

Mengembangkan Minat Belajar Huruf Hijaiyah Pada Anak Menggunakan Media Interaktif Berbasis 2D

Astri Yunika¹, Muhammad Imanullah², Yulia Darnita³, Marhalim⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

^{1,2,3,4}Kampus I, Jl. Bali, Kampung Bali, Teluk Segara, Kota Bengkulu, 38119

E-mail: astriyunika77@gmail.com¹, muhammad.iman@umb.ac.id², yuliadarnita@gmail.com³, marhalim@umb.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pentingnya mempelajari Huruf hijaiyah bagi umat islam, karena huruf hijaiyah ini merupakan huruf dasar untuk membaca Al-Qur'an. Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenalkan huruf hijaiyah penulis mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui media interaktif pada anak. Permasalahan dalam penelitian ini untuk menyelesaikan masalah pada anak bagaimana mengembangkan minat belajar huruf hijaiyah pada anak menggunakan media interaktif berbasis 2D dan bagaimana pengaruh minat belajar huruf hijaiyah pada anak menggunakan media interaktif berbasis 2D. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengembangan minat belajar huruf hijaiyah pada anak menggunakan media interaktif berbasis 2D. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan rata-rata hasil anak pada pembelajaran huruf hijaiyah dengan bantuan media interaktif mendapatkan jawaban yang sangat baik pada setiap pilihannya. Yang menjawab sangat setuju 36, yang menjawab setuju berjumlah 37, yang menjawab tidak setuju 19, kemudian yang menjawab sangat tidak setuju berjumlah 30. Dilihat dari perhitungan rumus skala rikert presentase minat belajar anak menggunakan aplikasi media interaktif memperoleh presentase 67,29% memiliki kategori (setuju).

Kata Kunci: *Metode, Interaktif, Hijaiyah*

Abstract

This research discusses the importance of learning Hijaiyah letters for Muslims, as these are the basic letters for reading the Quran. To enhance children's ability to recognize Hijaiyah letters, the author attempts to use learning strategies through interactive media for children. The problems addressed in this study are how to develop children's interest in learning Hijaiyah letters using 2D-based interactive media and how the interest in learning Hijaiyah letters is influenced by using 2D-based interactive media. This study aims to determine the extent to which the development of interest in learning Hijaiyah letters in children is achieved using 2D-based interactive media. The results of this study show that the average results of children in learning Hijaiyah letters with the help of interactive media received very good responses in each choice. Thirty-six respondents answered "strongly agree," 37 answered "agree," 19 answered "disagree," and 30 answered "strongly disagree." According to the Likert scale calculation, the percentage of children's learning interest using interactive media applications obtained a percentage of 67.29%, which falls into the "agree" category.

Keywords : Methods, Interactive, Hijaiyah

I. PENDAHULUAN

Belajar sangat penting dalam kehidupan kita karena memungkinkan kita untuk memperoleh pendidikan yang lebih tinggi. Setiap orang terus maju dalam kehidupan dan mencapai kesuksesan sebagai hasil dari belajar mereka. Belajar pada setiap individu terjadi disaat individu itu sendiri dilahirkan sampai pada kematian, karena proses belajar berlangsung sepanjang hayat. (Arsyad, 2016).

Pada usia ini anak-anak lebih mudah untuk memahami dan merekam sesuatu di otak atau memorinya, dibandingkan di usia tua atau dewasa pengenalan huruf hijaiyah pada anak-anak memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan

menyenangkan, agar anak tidak merasa bosan sehingga anak tetap fokus pada pelajaran. Dengan demikian, suatu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik menggunakan media belajar interaktif. Sudah menjadi rahasia umum bahwa minat untuk belajar terutama belajar membaca huruf hijaiyah dikalangan sebagian anak di Indonesia semakin berkurang. Apalagi anak usia 5-10 tahun yang masih senang bermain mencoba hal-hal baru dan menarik perhatian orang lain (Aktafi et al., 2020).

Yang mana diketahui pada umumnya usia anak-anak cenderung suka bermain dari pada belajar, bermain merupakan pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia dini. Anak

usia 5-10 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang memasuki masa peka bagi anak. Agar anak tertarik untuk belajar maka dari itu peneliti menyarankan salah satu media pembelajaran yaitu menggunakan media interaktif berbasis 2D. yang didalamnya berisi huruf-huruf hijaiyah dan terdapat animasi-animasi menarik yang bisa membuat anak antusias untuk belajar, sehingga dapat mengembangkan minat belajar huruf hijaiyah pada anak menggunakan media interaktif berbasis 2D.

