

# Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta

Haritsa Taqiyya Majid  
Program Studi Sarjana Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang KM. 14.5, Sleman,  
Yogyakarta, Indonesia  
16523222@students.uii.ac.id

Sheila Nurul Huda  
Program Studi Sarjana Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang KM. 14.5, Sleman,  
Yogyakarta, Indonesia  
sheila@uui.ac.id

**Abstrak**— PAUD Terpadu Mutiara merupakan pendidikan anak usia dini yang berada di Yogyakarta, tepatnya di kawasan Manggis, Baturetno, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Dalam mewujudkan visi yang digagasnya, salah satu program yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan sentra. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) guna mengoptimalkan potensi individual anak didik. Selain itu, materi pembelajaran disampaikan secara tersentral sekaligus terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan kelas sentra yang ada dengan memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran ini mencakup pengenalan huruf hijaiyah dan juga Bahasa Arab dasar sehari-hari dengan konsep mekanika berbasis permainan, estetika, dan permainan berpikir yang biasa disebut gamifikasi. Penggunaan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam pengembangan program gamifikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan Bahasa Arab ini, dimulai dari fase analisis hingga tahap pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* untuk mengevaluasi program yang dibuat. Hasil dari penelitian ini adalah program gamifikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan Bahasa Arab dengan 4 menu utama, yaitu: menu belajar, menu Bahasa Arab, menu bernyanyi, dan menu bermain.

**Kata kunci**— PAUD Terpadu Mutiara; Pembelajaran; Gamifikasi; *Black Box Testing*

## I. PENDAHULUAN

Al-Qur'an pada dasarnya adalah pedoman utama bagi umat muslim di seluruh penjuru dunia. Kitab suci ini tersusun atas huruf-huruf hijaiyah yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW [1]. Huruf hijaiyah memang bukan huruf yang utama digunakan sehari-hari, namun untuk belajar membaca huruf Arab, belum banyak sekolah madrasah atau guru ngaji yang mengajarkannya secara intensif. Bukan hanya sebatas huruf-huruf hijaiyah, Bahasa Arab pun menjadi salah satu faktor penting dalam mempelajari Al-Qur'an.

Berdasarkan data republika.co.id. bahwa hasil riset yang dilakukan oleh Institut Ilmu Al-Qur'an (IQ) pada tahun 2018, mencatat ada sekitar 65% masyarakat Indonesia buta akan huruf-huruf hijaiyah, dan secara otomatis menjadi kendala dalam membaca Al-Qur'an [2]. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia perlu pengenalan dan pembelajaran huruf hijaiyah. Maka dari itu, Al-Qur'an yang merupakan pedoman bagi umat Islam tentu sangat baik jika dipelajari dan diajarkan sejak sedini mungkin [3].

Masa perkembangan dan pertumbuhan yang paling penting dalam siklus kehidupan manusia, terjadi ketika menginjak usia dini, pada masa inilah sel-sel otak akan merespon dan merekam apa saja yang terjadi, tidak salah jika pada periode ini disebut dengan *the Golden Age* atau periode keemasan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan manusia [4]. Mengingat pentingnya masa usia dini, ketidakpedulian dalam memberikan pendidikan dasar, dan kelalaian terhadap penanaman nilai-nilai keislaman yang kuat. dapat menjadikan anak sebagai aset masa depan pupus di depan mata. Ciri masa anak usia dini dapat dilihat dari kesehariannya yang selalu ingin tahu akan sesuatu hal yang baru, dan menghabiskan harinya dengan bermain sepanjang waktu. Dengan bermain, kemandirian anak akan cepat tumbuh dan terbentuk. Hal ini karena bermain merupakan hal yang membuat anak merasa senang dan aktif [5].

Keseharian anak usia dini yang disibukkan dengan bermain sepanjang waktu, menjadikan keduanya sebagai satu kesatuan yang utuh dan erat, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan. Melalui bermain, anak usia dini dapat dengan mudah mengembangkan aspek-aspek seperti nilai keagamaan, kemandirian, keingintahuan, dan sosial-emosional.

