

## MEDIA GAME EDUKASI BERUPA APLIKASI UNTUK PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI

Riva Rifiyah Sayidah<sup>1</sup>, Ibnu Hurri<sup>2</sup>, Leonita Siwiyanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email : [rivarifiyah@gmail.com](mailto:rivarifiyah@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Al-Qur'an merupakan petunjuk hidup manusia, dalam mempelajari Al-Qur'an terdapat beberapa tahapan yang perlu dilalui, tahapan pertama yakni mengenal huruf hijaiyah karena huruf hijaiyah merupakan akar pengetahuan dalam membaca dan memahami Al-Qur'an. Pengenalan huruf hijaiyah yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif tentu memudahkan proses pembelajaran agar menarik dan menyenangkan untuk anak. Tujuan dari penelitian ini yakni menghasilkan suatu produk untuk memudahkan anak dalam mengenal huruf hijaiyah dengan bantuan teknologi berupa gadget. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan tujuan menghasilkan produk yang telah diuji kelayakannya. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi game edukasi dengan langkah penelitian yang mengacu pada desain pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan aplikasi game edukasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Negeri Pembina Lembursitu Kota Sukabumi dikategorikan "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata kelayakan sebesar 4,7 dari range 1-5 dan memberikan pengaruh terhadap pengenalan huruf hijaiyah pada anak sebesar 94,5% dihasilkan dari kuisioner yang diolah melalui SPSS 24. Jika penggunaan aplikasi game edukasi digunakan secara berkala akan memberikan kemudahan dan pengetahuan pada anak terhadap pengenalan huruf hijaiyah dengan baik dan signifikan.

**Kata Kunci:** Aplikasi; Huruf Hijaiyah; Game Edukasi

**Abstract:** *The Qur'an is a guide to human life, in studying the Qur'an there are several stages that need to be passed, the first stage is recognizing the hijaiyah letter because the hijaiyah letter is the root of knowledge in reading and understanding the Qur'an. The introduction of hijaiyah letters packaged in the form of educational games certainly facilitates the learning process so that it is interesting and fun for children. The purpose of this research is to produce a product to make it easier for children to recognize hijaiyah letters with the help of technology in the form of gadgets. This study uses research and development methods (Research and Development) with the aim of producing products that have been tested for feasibility. The product resulting from this research is an educational game application with a research step that refers to the ADDIE model development design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this study can be seen that the development of educational game applications for the introduction of hijaiyah letters in TK Negeri Pembina Lembursitu Sukabumi City is categorized as "Very Eligible" with an average value of 4.7 from a range of 1-5 and has an influence on the introduction of hijaiyah letters in children. 94.5% of children were generated from questionnaires that were processed through SPSS 24. If the use of educational game applications is used regularly, it will provide convenience and knowledge to children regarding the introduction of hijaiyah letters well and significantly.*

**Keywords:** *Applications; Hijaiyah Letters; Educational Games*

### PENDAHULUAN

Di masa yang semakin modern ini perkembangan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya, perkembangan teknologi tentunya dapat memberikan dampak positif jika benar dalam pemanfaatan dan penggunaannya.

Tujuan dari adanya teknologi informasi menurut (Sutarman, 2021) yaitu "untuk memecahkan masalah, membuka kreativitas, dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan". Teknologi informasi mempunyai pengaruh yang

sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat (Sulaiman Naibaho, Rahman, 2017). Teknologi yang berkembang secara pesat terbukti dengan beragamnya jenis teknologi yang banyak dijumpai diantaranya pembaharuan tipe dan jenis *gadget* yang semakin beragam tersebar di wilayah Indonesia. Perkembangan teknologi ini menyadarkan bahwa teknologi sudah sangat menguasai kehidupan, hampir seluruh lapisan masyarakat tidak bisa lepas dari teknologi, diantaranya *gadget*. *Gadget* telah menjadi media informasi, alat komunikasi, hiburan dan penunjang kebutuhan lainnya sehingga manusia memerlukan *gadget*, ironisnya banyak orang tua yang memberikan fasilitas *gadget* kepada anak usia dini, bahkan sampai memberikan *gadget* khusus digunakan untuk anaknya saja. Hal tersebut diperkuat dengan hasil survey oleh *Common Sense Media* di Philadelphia sebanyak 350 orang tua terdapat 70% orang tua mengakui telah mengizinkan anak untuk bermain *gadget* tanpa pendampingan orang tua dengan alasan agar aktifitas orang tua tidak terganggu dengan adanya keberadaan anak (Rihlah, Shari, and Anggraeni 2021).