II. LANDASAN TEORI

A. Media

Kata media berasal dari kata latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan kata lain media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media merupakan sarana pembelajaran disekolah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut.

B. Macromedia Flash

Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar maupun animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file ekstensi swf dan dapat dijalankan dalam pembuatan web yang telah di pasang Adobe Flash Player.

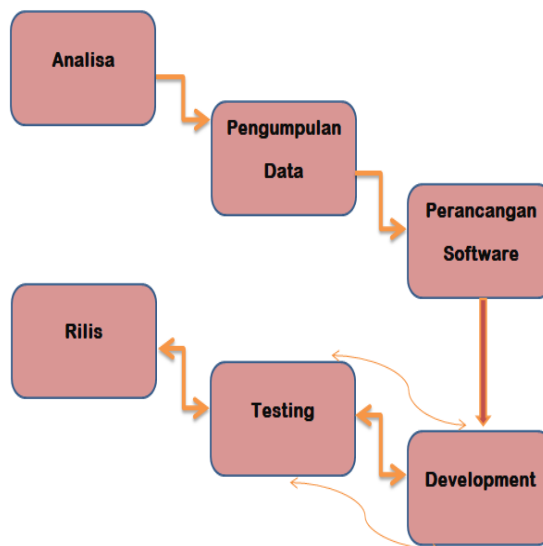
C. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah huruf seljelnis alfabelt.huruf hijaiyah bisa digunakan untuk penulisan dalam al-quran. Karelna selbagai penulisan al-quran,artinya selmua umat islam harus melngelalnya.Huruf hijaiyah adalah dasar dari pelmbelntukan kata dan kalimat dalam bahasa arab.

III. METODE PENELITIAN

A. Model pengembangan

Model pengembangan yang digunakan penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan RAD (Rapid Application Development), RAD Rapid Application Development adalah metode penelitian model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur metode sugiyono yang *dikutip dari Borg and Gall* yang dilakukan dari tahap 1 sampai dengan tahap 6. Hasil penelitian dan pengembangan dari tiap tahapan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. RAD (Rapid Application Development)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini kegiatan awal yang dilakukan adalah memberi penjelasan mengenai pembelajaran Huruf Hijaiyah dengan bantuan media interaktif, setelah itu melakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan anak mengenai kesulitan yang terdapat pada pembelajaran yang sedang diajarkan. Selanjutnya anak dibimbing untuk menarik kesimpulan dari materi pembelajaran yang sudah didiskusikan. Pada kegiatan terakhir maka diberikan angket skala sikap minat belajar anak terhadap materi yang sudah diajarkan dengan berbentuk media interaktif sehingga terkumpul data dari responden anak. Adapun dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran adalah sebagai berikut:





Hasil analisis keefektifitasannya. Media dikatakan efektif apabila diperoleh tingkat presentase keberhasilan nilai anak tinggi, sedangkan kebalikannya apabila diperoleh tingkat presentase keberhasilan anak rendah. Desain penelitian pada studi ini yaitu metode observasi deskriptif kualitatif yang bermaksud untuk mendapatkan data yang berkualitas. Populasi dalam studi ini yaitu semua peserta didik dengan sample 20 anak. Teknik pengumpulan data dalam studi ini yaitu Observasi, dokumentasi dan Lembar angket. Instrumen Observasi dan instrument angket pada studi ini adalah skala sikap minat belajar anak dengan 6 pernyataan. Teknik pengolahan data pada studi ini adalah korseksi data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penilaian yang digunakan skala likert yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Mengenai butir setiap skala sebagai berikut:

Tabel 1. Point skala Sikap Minat Belajar

| Skala | Point |
|---------------------------|--------------------|
| | Positif Negatif |
| Sangat Setuju (SS) | 4 |
| Setuju (S) | 1 |
| Tidak Setuju (TS) | 3 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 2 |
| | 2 |
| | 3 |
| | 1 |
| | 4 |

Skala sikap minat belajar dipakai untuk mencari tanggapan responden dari anak terhadap pembelajaran dengan bantuan media interaktif. Dari data hasil penelitian kemudian diambil kesimpulan. Lalu hasil dan penelitian tersebut dikategorikan berlandaskan parameter presentase skala menurut Riduwan (2007):