Heni Jusuf [6] berpendapat bahwa dalam meningkatkan motivasi yang mengikat dan mempromosikan pembelajaran dapat menggunakan konsep mekanika berbasis permainan, estetika, dan permainan berpikir yang disebut gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam meningkatkan motivasi anak usia dini pada proses pembelajaran huruf hijaiyah dan Bahasa Arab dapat menggunakan elemen-elemen dalam gim yang merupakan konsep gamifikasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan motivasi anak usia dini perlu adanya media pembelajaran huruf hijiyah dan pengenalan Bahasa Arab dasar yang mengacu pada konsep gamifikasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada konteks gamifikasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi anak-anak usia dini dalam belajar huruf hijaiyah dan Bahasa Arab pada PAUD Mutiara Yogyakarta.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik lebih termotivasi dengan cara memaksimalkan kegunaan elemen-

elemen di dalam sebuah gim. Selain itu, gamifikasi memiliki tujuan untuk kenyamanan peserta didik dalam hal belajar [6]. Saat ini penggunaan gamifikasi bukan hanya diterapkan dalam hal hiburan semata, dalam hal pendidikan dan dunia bisnis, saat ini sudah banyak yang menggunakan konsep gamifikasi. Salah satu pemanfaatan gamifikasi yang sering digunakan dalam konteks bisnis adalah mempengaruhi perilaku seseorang.

#### B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya dalam meningkatkan kemauan dan keinginan belajar peserta didik, yang ditandai dengan semangat keingintahuan dan peningkatan perasaan, serta perhatian untuk meneruskan proses belajar yang terkendali. Bentuk lain dari media pembelajaran adalah adanya pesan atau informasi yang memiliki maksud dan tujuan seputar pembelajaran [7].

#### C. Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, apabila mengacu pada Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) tahun 2003 pasal 1 ayat 14 [8]. Proses pendidikan yang diajarkan dilakukan melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Proses belajar anak usia dini berfokus pada kesiapan dan pemberian motivasi untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani.

#### D. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan huruf Bahasa Arab yang masih dalam bentuk terpisah-pisah dan belum dapat dipahami maknanya [9]. Jika dihitung secara tunggal, maka huruf hijaiyah berjumlah 28 huruf, tetapi apabila dimasukkan huruf rangkap maka jumlahnya akan bertambah menjadi 30 huruf.

#### E. Model ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) diciptakan pertama kali oleh Branson pada tahun 1975, kemudian model ini dikembangkan kembali oleh Dick dan Carry [10].

Pada awalnya ADDIE hanya digunakan oleh para guru untuk menciptakan alat atau cara pembelajaran yang efektif dan efisien, tetapi saat ini model pengembangan sistem ADDIE telah banyak digunakan oleh banyak peneliti. Model ini dapat menjadi panduan untuk mengembangkan sebuah fasilitas strategi pembelajaran yang efisien, dinamis, dan efektif untuk membantu performa pembelajaran.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada kasus ini menggunakan tiga metode, yaitu studi literatur, observasi, dan juga wawancara. Metode studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data-data melalui referensi dari buku, internet, maupun karya-karya ilmiah. Untuk metode observasi, observasi ini dilakukan di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta, tepatnya di kawasan Manggis, Baturetno, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Wawancara terhadap narasumber dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu dengan Kepala Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Ibu Erny Muslikhah, S.Pd.AUD pada tanggal 16 November 2019 di Ruang Sekertariat PAUD Mutiara, kemudian wawancara kedua dengan salah satu guru yang bernama Ibu Densi Kurniawati, S.Pd.AUD pada tanggal 19 Desember 2019.

Selanjutnya wawancara ketiga dilakukan pada tanggal 31 Mei 2020 dengan Kepala Sekolah PAUD Terpadu Mutiara Ibu Erny Muslikhah, S.Pd.AUD. Wawancara terhadap narasumber, secara garis besar membahas mengenai kegiatan sehari-hari di PAUD Terpadu Mutiara, program kegiatan belajar, dan juga karakteristik peserta didik.

