



GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH SEBAGAI DASAR MEMBACA AL-QUR'AN PADA MURID TK ISLAM AL-KARIMAH**Oleh****Uci Rahmalisa¹, Yulisman², Hendry Fonda³, Sephia Anita Sahrina⁴****^{1,2,3,4}Universitas Hang Tuah Pekanbaru****E-mail: ¹ucirahmalisa89@gmail.com, ²yulisman@htp.ac.id, ³fondaanda@gmail.com,****⁴sephiarosita@gmail.com**

Article History:*Received: 26-07-2023**Revised: 28-08-2023**Accepted: 08-09-2023***Keywords:** *Game Edukasi,
Teknologi, Media
Pembelajaran, Huruf
Hijaiyah***Abstract:** *Kegiatan PKM ini bermaksud untuk memecahkan permasalahan yang ada di TK Islam Al-Karimah dengan cara : 1) membuat Game Edukasi sebagai media pembelajaran Al-Qur'an, 2) Game edukasi yang dibuat akan disertakan Kuis, Game serta pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan logika berfikir, minat belajar dan nuansa menyenangkan kepada anak dan 3) Memberikan pelatihan penggunaan game edukasi kepada guru untuk memaksimalkan pengetahuan guru dengan memanfaatkan teknologi sehingga metode pembelajaran yang diberikan guru tidak terkesan monoton.*

PENDAHULUAN

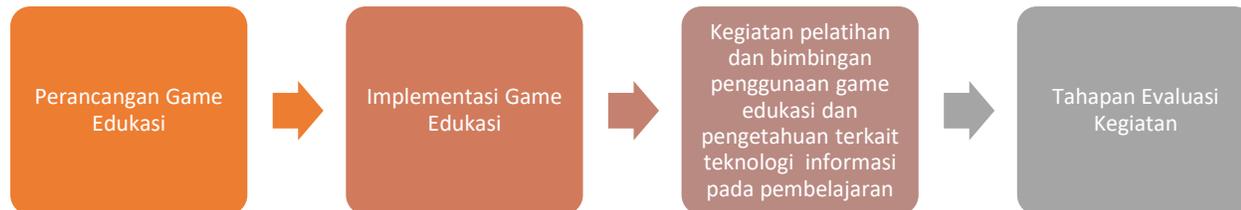
Sebagai umat muslim, kita dituntut untuk dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Alangkah lebih baik jika kegiatan mengenal dan cinta Al-Qur'an ini dapat kita terapkan kepada anak-anak kita sejak usia dini agar menjadi kebiasaan hingga mereka dewasa nanti [1]. Mengaji Al Quran sejak zaman dahulu sudah menjadi budaya bangsa Indonesia. Belajar mengaji dari mulai anak usia dini, usia remaja bahkan sampai usia tua. Belajar mengaji seharusnya ditanamkan dari mulai usia dini, karena diusia dini mereka masih sangat bersih. Anak-anak mampu memahami dan menirukan secara cepat dan sangat mudah mengajari anak usia dini dibandingkan mengajari anak usia remaja ataupun usia tua [2]. Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran [3]. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain [4].

Pernyataan dari kepala sekolah, selama ini akitfitas belajar baik pengenalan huruf hijaiyah maupun pelajaran lainnya yang paling mudah dan sering dilakukan yaitu menggambar, mewarnai, menggunting dan menempel. Kegiatan ini dapat dikatakan kurang maksimal untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan anak. Media pembelajaran juga hanya memanfaatkan media seadanya seperti papan tulis, puzzle, kertas, alat mewarnai



dan gunting. Guru juga memberikan pernyataan bahwa mereka kurang mengikuti kegiatan pengembangan diri untuk meningkatkan kompetensi dalam mengajar.

METODE



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM

a. Tahap Perancangan Game Edukasi :

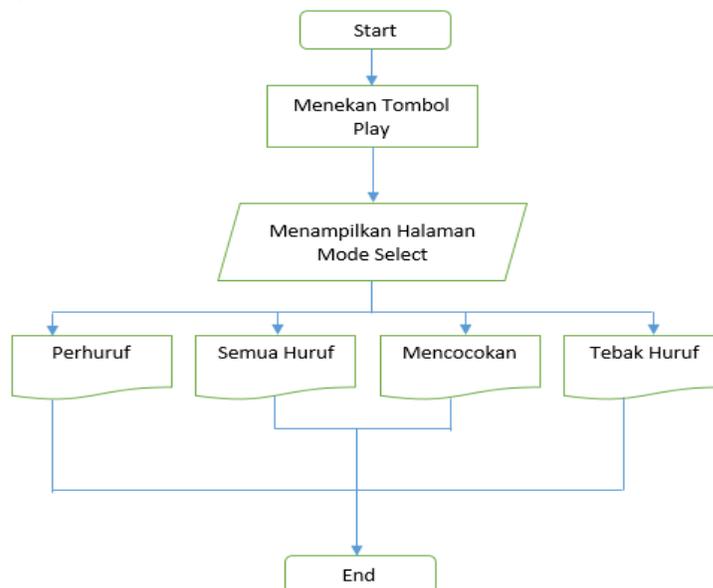
Pengguna game ini dikhususkan untuk anak usia dini yang kategori umurnya terdapat pada tabel berikut :

Tabel 1. Usia Pengguna Game Edukasi

No.	Kategori	Umur
1	Balita	2 – 3 Tahun
2	Kelompok Bermain	3 – 6 Tahun
3	Kelas Awal	6 – 8 Tahun

Concept (Konsep)

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahapan ini, design yang akan dibuat design alur aplikasi dan design interface dari tampilan menu aplikasi.



