengan menggunakan kitab iqra (Ansori & Kom, 2016), jika orang tua tidak dapat mengajari anaknya maka dapat diserahkan kepada guru mengaji disekitar (Rahman et al., 2020). Kitab iqra berisikan enam jilid ditambah satu jilid yang berisi dengan doa-doa. Dalam setiap jilid terdapat petunjuk pembelajarannya dengan maksud memudahkan setiap orang yang belajar maupun yang mengajarkannya (Rahman et al., 2020). Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru (Nurmadiyah, 2016), membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Indriyani, 2019) dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak. Oleh karena itu tujuan pengajaran dapat dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media (Miftakh & Samsi, 2015). Jika diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Pada kenyataannya dizaman sekarang ini pada umumnya banyak di kalangan masyarakat khususnya di wilayah Jakarta Barat yang lebih memilih bermain game daripada mengenal ataupun melancarkan bacaan huruf hijaiyahnya terutama pada anak-anak. khususnya pada siswa Majelis Taklim Raudhoh Al Ummahat, ketika mengaji dalam membaca kitab iqranya sebagian besar dari mereka tidak mengenal ataupun sulit memahami huruf-huruf hijaiyah yang tercantum di dalamnya, maka ketika ditanya apa yang dilakukan ketika di rumah apakah melancarkan bacaannya atau tidak, kebanyakan dari mereka menjawab bermain *game* dan tidak melancarkan bacaan kitab iqranya.

Saat ini masih sangat sedikit upaya untuk mengembangkan konten-konten pembelajaran (Dewi et al., 2018). Kebanyakan konten pembelajaran masih dijelaskan secara lisan. Hal ini memunculkan adanya kebutuhan untuk pengembangan konten pembelajaran berbasis multimedia berupa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unsur *audio* dan juga *visual*. *Audio-visual* adalah pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek yaitu mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran dan dapat diperbaiki setiap saat. Melalui *audio-visual* pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya *two way traffic* dalam proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu model cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar-mengajar agar berjalan dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *survey* di Majelis Taklim Raudhoh Al Ummahat, Jalan Timbul Jaya Kecamatan Cengkareng Kelurahan Duri Kosambi Jakarta Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 sampai dengan April 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah anak murid Majelis Taklim Raudhoh Al Ummahat yang bacaannya masih iqra yang berjumlah 29 orang, yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 20 orang anak perempuan.

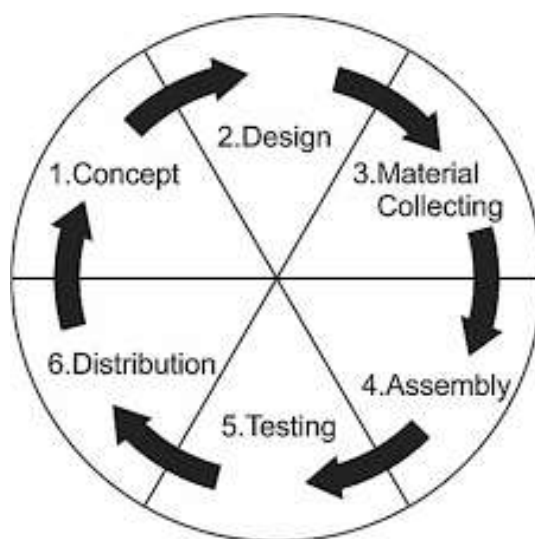
Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan majelis yaitu bentuk penelitian praktis yang dilaksanakan oleh guru pengajar untuk menemukan solusi dari permasalahan yang timbul di majlisnya agar dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di majelis. Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai, dipergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observasi yaitu observasi atau pengamatan merupakan cara dalam mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam Penelitian ini, observasi dilakukan untuk memantau kegiatan pembelajaran di Majelis Taklim Raudhoh Al Ummahat dalam rangka perbaikan sehingga menjadi lebih baik.
- b. Wawancara yaitu tanya jawab lisan antara dua atau lebih secara langsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh data yang berkenaan dengan kegiatan pembelajaran berbicara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Dalam pengenalan huruf hijaiyah ini maka dirancanglah sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang diminati anak-anak pada saat ini. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi . Perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan *user interface*, data dan aktivitas proses.

Secara umum perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran jelas dari sistem yang dirancang dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap pada programmer komputer serta ahli teknik yang terlibat didalamnya.

Dalam pembuatan *game* edukasi ini dengan menggunakan metode *MDLC* (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien, dan metode ini memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Berikut adalah tahapan dari *MDLC* :



Gambar 1. Tahapan MDLC

Konsep (*Concept*) yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

Perancangan (*Design*) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur aplikasi, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

Pengumpulan bahan (*Material collecting*) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan - bahan tersebut antara lain seperti gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Perakitan (*Assembly*) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, bagan alir dan struktur navigasi yang berasal pada tahap *design*.