#### B. Analisis

Proses analisis dilakukan dengan cara menentukan masalah yang akan dibahas, kemudian masuk ke ranah identifikasi masalah yang didapat, serta menentukan solusi dari permasalahan yang sudah diidentifikasi. Secara umum fase ini menghasilkan beberapa informasi yang setidaknya terdiri dari analisis masalah dan juga analisis kebutuhan. Dari fase inilah dimulainya proses analisis masalah seperti identifikasi masalah utama, identifikasi latar belakang, identifikasi subjek, identifikasi lingkungan, dan juga identifikasi kebutuhan. Sedangkan pada analisis kebutuhan, hal yang dilakukan berupa pengukuran kesesuaian subjek dan lingkungan, serta menyimpulkan kebutuhan utama.

#### C. Perancangan

Perancangan gim ini dilakukan untuk mempermudah serta mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat menjadi solusi yang memudahkan proses implementasi. Fase ini mengakomodasi seluruh daftar kebutuhan dari fase analisis, dapat dikembangkan dalam kaidah yang terbatas, namun tidak dapat dikurangi maupun dirubah. Perancangan sistem ini dilakukan dengan membuat *storyboard* dan juga prototipe.

#### D. Implementasi

Implementasi merupakan tahap pembangunan sistem yang telah dirancang. Tahap ini dilakukan setelah melakukan tahapan analisis dan juga tahap perancangan. Implementasi pada gim ini berupa pembuatan tampilan antarmuka dan pengkodean program untuk menjalankan gim.

#### E. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah proses-proses sebelumnya telah diselesaikan. Dalam proses pengujian program ini, peneliti menggunakan pengujian *Black Box Testing*, di mana teknik pengujiannya digunakan untuk mengetahui dan memastikan program yang dihasilkan telah siap digunakan. Selain itu, pengujian ini dilakukan untuk mengecek fungsional program [11].

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis yang dilakukan dalam pengembangan program ini, terbagi menjadi analisis masalah dan kebutuhan.

#### A. Analisis Masalah

1. Belum adanya media pembelajaran yang mengajarkan anak usia dini dalam hal pengenalan hijaiyah dan Bahasa Arab di sentra multimedia PAUD Terpadu Mutiara.
2. Salah satu cara yang digunakan saat ini adalah pengajaran melalui cara bermain sambil belajar. Dari analisis yang didapat, 80% materi belajar akan langsung didapat oleh pelajar apabila menggunakan media pembelajaran karena ia dapat melihat, mendengar, dan juga melalui interaksi.
3. Anak-anak usia dini lebih senang belajar sesuatu dengan menggunakan cara bermain, karena metode tersebut lebih efektif digunakan untuk dasar pembelajaran.

**B. Analisis Kebutuhan**

1. Diperlukan alat bantu ajar yang dapat memberikan pengenalan huruf hijaiyah sebagai sarana belajar sambil bermain.
2. Materi yang nantinya akan digunakan untuk pembelajaran anak usia dini adalah pengenalan huruf hijaiyah dan pengenalan Bahasa Arab dasar.

Penggunaan unsur gamifikasi yang digunakan dalam pengembangan program ini meliputi *reward*, *point*, *level*, dan *achievement*. Hal ini berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap observasi di PAUD Terpadu Mutiara dan juga berdasarkan data-data yang diperoleh dari jurnal dan artikel penelitian-penelitian sebelumnya.

Pemberian *reward* berguna untuk menjadikan peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Hal ini didasari dari berhasil tidaknya suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi peserta didik. Unsur selanjutnya yaitu *point*, pemberian *point* terhadap peserta didik membuat semangat dan memacu peserta didik untuk menjadi yang terbaik. Sama halnya dengan unsur *reward* dan *point*, unsur *level* serta *achievement* juga digunakan untuk memacu semangat peserta didik untuk menyelesaikan apa yang belum mereka selesaikan.

