

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK-ANAK

**Andri Saputra**<sup>1)</sup> **Yuniansyah**<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Teknik Informatika STMIK Palcomtech,

<sup>2)</sup>Sistem Informasi STMIK Palcomtech,

Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

, [andri.saputra182@gmail.com](mailto:andri.saputra182@gmail.com) <sup>1)</sup>[yuniansyah.mr@gmail.com](mailto:yuniansyah.mr@gmail.com) <sup>2)</sup>

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak-anak. Metode yang digunakan untuk pengembangan adalah metode 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pengembangan multimedia dilakukan dengan menggunakan *adobe flash cs 6*. Pada tahap sosialisasi multimedia digunakan pada anak-anak yang baru mendaftar di beberapa Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Setelah menggunakan multimedia anak-anak diberi latihan untuk mengingat kembali huruf hijaiyah yang telah dipelajari. Berdasarkan uji coba pada 48 anak diketahui yang dapat mengingat huruf hijaiyah dengan sangat baik sebanyak 32 anak, yang mampu mengingat dengan baik sebanyak 10 anak, yang mampu mengingat dengan cukup baik sebanyak 4 anak, dan yang kemampuan mengingatnya kurang baik sebanyak 2 anak. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah.

**Keyword:** *multimedia, huruf hijaiyah, 4-d*

### I. Pendahuluan

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Belajar berarti mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi lingkungan. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya yang bersifat lunak, tetapi juga bersifat fisik, seperti taman bermain, televisi, rumah tempat tinggal, sekolah, kampus dan lainnya [1]. Proses belajar bisa dilakukan di sekolah maupun luar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal, nonformal dan jalur informal. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, karena proses belajar di sekolah dijalankan berdasarkan kurikulum dan program pembelajaran yang telah disusun secara sistematis [2].

Hasil belajar merupakan suatu titik puncak yang diperoleh oleh siswa dalam belajar yang berwujud perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat dilihat melalui evaluasi artinya

mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil belajar yang diserap oleh siswa berbeda-beda, terdapat peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dengan kriteria yang diinginkan dan terdapat peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas. Dibutuhkan aktivitas siswa dalam proses belajar, baik aktivitas raga maupun jiwa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Tanpa adanya aktivitas maka reaksi belajar tidak akan terjadi, artinya belajar adalah berbuat, tidak belajar jika tidak ada aktivitas [3].

Penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa [4]. Penggunaan multimedia pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengingat materi yang mereka pelajari melalui multimedia [5]. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya [6]. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal, demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mahasiswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Saat ini teknologi telah mendukung untuk pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran [7].

Pengenalan huruf Hijaiyah pada anak-anak usia dini sangatlah penting, di Taman Kanak-kanak dan Taman Pendidikan Al-Qur'an pada pelajaran pendidikan Agama Islam pengenalan huruf hijaiyah adalah materi yang pertama kali diajarkan untuk pelajaran, Pengenalan huruf hijaiyah biasanya guru menggunakan buku Iqro atau kartu huruf hijaiyah [8]. Cara belajar dengan menampilkan kartu atau membaca buku Iqro membuat anak-anak kesulitan untuk menghafal huruf demi huruf serta kurang meningkatkan minat belajar pada anak-anak [9].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan, yaitu

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Penganalan Huruf Hijaiyah sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah
2. Bagaimana melakukan uji coba untuk mengetahui Multimedia Pembelajaran Penganalan Huruf Hijaiyah sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah

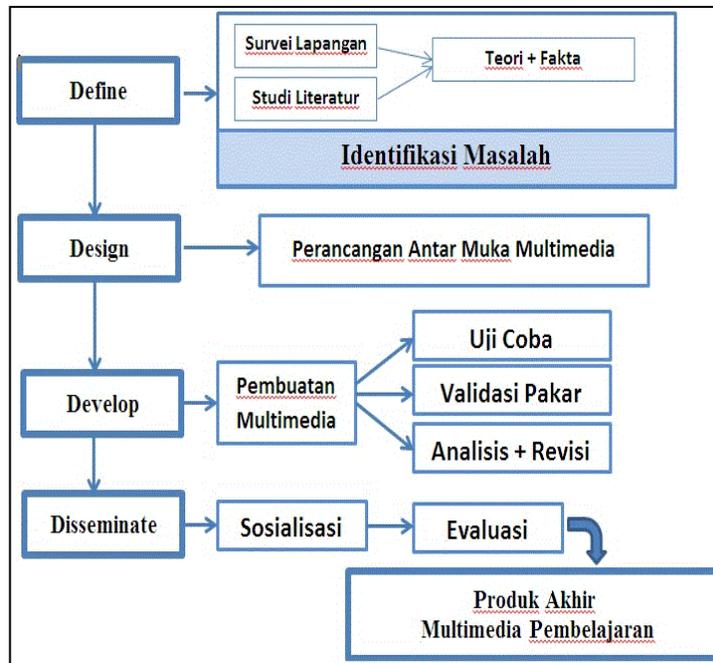
Untuk dapat menjawab permasalahan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Penganalan Huruf Hijaiyah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah
2. Melakukan uji coba dan analisis terhadap penggunaan Multimedia Pembelajaran Penganalan Huruf Hijaiyah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

## **II. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam *research and development*, yaitu penelitian dan pengembangan Multimedia Pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah. Penelitian dilakukan di beberapa Taman Pendidikan Al-Qur'an yang ada di Kecamatan Ilir Barat I Kota Palembang. Waktu penelitian yang penulis lakukan selama tiga bulan, yaitu dari 8 April 2018 sampai dengan 10 Juli

2018. Penelitian ini menggunakan metode 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), yaitu tahapan penelitian yang sistematis untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Secara garis besar tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Seperti terlihat pada gambar 1 tahapan pada penelitian ini terdiri dari empat tahapan yang saling berhubungan satu sama lainnya, yaitu Pada tahap pendahuluan atau *define* dimulai dari menganalisis proses belajar di Taman Pendidikan Al-Qur'an serta mempelajari buku iqro, khususnya iqro 1. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang terdiri dari analisis kebutuhan untuk *hardware*, *software*, dan *brainware*. Selanjutnya pada tahapan kedua atau tahap desain penulis membuat *storyboard*, bagan struktur multimedia dan desain antar muka multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Setelah proses desain selesai dilakukan pengembangan multimedia dengan cara menggabungkan materi-materi yang ada. Materi terdiri dari teks, gambar, suara dan animasi. Proses pengembangan menggunakan *Adobe Flash CS 6*. Pada bagian pengembangan juga dilakukan uji coba dengan metode *Alpha* dan *Beta Test*. Tahapan terakhir adalah penyebarluasan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah kepada anak-anak yang akan belajar di Taman Pendidikan Al-Qur'am. Pada tahapan ini juga akan dilakukan uji coba untuk melihat kemampuan anak-anak setelah menggunakan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah.

### III. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang siap digunakan oleh anak-anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Untuk menjalankannya pengguna dapat memasukkan DVD multimedia ke dalam dvd yang ada di komputer atau laptop pengguna. pada Multimedia Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah terdapat menu utama yang mempunyai tombol-tombol untuk menjalankan halaman-halaman pada multimedia yang terdiri dari beberapa bagian. Contoh menu utama Multimedia Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini

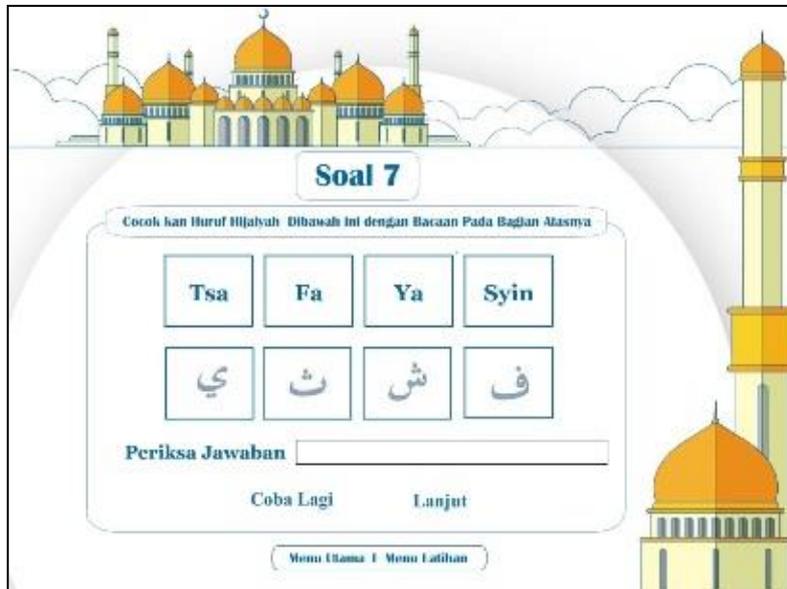


Gambar 2 Menu Utama Multimedia Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah

Pertama halaman pengenalan huruf hijaiyah yang terbagi menjadi dua bagian yaitu pengenalan huruf hijaiyah secara berurutan dan pengenalan huruf secara acak. Pada pengenalan huruf secara berurutan huruf hijaiyah disusun secara berurutan, pengguna dapat mengenal huruf dan mendengarkan lafadz huruf dengan menggunakan mouse. Untuk pengenalan huruf secara acak huruf hijaiyah akan ditampilkan satu persatu secara acak. Pengguna dapat menggunakan mouse untuk mengganti huruf yang tampil dan mendengarkan lafadz huruf.

Pada bagian Kedua terdapat halaman latihan yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu pertama latihan menebak huruf berdasarkan gambar huruf hijaiyah, Pada latihan ini gambar Huruf hijaiyah akan ditampilkan pada bagian atas dan dibagian bawah terdapat empat pilihan tulisan huruf hijaiyah yang akan dipilih oleh pengguna. Pada latihan bagian kedua adalah menebak huruf berdasarkan tulisan huruf hijaiyah, Pada latihan ini di bagian atas soal terdapat tulisan nama huruf dan pengguna diminta memilih gambar huruf hijaiyah pada pilihan yang tersedia pada bagian bawahnya. Soal yeang terdapat pada bagian ini terdapat sepuluh soal, dan pada soal-soal dan jawaban pada bagian latihan ini tidak terdapat kotak pesan jawaban salah atau benar seperti latihan sebelumnya. Pada latihan bagian ketiga yaitu mencocokkan gambar. Pada halaman ini pengguna diminta untuk mencocokkan gambar dengan huruf

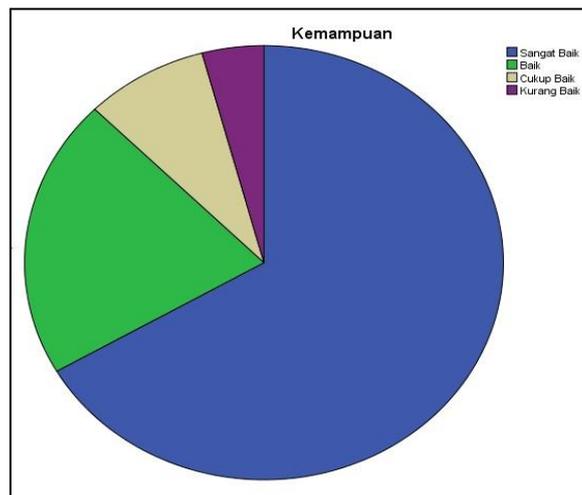
hijaiyah yang terdapat pada masing-masing kotak yang ada. Contoh tampilan halaman latihan mencocokkan gambar dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini



Gambar 3 Tampilan Latihan Mencocokkan Gambar

Pada tahap sosialisasi multimedia digunakan pada anak-anak yang baru mendaftar di beberapa Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang ada di Kecamatan Ilir Barat I Kota Palembang. Anak-anak diajarkan cara menggunakan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Setelah menggunakan multimedia anak-anak di beri latihan untuk mengingat kembali huruf hijaiyah yang telah di pelajari. Latihan atau uji coba yang dilakukan terhadap anak-anak melalui latihan yang ada pada multimedia pembelajaran dan latihan uji coba yang langsung dilakukan pada whiteboard serta menggunakan kartu hijaiyah yang tersedia di Taman Pendidikan Al-Qur'an. Pada proses penilaian penulis membagi menjadi empat kategori, yaitu 1. Sangat baik dimana kesalahan anak-anak mengenal huruf hijaiyah nol sampai dengan tiga. 2 Baik, yaitu tingkat kesalahan anak-anak mengenal huruf hijaiyah sebanyak empat sampai dengan delapan. 3 Cukup baik, yaitu tingkat kesalahan anak-anak mengenal huruf hijaiyah Sembilan sampai dengan dua belas. 4. Kurang baik, yaitu tingkat kesalahan anak mengenal huruf hijaiyah diatas dua belas.

Pada proses uji coba terdapat 48 anak-anak yang terdiri dari 28 anak pria dan 20 anak wanita dengan usia dari 5 tahun sampai dengan 6 tahun, sebagian besar anak-anak dapat mengenal huruf hijaiyah dengan sangat baik dan baik. Hal ini dapat dilihat pada gambar grafik seperti terlihat pada gambar 4 berikut ini.



#### Gambar 4 Grafik Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyah

Seperti terlihat pada gambar 4 grafik di atas Berdasarkan uji coba pada 48 anak diketahui yang dapat mengingat huruf hijaiyah dengan sangat baik sebanyak 32 anak atau 66,7 % , sedangkan yang mampu mengingat dengan baik sebanyak 10 anak atau 20,8 % , untuk yang mampu mengingat dengan cukup baik sebanyak 4 anak atau 8,3 % , dan yang kemampuan mengingatnya kurang baik sebanyak 2 anak atau 4,2 % . Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf hijaiyah.

#### IV. Penutup

Setelah melakukan penelitian dan menghasilkan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah serta uji coba penggunaan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah menggunakan Metode 4-D
2. Berdasarkan hasil uji coba kepada anak-anak Taman Pendidikan Al-Qur'an Multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah

Saran yang penulis sampaikan untuk pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu dilakukan uji coba secara luas yang melibatkan anak-anak dari beberapa Taman Pendidikan Al-Qur'am
2. Untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik untuk berbagai usia hendaknya multimedia dapat dirancang dan dikembangkan menggunakan teknologi yang memungkinkan multimedia bisa dioperasikan secara *mobile*, seperti android, IOS, atau media *mobile* lainnya.

#### Referensi

1. Musfiqon, HM, "Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran", Prestasi Pustaka, Jakarta – Indoensia, 2012.
2. Setiawan Zulvi Putu dan Napitupulu Efendi, "Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertemuan dan Perkembangan Pada Pelajaran IPA Terpadu", Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 7, No. 2, pp 142 – 152, Medan 2014
3. Wahyudi Dedi, Wardani Septya Devi, "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia LCD Proyektor", Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, Vol 18, No.1, pp 1-15, Banda Aceh 2017

4. Hayumuti, Susilo Herawati, Manahal Susriyati, “Penggunaan Multimedia CD Interaktif Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Tema Selalu Berhemat Energi di Kelas IV SDN Klanderan Kediri”, Jurnal Pendidikan Vol.1 No.7, pp 1437-1441, Malang 2016
5. Karman, “Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja (Studi di Kota Jayapura Provinsi Papua)”, Jurnal Penelitian Pos dan Informatika Vol. 2 No.1, pp 35 - 50, Jakarta 2012
6. Purwanti Ika, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure”, Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer, pp 123 - 130, Surakarta 2013.
7. Nisak Khoirun, Susantini Endang, *Pengembangan Media Pebelajaran Berbasis ICT Mengguakan Multisim10 Simulations Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar DI SMK Negeri 7 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Volume 03 No 02, pp 311 – 317, Universitas Negeri Surabaya 2014.
8. Aryani Rahayu, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf Pada Siswa”, Jurnal Ilmiah PG-PAUD, Vol. 2 No. 2, pp 80 – 92, Semarang.2014
9. Santi Trisna Isma, “ Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah di Taman Kanak-kanak Az-Zalfa Sidoarjo Pacitan”, Speed Journal, Vol 11, No.4, pp 85-89, Karang anyar 2014