Jika dilihat dampak positif memang *gadget* membantu memudahkan diberbagai sektor termasuk dalam pendidikan, problematika yang terjadi saat ini oleh pendidik yakni adanya pandemic Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang menuntut semua kegiatan pendidikan dilakukan melalui belajar dari rumah (BDR) dengan tujuan memutuskan rantai penyebaran virus Covid-19.

Belajar dari rumah telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat edaran nomor 3 tahun 2020 mengenai Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan surat edaran nomor 4 tahun 2020 mengenai Pelaksanaan kebijakan Pendidikan pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Saleh 2020). Dari kebijakan tersebut, pemerintah mengharuskan proses pendidikan tetap berjalan meskipun dari rumah, sehingga pendidik harus senantiasa memberikan materi pembelajaran secara daring melalui bantuan penggunaan *gadget*.

Kondisi tersebut menimbulkan permasalahan baru dari mulai peserta didik harus terpaksa belajar dari rumah dengan fasilitas yang kurang memadai, peserta didik harus beradaptasi dengan proses pembelajaran yang terbatas dalam berinteraksi baik dengan sesama peserta didik maupun dengan guru dan juga peserta didik harus cepat tanggap menerima materi pembelajaran yang dimodelkan dalam jaringan. Sedangkan orang tua merasakan dampak belajar dari rumah tersebut seperti tambahan biaya berupa penyediaan fasilitas pembelajaran, baik berupa perangkat keras *gadget* maupun penyediaan media penunjang pembelajaran dan perangkat pendukung jaringan internet berupa kuota, selain biaya orang tua juga harus beradaptasi untuk melakukan pendampingan pembelajaran di rumah, meluangkan waktu memberikan pemahaman tambahan dari materi yang disampaikan secara daring tersebut. Dengan demikian menurut Chakraborty (dalam Saleh 2020) guru sebagai penanggung jawab dalam proses pembelajaran harus meminimalisir

hambatan yang terjadi dengan berbagai inovasi seperti memberikan hal-hal yang menarik minat belajar anak, menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan, memberikan umpan balik secara kontinu dan konsisten serta menggunakan teknologi yang sesuai untuk mengirim konten yang tepat. Proses belajar dari rumah tersebut dialami oleh seluruh jenjang pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (Salim, Apriyanti, Andriani, & Hikmawan, 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program pembelajaran yang diberikan untuk anak usia dini dengan kegiatan belajar seraya bermain dengan tujuan mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan berikutnya (Srihartini and Pratami 2020). Anak usia dini juga merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia ini anak berada pada masa *Golden Age* atau masa keemasan, yang mana pada masa ini tumbuh kembang anak berkembang sangat pesat (Putra, Nugroho, and Puspitarini 2016). Sedangkan menurut Silvia, Siwiyanti, and Elnawati (2020). Pada masa keemasan banyak potensi yang harus dikembangkan, pengoptimalan potensi tersebut akan berpengaruh terhadap keberhasilan hidupnya dimasa yang akan datang, dengan demikian perlu adanya stimulus dan upaya pendidikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan minat bakat anak. Karena masa anak usia dini merupakan penentuan pondasi awal untuk kehidupan selanjutnya. Pentingnya pendidikan anak usia dini diperkuat dengan adanya pasal 28 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yakni pendidikan anak usia dini

diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan Sekolah Dasar yang berarti pendidikan anak usia dini berada sejajar dengan pendidikan lainnya. Pendidikan anak usia dini juga merupakan tempat untuk mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki yang terdapat dalam 6 aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Pengembangan nilai agama dan moral menjadi pondasi utama dalam membentuk nilai-nilai karakter anak secara menyeluruh, pembentukan karakter tersebut berupa penerapan nilai-nilai agama dan nilai-nilai sosial, dalam arti lain membentuk karakter anak untuk mengikuti aturan kehidupan dalam beragama dan berbangsa atau bernegara (Siwiyanti 2016). Dengan demikian nilai agama dan moral merupakan penerapan tingkah laku seseorang dalam berinteraksi untuk mengetahui baik buruknya suatu perbuatan, mengetahui hal yang benar dan yang salah, mengetahui nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, mengetahui hak dan kewajiban, mengenal ketuhanan serta mengetahui pedoman hidup manusia sebagai petunjuk yaitu Al-Qur'an. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 2 yang berbunyi:

ذَٰلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

Artinya; *Kitab (Al-Qur'an) ini tidak ada keraguan di dalamnya; (ia merupakan) petunjuk bagi orang-orang yang bertakwa.* (Terjemah Kemenag 2019)

Ayat tersebut menyatakan bahwa Al-Qur'an sebagai petunjuk dan pedoman hidup manusia. Pentingnya menjadikan Al-Quran sebagai sumber rujukan karena dengan berpegang teguh

kepada Al-Quran maka kesuksesan di dunia dan di akhirat dapat diraih. Salah satu langkah awal dalam mempelajari Al-Qur'an yakni dengan mengenal huruf hijaiyah sejak dini agar kelak mereka dapat mempelajari Al-Qur'an dan mengamalkannya (Sari and Rasjid 2018). Hanya masi banyak manusia yang jangkakan mengamalkannya, membacanya saja belum bisa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Dewi Mulyani, Pamungkas, and Inten (2018) bahwa berdasarkan hasil riset Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) terdapat 65% masyarakat Indonesia masuk kedalam kategori buta huruf Al-Qur'an meskipun masyarakat Indonesia termasuk kategori mayoritas muslim terbesar di dunia.

Kondisi tersebut sungguh memprihatinkan, dirasa perlunya ada perhatian lebih dalam mempelajari Al-Qur'an. Sebelum dapat membaca serta mengamalkan ilmu Al-Qur'an maka langkah awal yang dapat dilakukan yaitu mengenalkan huruf hijaiyah pada anak-anak sedini mungkin. Anak usia dini dirasa belum memungkinkan dapat membaca dan mengetahui kaidah-kaidah tajwid secara menyeluruh sehingga yang dapat dilakukan untuk anak usia dini masi dalam tahapan pengenalan huruf hijaiyah (Silvia, Siwiyanti, and Elnawati 2020).

Huruf merupakan bentuk jamak dari *al-harfu* yang artinya bagian terkecil dari lafal. Sedangkan hijaiyah merupakan ejaan dari huruf Arab. Adapun huruf hijaiyah adalah huruf-huruf ejaan bahasa Arab sebagai bahasa asli dalam Al-Qur'an (Afriyansyah 2015). Huruf hijaiyah juga merupakan suatu langkah awal dalam membaca Al-Qur'an (Gunawan 2019). Mempelajari huruf hijaiyah sangat diperlukan agar

dapat membaca dan mempelajari ilmu Al-Qur'an. Pengenalan huruf hijaiyah sejak dini perlu ditingkatkan bukan dari intensitas saja melainkan dari media yang digunakan secara menarik, tidak membosankan dan interaktif terutama untuk anak usia dini akan lebih menyenangkan jika dikemas melalui permainan (Bahroni and Purwanto 2018). Pembelajaran hijaiyah memerlukan komitmen bersama dan integrasi dari semua lingkungan pendidikan, dari sekolah, masyarakat dan keluarga (Haanuddin, 2017). Hal ini sesuai dengan pernyataan Ulum (2014) bahwa lingkungan yang ada di sekitar anak-anak merupakan salah satu sumber belajar penting yang dapat mengoptimalkan pencapaian proses untuk hasil pendidikan yang berkualitas. Jika lingkungan mendukung dalam proses pembelajaran tentu akan memudahkan anak dalam menerima pembelajaran termasuk pada pembelajaran huruf hijaiyah. Pembelajaran hijaiyah bagi anak usia dini juga tetap harus memperhatikan prinsip kebutuhan dan minat anak. (Suyadi dan Ulfah, 2013). Adapun prinsip proses pembelajaran pada anak terdapat beberapa prinsip, diantaranya prinsip pertama yakni pembelajaran harus dapat menarik perhatian anak. Prinsip kedua yaitu bahan yang digunakan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Prinsip ketiga hindari pemaksaan terhadap anak. dan yang keempat yaitu diharapkan agar anak aktif bukan pasif dalam menerima proses pembelajaran (Susanto A., 2011).