Perancangan awal program dibuat dengan menggunakan *storyboard*, setelah itu nantinya dilakukan digitalisasi desain. *Layout* awal program dibuat menggunakan kertas serta pensil seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. *Storyboard* dibuat berdasarkan proses analisis masalah dan kebutuhan yang sudah dilakukan pada tahap awal rancang program.

No	Storyboard	Keterangan
1		- Halaman utama memiliki 4 menu utama - 1) menu belajar - 2) menu Bahasa Arab - 3) menu bernyanyi - 4) menu bermain - Dan ada menu (5) setting
2		- Tampilan pada menu belajar, apabila di klik kanan atau kiri akan berubah huruf dan ada audiotape - menu no (1) tombol home
3		- Tampilan pada menu bernyanyi, dimana no 2-13 berisikan judul lagu yang dapat dipilih - menu no (1) tombol home
4		- Tampilan pada menu bermain, dimana paragraf akan memasukan huruf yang sesuai - menu no(1) → home - menu no(2) → waktu - menu no(3) → score

Gambar 1. Storyboard tampilan program

Berdasarkan Gambar 1, program nantinya memiliki 4 menu utama, yaitu menu belajar, Bahasa Arab, bernyanyi, dan menu bermain. Pemilihan 4 menu utama pada program ini berdasarkan proses-proses analisis yang sebelumnya telah dilakukan dan dari hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan lingkup pembelajaran anak usia dini. Latar yang digunakan nantinya adalah lingkungan yang diisi oleh anak-anak dan juga hewan-hewan.

Tampilan utama dalam program ini mengusung tema islami dengan gambar dua karakter anak kecil serta adanya hewan-hewan sebagai tambahan untuk membuat tampilan utama program lebih berwarna.



Gambar 2. Prototype tampilan utama program

Pada Gambar 2, terdapat 4 menu utama yang nantinya dapat dijalankan, yaitu menu belajar, menu Bahasa Arab, menu bernyanyi, dan juga menu bermain. Menu-menu tersebut memiliki submenu yang dapat dipilih sesuai keinginan. Menu tambahan lain yaitu, menu atau tombol *setting*, di mana pengguna dapat mengatur setelan dan juga informasi-informasi seputar program ini.



Gambar 3. Tampilan menu belajar



Gambar 4. Tampilan materi belajar



Pada Gambar 3, terdapat 3 submenu materi belajar, yaitu pengenalan hijaiyah, pengenalan harakat, dan baca iqro'. Apabila pengguna memilih menu hijaiyah, maka nantinya program akan menampilkan materi hijaiyah, seperti yang tertera pada Gambar 4. Materi yang ditampilkan berupa gambar, suara, dan animasi, sehingga memudahkan pengguna untuk dapat menangkap materi pembelajaran.



Gambar 5. Tampilan menu bahasa arab



Gambar 6. Tampilan menu bahasa arab

Pada Gambar 5, terdapat 3 submenu tema Bahasa Arab, yaitu lingkungan, profesi, dan sekolah. Tampilan program tema lingkungan ditunjukkan pada Gambar 6 tentang suasana di lingkungan, mulai dari pemandangan, pohon-pohon, kegiatan yang sering dilakukan, dan juga aktivitas-aktivitas lainnya. Tampilan ini didukung dengan tulisan Bahasa Arab yang dapat menunjang peserta didik untuk mengenal lebih dekat Bahasa Arab.



Gambar 7. Tampilan menu bernyanyi



Gambar 8. Tampilan video dan lagu anak islami

Tampilan menu bernyanyi ditunjukkan pada Gambar 7. Pada menu tersebut terdapat 10 kategori lagu anak-anak bernuansa islami, lagu yang dipilih nantinya akan menampilkan suara dan juga video dari lagu tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8. Kategori lagu anak-anak yang muncul pada menu bernyanyi, pada awalnya hanya terbuka 3 macam lagu, untuk dapat membuka lagu-lagu yang lain, pengguna harus menyelesaikan membaca iqro' terlebih dahulu di menu belajar. Pada tampilan itu akan menunjukkan judul lagu yang diputar yaitu lagu Bismillah, beserta video untuk menunjang anak didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 9. Tampilan menu bermain



Gambar 10. Tampilan salah satu level permainan toples hijaiyah



Gambar 11. Tampilan apabila berhasil memasukkan huruf hijaiyah

Pada Gambar 9, terdapat 2 submenu permainan, yaitu acak hijaiyah dan toples hijaiyah. Masing-masing dari permainan tersebut memiliki tingkatan level, seperti permainan toples hijaiyah, yang ditunjukkan pada Gambar 10. Peserta didik diminta untuk memasukkan huruf-huruf hijaiyah yang sesuai dengan huruf yang terdapat di dalam toples hijaiyah. Huruf-huruf hijaiyah nantinya akan turun dari atas ke bawah dengan tempo sesuai dengan level permainan.

Apabila berhasil, maka akan muncul *pop up* animasi yang memberitahu bahwa yang dimasukkan ke dalam toples hijaiyah adalah huruf yang sesuai, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11. Setelah itu poin akan bertambah dan terus bertambah jika berhasil memasukkan huruf yang dimaksud, yang tertera di sudut kanan atas level permainan.

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan *Blasck Box Testing*. Menu-menu pada program nantinya diuji semua sesuaikan dengan kegunaan dan fungsi masing-masing tombol dan menu. Mulai dari menu utama di halaman utama hingga submenu di tiap halaman.

## V. PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang dilakukan, didapatkan hasil yaitu:

1. PAUD Terpadu Mutiara membutuhkan program pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam mempelajari huruf hijaiyah dan juga Bahasa Arab sehari-hari.
2. Pengembangan program dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
3. Proses pembelajaran diajarkan melalui konsep belajar, Bahasa Arab, bernyanyi, dan juga bermain.
4. Program ini berisikan 4 menu utama, yaitu: menu belajar, menu Bahasa Arab, menu bernyanyi, dan menu bermain.
5. Program ini dilengkapi *audio* lafalan huruf hijaiyah dan Bahasa Arab guna menunjang peserta didik agar lebih dekat tertarik dan antusias.
6. Program ini masih dalam tahap pengerjaan lebih lanjut.

### B. SARAN

Dalam pembangunan program gamifikasi pembelajaran huruf hijaiyah dan Bahasa Arab ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pengguna. Adapun saran-saran terhadap pengembangan program ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Adanya fitur rekam suara untuk mengecek pelafalan peserta didik dalam mengucapkan Bahasa Arab maupun huruf hijaiyah.
2. Audio lafalan huruf hijaiyah dan Bahasa Arab dapat dikembangkan menjadi dua suara, yaitu suara laki-laki dan suara perempuan.

- [1] M. Antony, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Hijaiyah Menggunakan metode Web Based Learning," in *Makalah Ilmiah Informasi dan Teknologi (INTI)*, vol. 5, no. 3, 2015.
- [2] N. Intan, "65 Persen Masyarakat Indonesia Buta Huruf Al-Qur'an", *Republika*, 17 Januari 2018, [Online]. Tersedia: <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/01/17/p2oodi396-65-persen-masyarakat-indonesia-buta-huruf-alquran>. [Online].
- [3] D. N. Busran, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Jurnal Momentum*, vol. 17, no. 1, pp. 78, 2015.
- [4] T. Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya*, vol. 9, no. 1, Januari - Juli 2012.
- [5] C. W. Kuswanto, "MENUMBUHKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN," *DARUL ILMI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 20, 2016.
- [6] H. Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM*, vol. 5, no.1, pp. 1-6, September 2016.
- [7] R. H. Muzliah, S. M. Arie, M. D. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," *E-Jurnal Tek. Inform*, vol. 12, no. 1, 2017.
- [8] B. Kesowo, "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," Jakarta, 2003, pp. 3.
- [9] A. R. Sirojuddin, "Seni Kaligrafi Islam," Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2000.
- [10] W. Rindang, H. S. Rusgianto, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH," 2018.
- [11] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 2, 2018.