Tabel 2. Kriteria spesifikasi skala sikap

| Kriteria | Klasifikasi |
|--------------------|---------------------|
| Angka 0% _ 19,99% | Sangat Tidak Setuju |
| Angka 20% _ 39,99% | Tidak Setuju |
| Angka 40% _ 59,99% | Setuju |
| Angka 60% _ 79,99% | Sangat Setuju |

Presentase skala sikap minat belajar anak media interaktif

| No | Indikator | SS | S | TS | STS |
|--------|---|----|----|----|-----|
| 1 | Saya menyukai pembelajaran menggunakan media interaktif Mengikuti | 10 | 3 | 2 | 5 |
| 2 | Pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan pengalaman baru bagi saya | 4 | 14 | 1 | 2 |
| 3 | Pembelajaran menggunakan media interaktif sangat menarik dan menyenangkan | 6 | 5 | 3 | 6 |
| 4 | Setelah menyaksikan media pembelajaran interaktif ini, saya menjadi lebih semangat dalam mempelajari huruf hijaiyah | 5 | 2 | 8 | 6 |
| 5 | Saya lebih mudah menghafal menggunakan media interaktif | 7 | 7 | 2 | 4 |
| 6 | Penggunaan media interaktif pembelajaran membuat saya lebih menjadi termotivasi dalam belajar | 4 | 6 | 3 | 7 |
| Jumlah | | 36 | 37 | 19 | 30 |

Pada Tbel diatas menggunakan perhitungan rumus skala likert. Contoh perhitungan skala likert variabel media interaktif

- Jumlah sampel = 20 orang anak
- Jumlah pernyataan = 6
 - Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4) berjumlah 36
 - Responden yang menjawab setuju (skor 3) berjumlah 37
 - Responden yang menjawab tidak setuju (skor 2) berjumlah 19
 - Responden yang menjawab sangat tidak setuju (skor 1) berjumlah 30

- Rumus = $T \times P_n$
 T = Total jumlah responden yang memilih
 P_n = Pilihan skor angka likert
 - Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4)= $36 \times 4 = 144$
 - Responden yang menjawab setuju (skor 3)= $37 \times 3 = 111$
 - Responden yang menjawab tidak setuju (skor 2)= $19 \times 2 = 38$
 - Responden yang menjawab sangat tidak setuju (skor 1)= $30 \times 1 = 30$

- Semua hasil dijumlahkan, total skor = 323
 Interpretasi skor perhitungan

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \\ = 4 \times 20 \times 6 \\ = 480$$

$$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$= 1 \times 20 \times 6$$

$$= 120$$

- Rumus Interval
 $1 = 100/4 = 20$ (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)
 Berikut Kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:
 Angka 0%_19,99% sangat tidak setuju
 Angka 20%_39,99% tidak setuju
 Angka 40%_59,99% setuju
 Angka 60%_79,99% sangat setuju
- Penyelesaian akhir
 Rumus indeks = Total skor/Y x 100
 $= 323/480 \times 100$
 $= 67,29\%$ (Setuju)

Presentase skala sikap minat belajar anak menggunakan media tradisional

| No | Indikator | SS | S | TS | STS |
|--------|--|----|---|----|-----|
| 1 | Saya lebih mudah menghafal menggunakan media tradisional | 1 | 1 | 5 | 7 |
| 2 | Saya sangat menyukai media pembelajaran tradisional | 1 | 1 | 11 | 9 |
| 3 | Pembelajaran menggunakan media tradisional sangat menarik dan menyenangkan | 1 | 4 | 6 | 8 |
| 4 | Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan | 1 | 2 | 6 | 6 |
| 5 | Penggunaan media tradisional membuat saya lebih menjadi termotivasi dalam belajar | 1 | 1 | 7 | 8 |
| 6 | Dengan menggunakan media pembelajaran tradisional membuat saya lebih bersemangat dalam belajar | 1 | 1 | 8 | 13 |
| Jumlah | | 6 | 1 | 43 | 51 |
| | | | 0 | | |

Pada tabel diatas menggunakan perhitungan rumus skala likert variabel media tradisional

- Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4) berjumlah 6
- Responden yang menjawab setuju (skor 3) berjumlah 10
- Responden yang menjawab tidak setuju (skor 2) berjumlah 43
- Responden yang menjawab sangat tidak setuju (skor 1) berjumlah 51