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media

pembelajaran. Komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sebagai media alternatif (Bakhri, Syamsul, 2019). Pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi lingkungan saat ini yang dipenuhi oleh stimulus teknologi serta penerapan pendidikan sesuai dengan kebijakan pemerintah yakni belajar dari rumah atau belajar secara daring telah menghantarkan peserta didik untuk berinteraksi dengan peralatan digital dan terbiasa dalam mengoperasikan alat teknologi, seperti *game* edukasi yang dibuat dalam aplikasi.

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan atau pertandingan. Adapun menurut Alwi (2017) *game* merupakan permainan yang merujuk pada kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) atau juga sebagai arena keputusan dan aksi pemain biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Dengan demikian *game* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan untuk menghibur atau bersenang-senang dengan aturan tertentu serta memiliki tujuan utama untuk mencapai kesenangan atas keberhasilan dari permainan tersebut. Sedangkan edukasi merupakan proses belajar yang dilakukan dengan mengamati kemudian menghasilkan suatu tindakan atau perbuatan (Putra, Nugroho, and Puspitarini 2016).

*Game* edukasi adalah suatu media atau alat yang digunakan untuk menambah pengetahuan dan memberikan pengajaran melalui alat yang menarik. *Game* edukasi juga dapat diartikan sebagai bentuk permainan yang digunakan untuk menunjang

pembelajaran, memberikan pemahaman pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan (Rozi and Khomsatun 2019). *Game* edukasi memberikan pengaruh terhadap perkembangan otak sebagaimana dilansir dari *Psychology Today* dalam Rahmayanti (2021) banyak manfaat dari bermain *game* dalam mengaktifkan bagian-bagian otak, diantaranya yakni mengaktifkan bagian mengenai aktifitas visual, pengelolaan perhatian, pengelolaan motorik, integrasi sensomotorik serta saat bermain *game* sirkuit otak yang mengelola kesenangan juga terangsang seperti *nucleus accumbens* (bagian otak untuk mengelola penghargaan), *amygdala* (bagian otak untuk mengelola respon emosional) dan *orbitofrontal cortex* (bagian otak untuk mengelola aktifitas visual). Dengan demikian bermain *game* edukasi dapat memberikan banyak manfaat untuk perkembangan kognitif anak.

Sedangkan aplikasi berasal dari bahasa Inggris yakni “application” yang artinya penerapan atau penggunaan. Adapun menurut istilah yakni suatu program perangkat lunak yang siap digunakan untuk tujuan tertentu. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai sistem yang dirancang melalui perangkat computer dengan bahasa pemrograman untuk menghasilkan informasi secara terpadu disesuaikan dengan pembuat sistem tersebut (Afriyansyah 2015).

Ditinjau dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wawan Gunawan dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Android* untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah” diketahui sebanyak 92,28% memberikan penilaian bahwa aplikasi ini sangat sesuai dengan kebutuhan, namun aplikasi ini belum mendukung dalam

mengakses konten dan berkomunikasi dengan penutur asli atau pengguna lain untuk mendukung pembelajaran. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah. Perbedaan penelitian yang dilakukan ada pada aplikasi yang digunakan, jenis latihan soal, tempat dan waktu penelitian. Sehingga dapat diketahui bahwa aplikasi yang dibuat dapat membantu *user* dalam mengetahui bentuk huruf hijaiyah serta pelafalannya sebagai dasar belajar membaca Al-Quran.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Jamilah Karaman, Arief Setyanto dan Amir Fatah Sofyan (2018) yang membahas mengenai analisa pembelajaran huruf dimana aplikasi belajar yang dikembangkan yaitu aplikasi marbel adalah aplikasi pendidikan (mobile learning) untuk anak usia 2 hingga 8 tahun sehingga aplikasi berbasis mobile yang dibuat bertujuan untuk memudahkan anak dalam proses belajar.