Gambar 2. Flowchart semua mode pada Game

**b. Implementasi Game Edukasi**

Tahapan implementasi terdiri dari :

1. Implementasi game edukasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengasah logika berfikir anak dan pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an. Game edukasi ini dapat digunakan secara berkelompok sehingga mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.
2. Menyerahkan Game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif ke TK Islam Al Karimah Pekanbaru.

c. Kegiatan pelatihan dan bimbingan penggunaan game edukasi dan pengetahuan terkait teknologi informasi pada pembelajaran

Pada tahapan pelatihan dan bimbingan ada 3 tahapan yaitu terdiri dari, pengenalan dan penerapan pembelajaran menggunakan game edukasi yang disertakan modul untuk memudahkan guru dalam implementasinya, segi pendidikan dalam penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran kepada anak-anak :

1. Tahap pelatihan dan bimbingan pemahaman guru terkait teknologi dan implementasi penggunaan game edukasi. Pada tahapan ini akan diadakan penyuluhan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktek. penyuluhan akan dilakukan oleh Anggota 1 yang sesuai dengan bidang keilmuannya. Materi yang akan diberikan adalah bagaimana mengimplementasikan game edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berfikir dan kemampuan pemahaman anak mengenal huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an.
2. Memberikan bimbingan dan pelatihan untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an dengan memanfaatkan teknologi.

d. Tahapan Evaluasi Kegiatan

Tahapan evaluasi terdiri dari :

1. Setelah kegiatan ini selesai maka tim pengusul akan melakukan evaluasi dengan cara mengukur keefektivan dan efisiensi dari game edukasi ini.
2. Pengukuran akan dilakukan kepada bagian pihak-pihak pengguna game edukasi.
3. Tim pengusul akan melakukan Analisa kuantitatif terhadap pengetahuan Siswa dan Guru terkait pemahaman penggunaan dan implementasi game edukasi pada kegiatan belajar, Pemahaman pengenalan huruf hijaiyah untuk membaca Al-Qur'an pada anak PAUD.
4. Keberlanjutan Kerjasama dengan mitra akan terus terjalin setelah kegiatan PKM. Diantaranya, pada pemeliharaan Aplikasi jika ditemukan masalah pada aplikasi atau terdapat penambahan fitur yang diinginkan sekolah.

HASIL**1. Perancangan Game Edukasi**

Pengguna game ini dikhususkan untuk anak usia dini yang kategori umurnya pada usia balita (2 - 3 tahun), kelompok bermain (3 - 6 tahun) dan kelas awal (6 - 8 tahun). Namun pada implementasi nya pada TK Islam Al-Karimah, kategori usia yang diambil adalah usia kelompok bermain. Berikut adalah hasil aplikasi game edukasi yang telah dibuat :



Gambar 3. Hasil perancangan game edukasi

2. Implementasi Game Edukasi

- a. Implementasi game edukasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengasah logika berfikir anak dan pengenalan huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an. Game edukasi ini dapat digunakan secara berkelompok sehingga mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.
- b. Menyerahkan Game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif ke TK Islam Al Karimah Pekanbaru.

3. Pelatihan dan bimbingan penggunaan game edukasi dan pengetahuan terkait teknologi informasi pada pembelajaran.

Pada implementasinya, penggunaan aplikasi game edukasi dilakukan diluar ruangan agar anak mendapat suasana belajar yang berbeda dan kebetulan kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, dimana anak memang berkegiatan diluar kelas pada setiap hari Kamis. Karena keterbatasan perangkat, anak diberikan edukasi secara bergantian menggunakan smartphone.



Gambar 4. Foto Bersama usai kegiatan PKM dilaksanakan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan bahwa hasil yang dicapai dengan bertambahnya pengetahuan guru dan siswa di TK Islam Al-Karimah Pekanbaru terkait media pembelajaran berbasis Teknologi yang diterapkan dalam bentuk Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Dasar Membaca Al-Qur'an pada Murid TK Islam Al-Karimah. Siswa dapat belajar mengenal huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Quran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tentunya metode pembelajaran ini sangat sesuai dengan zaman anak generasi z saat ini. Aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan oleh anak usia bermain, tapi juga bisa di terapkan pada anak usia dini dan usia sekolah.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya tim pelaksana sampaikan kepada Ketua Yayasan Universitas Hang Tuah Pekanbaru, Rektor UHTP beserta jajarannya dan Ketua LPPM UHTP atas bantuan dana yang diberikan, serta Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer UHTP dan Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika UHTP yang telah memberikan dukungan agar PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Kepada Kepala Sekolah TK Islam Al-Karimah beserta guru-guru dan siswa yang telah memberikan ruang dan waktu kepada Tim Pelaksana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang ada dan memfasilitasi berjalannya kegiatan ini dengan baik. Tak lupa kepada rekan mahasiswa yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ulfah, R. (2022). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Hafalan Al Quran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Ra Masyithoh XV Pangenjurutengah Tahun Ajaran 2020/2021. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, 5(1), 41-50.
- [2] Azhar, N. N., Elisa, T., & Mulyawan, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca dan



- Menulis Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(14), 70-79.
- [3] Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- [4] Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- [5] Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- [6] Yuliani, S., Linarta, A., & Rahmalisa, U. (2023). EVOCE Robot: Developing Prototypes and Teaching Young Learners English Vocabulary. *Journal of Robotics*, 2023.
- [7] Rahmalisa, U., Linarta, A., & Yulani, S. (2022). Belangkas Robot As An Effort To Improve Calistung Ability In Early Children. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 5(2), 142-147.