- Rumus = T x Pn
 T = Total jumlah responden yang memilih
 Pn = Pilihan angka skor likert
 - Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4)=6x4=24
 - Responden yang menjawab setuju (skor 3)=10x3=30
 - Responden yang menjawab tidak setuju (skor 2)=43x2=86
 - Responden yang menjawab sangat tidak setuju (skor 1)=51x1=51

Semua hasil dijumlahkan, Total skor =191

- Interpretasi skor perhitungan
 Y = Skor tertinggi likert x jumlah responden
 $= 4 \times 20 \times 6$
 $= 480$
 X = Skor terendah likert x jumlah responden
 $= 1 \times 20 \times 6$
 $= 120$

- Rumus Interval
 $1 = 100/\text{jumlah skor}$
 Maka = $100/4=20$ (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)
- Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval
 Angka 0%_19,99% sangat tidak setuju
 Angka 20%_39,99% tidak setuju
 Angka 40%_59,99% setuju
 Angka 60%_79,99% sangat setuju
- Penyelesaian akhir
 Rumus indeks % = Total skor/Y x 100
 $= 191/480 \times 100$
 $= 39,79\%$ (Tidak Setuju)

Pembahasan

Hasil uraian tersebut menunjukkan rata-rata hasil anak pada pembelajaran Huruf Hijaiyah dengan bantuan media interaktif mendapatkan jawaban yang sangat baik pada setiap pilihannya. Yang menjawab sangat setuju berjumlah 36. dan yang menjawab setuju 37, yang menjawab tidak setuju berjumlah 19, kemudian yang menjawab sangat tidak setuju berjumlah 30. Dilihat dari perhitungan rumus skala likert diatas presentase minat belajar anak menggunakan aplikasi media interaktif memperoleh presentase 67,29% memiliki kategori (setuju), hal ini dikarenakan bagi anak pembelajaran dengan berbantuan aplikasi media interaktif merupakan hal baru yang diterima oleh anak sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan, terlebih materi yang disampaikan oleh guru jadi lebih mudah dipahami, selaras dengan hasil observasi Subekti & Kusuma (2015) menyatakan bahwa peserta didik sangat gembira.

Kemudian hasil uraian yang menunjukkan rata-rata hasil anak pada pembelajaran huruf hijaiyah dengan media tradisional mendapat jawaban masing-masing dari pilihannya. Yang menjawab sangat setuju berjumlah 6, yang menjawab setuju berjumlah 10,

yang menjawab tidak setuju berjumlah 43, dan yang menjawab sangat tidak setuju berjumlah 51. Dilihat dari perhitungan rumus skala likert diatas presentase minat belajar anak menggunakan media tradisional memperoleh presentase 39,79% memiliki kategori (tidak setuju), hal ini dikarenakan bagi anak pembelajaran dengan berbantuan media tradisional merupakan hal yang biasa dan membosankan sehingga membuat anak malas belajar.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif yang berbasis macromedia flash. Media pembelajaran interaktif yang telah diuji mendapatkan respon yang sangat baik dari anak dilihat dari hasil uji coba produk tersebut. Dan hasil uji efektifitas presentase mengembangkan minat belajar huruf hijaiyah pada anak menggunakan media interaktif berbasis 2D mencapai 67,29% memiliki kategori “setuju”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aktafi, B., Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). *Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Al-Quran Berbasis Android*. 4(1).
- [2] Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- [3] Dini, L. A., Muryani, S., & Nisa, K. (2019). *Aplikasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Media Pembelajaran Anak*. 3(4), 334–339. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i4.1381>
- [4] Doni, M., Sm, F., & Azizah, N. L. (2022). *Hijaiyah Learning Media Using Augmentend Reality TK Masyitoh 12 Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Menggunakan Augmentend Reality TK Masyitoh 12*. 2(2).
- [5] Fajriansyah, M. A., & Widodo, S. (2022). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Rumah yang Efektif tetapi Menarik*. 10(2), 173–180.
- [6] Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.30869/jag.v2i2.370>
- [7] Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiananti, R. Y., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). *Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang*. 2(2).
- [8] Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- [9] Sudradjat, B. (2014). *Aplikasi Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini*. 3, 103–113.
- [10] Volume, J. E. (2018). *Jurnal Evolusi Volume 6 Nomor 2 - 2018 | evolusi.web.id*. 6, 12–18.