Dari penjelasan diatas peneliti rasa perlu adanya pembaharuan mengenai proses pembelajaran, berinovasi dalam pemanfaatan teknologi berupa aplikasi game edukasi untuk pengenalan huruf hijaiyah kepada anak-anak merupakan salah satu solusi dalam menghadapi permasalahan yang disampaikan diatas. Dengan pemanfaatan teknologi tersebut harapannya dapat merubah pembelajaran kearah pendidikan transformatif yang mengakomodasi anak-anak generasi digital tanpa mengurangi nilai-nilai keilmuan (Kurdi 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang dapat diuji keefektifannya (Sugiyono, 2016). Langkah yang dilakukan mengacu pada desain pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini memiliki 5 tahapan, yaitu pertama, tahap Analisis (*Analysis*) yang dilakukan pada awal penelitian yakni menganalisis kebutuhan serta mengetahui permasalahan dengan cara menentukan masalah yang akan dibahas, mengidentifikasi masalah yang diperoleh dan menentukan solusi apa yang akan dilakukan disesuaikan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kedua, Tahap Desain (*Design*) yang dilakukan untuk menggambarkan dan menspesifikasikan hasil dari analisis sebelum dikembangkan menjadi suatu produk. Setelah merumuskannya kemudian menentukan media apa yang akan dikembangkan, untuk siapa dan materi apa yang perlu dipelajari serta menentukan rancangan dari media yang dibuat. Hal tersebut untuk memudahkan pengembang dalam membuat produk. Ketiga, tahap Pengembangan (*Development*) yang dilakukan dengan pembuatan produk yang sudah dirumuskan pada tahap desain. Produk yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat dinilai, diberikan saran dan diketahui kelayakan produk tersebut yang kemudian direvisi menyesuaikan produk tersebut dengan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi. Keempat, tahap Implementasi

(*Implementation*) yang dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang sudah dibuat. Produk dilakukan uji coba lapangan kepada anak-anak dan diberikan kepada guru kelas yang kemudian dinilai oleh orang tua dan guru kelas untuk diketahui kelebihan dan kelemahan produk tersebut. Kelima, tahap Evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai atau belum dengan tujuan penelitian. Hasil dari tahapan ini berupa laporan hasil dari penelitian.

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Lembursitu Kota Sukabumi. Penelitian ini dilakukan sejak awal observasi bulan Januari sampai dengan bulan Juli. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuisioner (angket) dan wawancara

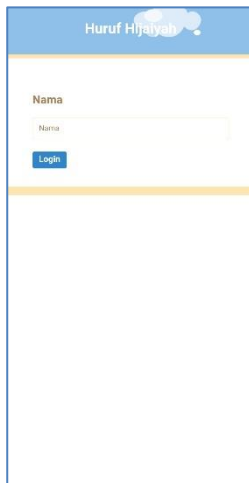
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari tahap analisis diperoleh dari observasi di TK Pembina Lembursitu Kota Sukabumi dan juga berdasarkan data yang diperoleh dari artikel penelitian-penelitian terdahulu, sehingga memperoleh dua hal, yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah meliputi belajar dari rumah menjadikan adanya batasan penyediaan media pembelajaran dan belum ada media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengenalkan huruf hijaiyah selain itu belajar dari rumah melalui bantuan teknologi seperti *gadget* menjadikan anak dekat dengan *gadget* dan anak usia dini senang belajar sambil bermain dengan tetap memperhatikan tujuan dari pembelajaran tersebut.

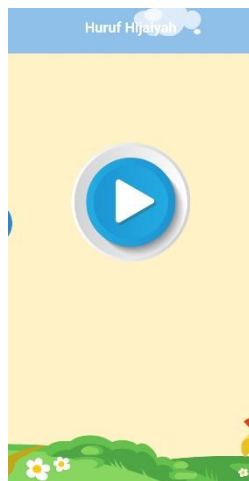
Sedangkan analisis kebutuhan meliputi materi yang digunakan mengenai pengenalan huruf hijaiyah guna meningkatkan capaian pembelajaran huruf hijaiyah, diperlukan inovasi baru dalam penyediaan media pembelajaran yang dapat diakses seluruh peserta didik dari rumah dan diperlukan pembelajaran yang dikemas dengan permainan untuk meningkatkan minat belajar anak.

Berdasarkan hasil analisa tersebut kemudian data diolah menjadi rumusan untuk menjawab permasalahan tahap analisa meliputi materi yang digunakan mengenai pengenalan huruf hijaiyah, diperuntukan untuk anak-anak dan dibuat media berupa aplikasi game edukasi. Kemudian dibuatlah rancangan atau desain suatu program dari tahap tampilan awal, desain menu utama, desain halaman materi huruf hijaiyah dan desain halaman permainan huruf hijaiyah. Hal ini untuk memudahkan proses pembuatan produk dengan menyesuaikan desain yang telah dibuat sebelumnya.