Pengujian (*Testing*) setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini dilihat kembali (*recompile*) apakah semua link, tombol dan fitur-fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik.

Pada tahap distribusi (*distribution*) ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan (Nurajizah, 2016), tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik (Agustina & Adesti, 2019). Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah alur *story board* pada sebuah *game* yang dibangun oleh penulis, dalam studi kasus yang dibahas.

*Story Board Game*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan layout ini berisikan kategori tombol perhuruf yaitu tampilan tombol yang memunculkan game edukasi berupa perhuruf hijaiyah yang akan dijalankan		

Tabel 1. *Story Board Play*

Tabel 2. *Menu Kategori*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan ini berisikan kategori 3 tombol menu yaitu tombol perhuruf, semua huruf dan mecocokan huruf hijaiyah		

Tabel 3. *Kategori Tombol PerHuruf*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan layout ini berisikan kategori tombol play yaitu tampilan tombol yang memunculkan 3 menu yang akan kita pilih		


Tabel 4. *Kategori Tombol Semua Huruf*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan layout ini berisikan kategori tombol semua huruf yaitu tampilan tombol yang memunculkan game edukasi berupa semua huruf hijaiyah yang akan dijalankan.		

Tabel 5. *Kategori Tombol Drag And Drop*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan layout ini berisikan kategori tombol drag and drops yaitu tampilan tombol yang memunculkan game edukasi berupa game drag and drops huruf hijaiyah yang mencocokkan bahasa dengan huruf hijaiyah.		

Tabel 6. *Tombol Auto Aktif dan Off*

Visual	Sketsa	Audio
Pada tampilan layout ini berisikan kategori tombol auto aktif dan auto off yaitu tampilan tombol yang dapat melakukan pembacaan secara otomatis huruf hijaiyah tanpa diklik.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Tombol auto aktif dan auto off</div> 	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Game edukasi</div>	

#### Tampilan Permainan



Gambar 2. Tampilan awal pada saat memulai game edukasi pada construct 2



Gambar 3. Tampilan menu pada saat kita mengklik tombol play maka akan memunculkan 3 tombol, yaitu perhuruf, semua huruf, dan mencocokkan.



Gambar 4. *Game* edukasi per huruf dengan mengklik tombol kiri dan kanan untuk mengatur huruf dan bisa menggunakan tombol auto aktif dan off.



Gambar 5. Game edukasi semua huruf dengan mengklik huruf bisa menggunakan tombol auto aktif dan off



Game edukasi mencocokkan dengan cara menggeser atau mendrag salah satu dari 3 kotak huruf hijaiyah ke kotak yang besar dengan menjawab soal dengan benar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu dibangunnya game pembelajaran interaktif ini, maka dapat membantu santri dalam mempelajari huruf hijaiyyah serta dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa dalam membaca al-qur'an karena pengaruh dari media pembelajaran yang menyenangkan. Game pembelajaran yang telah dibangun dapat memperlihatkan cara membaca huruf juga menampilkan huruf-huruf hijaiyyah sehingga makin meyenangkan.

## BIBLIOGRAFI

- Agustina, N., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83–93.
- Amin, A. (2017). Pemahaman Konsep Abstrak Ajaran Agama Islam pada Anak Melalui Pendekatan Sinektik dan Isyarat Analogi dalam Alquran. *Madania: Jurnal Kajian Keislaman*, 21(2), 157–170.
- Ansori, M. F. H., & Kom, B. M. M. (2016). *Perancangan Media Pembelajaran Iqra Bagi Anak Usia Dini Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Astuti, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Anak Attention Deficit Disorder Melalui Metode Al-Barqy Berbasis Applied Behavior Analysis. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 251–266.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.

- Imelda, A. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 227–247.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Kurniawan, S. (2014). Masjid dalam lintasan sejarah umat islam. *Jurnal Khatulistiwa-Journal of Islamic Studies*, 4(2), 169–184.
- Kustianingrum, A. (2020). Peranan Metode Iqra pada Kemampuan Membaca Alquran Anak. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 2(1).
- Meisyaroh, T. (2020). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa SMP N 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Metro.
- Miftakh, F., & Samsi, Y. S. (2015). *Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa*.
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Pratama, D. A. (2018). *Implementasi Ibadah Shalat Dalam Membangun Kesehatan (Studi di Pondok Pesantren Darussalam Metro)*. IAIN Metro.
- Rahman, M. H., Kencana, R., & NurFaizah, S. P. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa dan Praktisi PAUD*. Edu Publisher.



**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.**