Setelah tahapan perancangan selesai, kemudian dilakukannya pembuatan produk dengan mewujudkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Berikut hasil produk yang sudah dibuat beserta keterangannya



Gambar 1: Tampilan Login



Gambar 2: Tampilan Direction



Gambar 3: Tampilan Menu Utama

Gambar 1 merupakan tampilan login yakni untuk mendapatkan hak akses penggunaan aplikasi dengan

mengisi nama lengkap anak. Tampilan login hanya ada saat pertama kali aplikasi di install. Jika sudah login maka akan ada tampilan direction, seperti yang tertera pada Gambar 2. Tampilan direction ini untuk memberikan petunjuk kepada anak melalui audio dengan mengklik simbol "Play" pada tengah gambar tersebut. Kemudian masuk kedalam tampilan menu utama, seperti pada Gambar 3. Pada tampilan ini disajikan dua pilihan gambar sebagai simbol pilihan menu. Gambar buku merupakan simbol dari pengenalan materi huruf hijaiyah. Sedangkan gambar joy stick merupakan simbol dari permainan huruf hijaiyah.



Gambar 4: Tampilan materi huruf hijaiyah





Gambar 5: Tampilan materi huruf hijaiyah

Gambar 4 dan 5 merupakan tampilan materi huruf hijaiyah. Pada tampilan ini anak disajikan dengan huruf-huruf hijaiyah, tidak hanya visual saja, karena saat anak mengeklik tiap huruf nya akan keluar suara dari huruf yang diklik tersebut. Contohnya saat anak klik huruf ب (ba) maka akan ada suara “ba” begitupun huruf yang lainnya. Dipojok kiri bawah ada symbol arah panah ke samping, symbol itu untuk kembali pada menu utama.



Gambar 6: Tampilan menu permainan huruf hijaiyah



Gambar 7: Tampilan menu permainan huruf hijaiyah

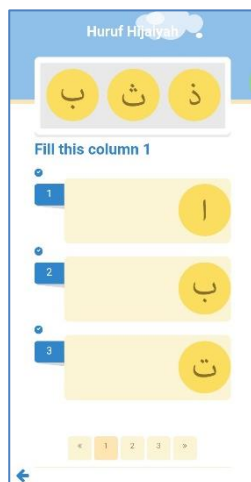
Gambar 6 merupakan tampilan menu permainan huruf hijaiyah. Permainan ini merupakan permainan bertahap, dari mulai easy, medium dan hard. Permainan awal dimulai dengan memilih tingkatan mudah atau klik pada pilihan easy. Jika selesai bermain nilai akan ditampilkan melalui bintang berwarna, seperti pada Gambar 7. Bintang yang muncul sesuai dengan jumlah score yang diperoleh.



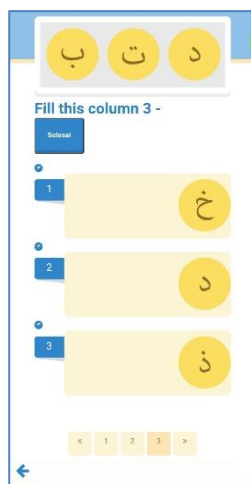
Gambar 8: Tampilan permainan huruf hijaiyah



Gambar 9: Tampilan permainan huruf hijaiyah



Gambar 10: Tampilan permainan huruf hijaiyah



Gambar 11: Tampilan permainan huruf hijaiyah

Setelah memilih tingkatan maka muncul tampilan permainan huruf hijaiyah, seperti pada Gambar 8. Permainan ini mengurutkan huruf hijaiyah dari alif sampai ya. Langkah awal yakni mengeklik gambar alif dan terdengar suara alif, kemudian klik gambar yang masih kosong maka akan keluar pilihan-pilihan huruf diatas, seperti pada Gambar 9. Berikutnya anak dapat memilih huruf apa setelah huruf alif tersebut, misalkan huruf ba sehingga kolom terisi huruf ba, seperti pada Gambar 10. Dilanjut dengan klik huruf ta. Dengan demikian anak dapat

mengenal huruf, urutan huruf dan beserta suara hurufnya. Kemudian klik arah panah ke kanan di pojok kanan bawah untuk menuju soal berikutnya. Setiap tingkatan memiliki 3 soal. Dan jika 3 soal sudah terisi maka klik selesai, seperti pada Gambar 11. Score akan keluar berupa bintang pada tampilan menu permainan huruf hijaiyah atau pada Gambar 7.

Produk tersebut diuji terlebih dahulu oleh expert judgement (ahli media dan ahli materi) agar diketahui layak tidaknya produk tersebut untuk diimplementasikan. Berikut nilai yang didapat dari pengujian oleh expert judgement.

Tabel 1: Pengujian *Expert Judgement*

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan
Media	6	28	30	96%
Materi	12	58	60	93%

Pada ahli media diperoleh hasil pengujian skor rata-rata sebesar 4,8 dari range 1-5 dengan persentase kelayakan sebesar 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari ahli materi diperoleh hasil pengujian skor rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase kelayakan sebesar 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Setelah mendapatkan keterangan layak diproduksi, produk tersebut diimplementasikan pada anak-anak dan mendapatkan respon positif membuat anak-anak tertarik untuk belajar yang dikemas melalui permainan dalam pengenalan huruf hijaiyah. Aplikasi *game* edukasi ini juga dijadikan sarana pendidikan yang dapat membantu guru

dan orang tua dirumah dalam proses pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Kemudian orangtua diberikan angket untuk diketahui perkembangan anak setelah menggunakan aplikasi tersebut dan diperoleh hasil yang dihitung menggunakan SPSS 24 bahwa nilai dari R2 dalam penelitian ini yakni sebesar 0,958 atau 95%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengembangan aplikasi *game* edukasi ini dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan anak terhadap pengenalan huruf hijaiyah.

### SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari semua rangkaian diatas maka didapat kesimpulan yakni aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah pada anak dinyatakan layak digunakan sesuai dengan hasil penilaian expert judgement dengan rentang skor 1-5 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,7 dan aplikasi game edukasi ini berpengaruh terhadap kemampuan pengenalan huruf hijaiyah pada anak sesuai dengan hasil penilaian orang tua terhadap perkembangan anak setelah menggunakan aplikasi game edukasi ini diperoleh nilai sebesar 0,945 atau 94%. Dengan demikian aplikasi game edukasi pengenalan huruf hijaiyah pada anak dinyatakan layak diproduksi dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

### DAFTAR PUSTAKA

Afriyansyah, Dedi. 2015. "Aplikasi Mobile Pembelajaran Hijaiyah Dan Iqra Sebagai Sarana Membaca Al-Qur'an Berbasis Android Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungailiat."

Jurnal Teknik Informatika, 1-8.

Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011. Hidayat,"Bi'ah

Bakhri, Syamsul. 2017. "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE." *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi.* 130-144.

Bahroni, Isa, and Riyadi Purwanto. 2018. "Aplikasi Pembelajaran (E-Learning) Mengenal Huruf Hijaiyah Bagi Anak-Anak Berbasis Mobile Untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri." *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 4 (2): 163. <https://doi.org/10.26418/jp.v4i2.25566>.

Gunawan, Wawan. 2019. "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah." *Jurnal Informatika* 6 (1): 69-76.

Haanuddin, S. M. (2017). Pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini. *Proceedings of The*

- 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 175-188.
- Irfatul 'Ulum, "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak," *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 3, No 2 (2014).
- Karaman, J. S. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 98.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan.
- Mulyani, Dewi, Imam Pamungkas, and Dinar Nur Inten. 2018. "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (2): 202.
- Putra, Dian Wahyu, A. Prasita Nugroho, and Erri Wahyu Puspitarini. 2016. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1 (1): 46-58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>.
- Rahmayanti, Nur. 2021. "Politeknik Negeri Samarinda, Jurusan Teknologi Informasi 2021 1."
- Rihlah, Jauharotur, Destita Shari, and Ayu Rizki Anggraeni. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak." *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* 5 (1): 45-55.
- Rozi, Fahrur, and Khalimatul Khomsatun. 2019. "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android." *JlPI (Jurnal Ilmiah*
- Salim, L., Apriyanti, P., Andriani, T. A., & Hikmawan, R. (2021). Solusi Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Pandemi dengan Metode Pembelajaran Berbasis Hiburan Edukasi. *Current Research in Education: Conference Series Journal*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: ALFABETA.

Sutarman. 2021. *Buku Pengantar Teknologi Informasi.* Jakarta : Bumi Aksara.

Suyadi & Maulidya Ulfa. *Konsep Dasar PAUD.* Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Terjemah Kemenag. 2019. *Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 2.*

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini