

Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android

Wahyu Febrianto¹, Yusli Yenni²

* Corresponding author : wahyufebrianto448@gmail.com

^{1,2} Universitas Putera Batam

Jalan R.Soeprapto-Batam,kibing, Kec. Batu Aji, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Abstract-- *The knowledge of recitation is one of the conditions for how to read the Qur'an properly and correctly so that the meaning does not change or is wrong. In Tajweed the entry and exit of letters, correct pronunciation, and the relationship between one letter to another. There are problems faced in Al Fauzan TPQ where children are reciting lazy to learn to read books, lazy learning to recite, difficult to understand the lessons that have been received so it will be very difficult to understand or understand the lessons that have been given to teachers. even the teaching process is still traditional and monotonous. The design of the game uses the construct2 assistance application, as a helper design process using the Start UML application, Adobe Photo Shop, and uses the waterfall design method for the flow in its completion. The results of this study are in the form of an educational learning application application of Tajweed Law in early childhood based on Android.*

Keywords: *Tajweed, Waterfall, Educational Game, Android*

Abstrak-- Ilmu tajwid merupakan salah satu syarat cara untuk membaca alqur'an dengan baik dan benar agar makna tidak berubah-ubah ataupun salah. Didalam tajwid diajarkan keluar masuknya huruf, cara pelafalan yang benar, dan hubungan antara huruf satu dengan yang lainnya. Terdapat permasalahan yang dihadapi di TPQ Al Fauzan dimana anak-anak tersebut ketika mengaji malas untuk belajar membaca buku, malas belajar mengaji, susah untuk memahami pelajaran yang telah diterima sehingga akan sangat sulit untuk dapat mengerti atau faham akan pelajaran yang telah diberikan terhadap guru. dalam proses mengajarnya pun masih bersifat tradisional dan masih bersifat monoton. Perancangan game menggunakan aplikasi bantuan *construct2*, sebagai proses pembantu perancangannya menggunakan aplikasi *Start UML*, *Adobe Photo Shop*, dan menggunakan metode perancangan *waterfall* untuk alur dalam penyelesaiannya. Hasil penelitian ini berupa aplikasi game edukasi pembelajaran hukum tajwid pada anak usia dini berbasis android.

Kata kunci : *Tajwid, waterfall, game edukasi, android*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mempengaruhi banyak berbagai jenis aspek dalam bidang kehidupan. Dalam perkembangan teknologi informasi dapat mempermudahnya untuk mencari informasi, memudahkan dalam mencari materi pembelajaran, memudahkan dalam bertukar informasi. Namun selain itu juga teknologi informasi dapat menimbulkan mudahnya penyebaran informasi palsu, anak-anak lebih suka bermain game online daripada belajar, meningkatnya kejahatan di era digital dan seterusnya.[1]

Game merupakan sebuah permainan dalam media elektronik yang mana di implementasikan kepada bentuk multimedia yang ada pada era

modern ini untuk dapat mencapai kepuasan batin yang diinginkan. Game itu juga dapat dijadikan sebagai sarana proses pembelajaran yang positif ketika dapat dikembangkan kearah yang benar. Edukasi merupakan sebuah pembelajaran yang digunakan untuk tujuan mengembangkan skill, kecerdasan, kepribadian dan potensi yang ada pada pengguna untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang lebih baik lagi.[2]

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah didesain sebagai permainan pembelajaran yang ditawarkan untuk bersenang-senang. game edukasi sangatlah begitu pesat dalam bidang industri mobile. Sekarang ini mobile atau dapat disebut juga dengan komputer mini telah

digunakan sebagai komputer praktis yang dapat digenggam dan di bawa ke mana-mana, yakni salah satunya merupakan android untuk diciptakannya game edukasi sebagai mengembangkan minat seseorang.[3]

Ilmu tajwid merupakan salah satu syarat cara untuk membaca alqur'an dengan baik dan benar agar makna tidak berubah-ubah ataupun salah. Didalam tajwid diajarkan keluar masuknya huruf, cara pelafalan yang benar, dan hubungan antara huruf satu dengan yang lainnya. Tajwid itu sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yakni idghom, ikhfa', idzhar dan iqlab. Idghom itu sendiri cara membacanya dengan melebur dengan dengung dan terbagi menjadi dua, yakni idghom bighunah dan bilaghunah. Ikhfa' tersebut mempunyai cara untuk membaca dengan samar, dan terbagi menjadi dua yakni ikhfa' suhro dan ikhfa' kubro. Idzhar atau dapat di katakana dengan idzhar halqi dapat dijelaskan cara membacanya dengan jelas terletak di tenggorokan. Iqlab dapat dijelaskan cara membacanya sebagai pelebur kedalam huruf mim.[4].

TPQ Al Fauzan di Kecamatan Sekupang Kelurahan Sungai Harapan terdapat permasalahan yang dihadapi dimana anak-anak tersebut ketika mengaji malas untuk belajar membaca buku, malas belajar mengaji, susah untuk memahami pelajaran yang telah diterima sehingga akan sangat sulit untuk dapat mengerti atau faham akan pelajaran yang telah diberikan terhadap guru. Di TPQ Al Fauzan itu sendiri anak-anak yang masih berumur 5 sampai 12 tahun proses mengajarnya masih bersifat tradisional dan masih bersifat monoton yang di ajarkan sehingga itu anak-anak akan mudah bosan dan akan banyak yang kurang faham dengan cara mengajar demikian.

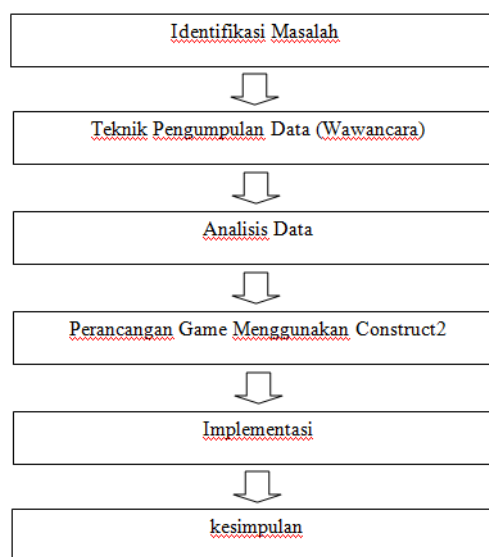
Dalam permasalahan tersebut untuk memudahkan dalam proses belajar hukum tajwid peneliti melakukan pembuatan aplikasi game dimana pada era globalisasi sekarang ini banyak yang lebih suka bermain dengan hand phone atau disebut juga android maka pengguna khususnya kepada anak usia dini dapat dipermudah dalam proses belajar yang mana guru dapat mengajarkan tajwid melalui game tersebut terhadap anak-anak agar lebih mudah untuk belajar.

Dalam perancangan game itu sendiri peneliti menggunakan aplikasi bantuan dalam proses penyelesaiannya yakni menggunakan aplikasi construct2 dalam pembuatan game nya, sebagai pembantu perancangannya juga peneliti menggunakan aplikasi Start UML, Adobe Photo Shop, dan juga peneliti menggunakan metode perancangan waterfall untuk alur dalam sebuah penyelesaiannya.

METODE PENELITIAN

Dalam metode yang digunakan menggunakan metode waterfall. Metode Waterfall merupakan sebuah proses pengembangan dari perangkat lunak secara berurutan, yang mana dari setiap proses pengerjaannya terus berjalan dari mulai atas sampai ke bawah (sepertihalnya air terjun) melalui fase-fase dalam proses requirement (pada analisis kebutuhan), design (dalam perancangan dan pemodelan), Implementation (dalam penerapan), verification (melewati sebuah pengujian), dan Maintenance (pemeliharaan).

Dalam tahap model waterfall yang digunakan untuk penelitian dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Metode waterfall

Berikut merupakan penjelasan dari gambar tersebut:

1. Identifikasi Masalah
Dalam tahap awal ini desain penelitian ialah mengidentifikasi dari permasalahan yang telah ada, yang mana dalam masalah penelitian yang muncul yaitu anak-anak kurang berminat untuk belajar hukum tajwid yang dimana sulitnya pemahaman yang diberikan terhadap guru yang cenderung lebih monoton dan membosankan, olehkarena itu perlu di ciptakannya sebuah inovasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga anak-anak lebih giat untuk belajar dan lebih bersemangat lagi dalam belajar tajwid.
2. Teknik Pengumpulan Data
Dalam tahap pengumpulan data peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik dokumentasi dan wawancara langsung ketempat observasi yang telah dituju yakni di TPQ Al Fauzan kelurahan

Sekupang, Batam. Wawancara dilakukan terhadap guru dan murid di TPQ tersebut.

3. Analisis Data

Setelah data-data yang diperlukan terasa cukup, tahapan selanjutnya yaitu dengan menganalisa data-data yang dikumpulkan agar untuk mengetahui mana-mana data yang akan dibutuhkan didalam penelitian tersebut sehingga dalam proses pengerjaan akan menjadi lebih mudah.
4. Perancangan Game Menggunakan Construct2

Selanjutnya setelah data-data sudah terkumpul dan telah dilakukannya analisa kemudian langkah selanjutnya yaitu melakukan perancangan game dengan menggunakan aplikasi construct2. Dalam tahapan ini peneliti menggunakan sebuah kegiatan perancangan dari mulai desain yang berbasis sebuah pengetahuan, membuat desain antarmuka dan membuat desain UML. Dan setelah pembuatan desain selesai selanjutnya ialah melakukan perancangan game edukasi dengan menggunakan program-program perangkat lunak yang kemudian dapat dijalankan di sistem android.
5. Implementasi

Selanjutnya setelah perancangan perangkat lunak di lakukan kemudian dilakukannya sebuah implementasi dari hasil perancangan game tersebut, hal itu dilakukan untuk mengetahui sebuah perubahan yang telah terjadi yang sebelumnya belum menggunakan media game dan setelah menggunakan media game tersebut diterapkan.
6. Kesimpulan

Pada tahapan yang terakhir ini yaitu menarik sebuah kesimpulan untuk mengetahui hasil dari sebuah penelitian tersebut, dalam tahapan ini pada sebuah kesimpulan terdapat beberapa jawaban untuk menjawab dari sebuah perumusan masalah yang dibuat. Dalam penelitian ini peneliti juga memberikan sebuah saran untuk guna membantu dalam memecahkan sebuah permasalahan yang ada pada permasalahan tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan suatu perancangan game pembelajaran hukum tajwid yang telah di buat oleh peneliti diharapkan dapat membantu dalam proses belajar ataupun mengajar bagi para pengguna utuk lebih memahami dan dapat pula menambah wawasan tentang hukum tajwid. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari game yang telah di buat:

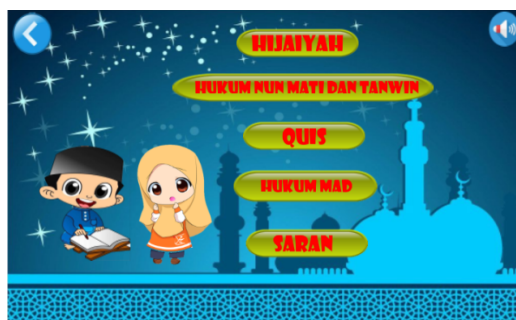
1. Tampilan pada awal start



Gambar 2. Menu start

Dalam gambar menu awal ini menjelaskan bahwasannya hanya terdapat satu *button start* yang dapat di klik atau di pilih untuk melanjutkan ke *game* selanjutnya.

2. Tampilan pada menu utama



Gambar 3. Menu Utama

Dalam gambar diatas menjelaskan bahwasannya dalam game tersebut mempunyai tujuh *button* yaitu *button hijaiyah*, *nun mati dan tanwin*, *quis*, *button hukum mad*, *saran*, *button back* dan musik. Dimana selain dari salah satu *butom back* dan suara ketika di klik atau dipilih akan melanjutkan dari pembahasan yang telahdi inginkan oleh pengguna dan akan melanjutkan kedalam menu selanjutnya.

3. Tampilan pada menu hijaiyah



Gambar 4. Menu Hijaiyah

Pada gambar diatas merupakan sebuah tampilan yang terdapat pada menu hijaiyah yang mana disini menjelaskan tentang sebuah kalimat hijaiyah pada awal dasar untuk belajar huruf-huruf arab untuk dapat berlanjut ke tahap pengenalan bacaan alquran. Dimana ketika huruf hijaiyah tersebut di klik maka akan muncul suara huruf yang telah di pilih.

4. Tampilan pada menu hukum nun mati dan tanwin



Gambar 5. Menu Hukum Nun Mati Dan Tanwin

Dalam gambar diatas merupakan penjelasan dari menu tajwid dimana disini terdapat enam *button* yakni *button idzhar*, *ikhfa*, *button idghom*, *iklab*, *back* dan *button home*. Dimana ketika *button* tersebut di klik maka akan menampilkan dari menu yang telah di pilih

5. Tampilan pada menu quis



Gambar 6. Menu Quis

Dalam gambar diatas dapat dijelaskan bahwasannya disitu terdapat menu dalam quis dimana para pengguna diharapkan untuk menjawab pertanyaan yang telah di sediakan oleh game tersebut dan jika jawaban benar yang telah terjawab akan langsung melanjutkan dari pertanyaan selanjutnya dan dimana jika jawaban salah akan muncul dari jawaban yang salah. Dimana disini membunyai satu tombol *button selesai*

6. Tampilan pada menu hukum mad



Gambar 7. Menu Hukum Mad

Dalam gambar diatas merupakan penjelasan dari menu hukum mad dimana disini terdapat tiga *button* yakni *button home*, *mad tabi'i* dan *mad far'i*. Dimana ketika *button* tersebut di klik maka akan menampilkan dari menu yang telah di pilih.

7. Tampilan pada menu saran



Gambar 8. Menu Saran

Dalam gambar diatas merupakan sebuah isi dalam menu saran yang mana didalam nya terdapat informasi biodata sekilas dari peneliti dan terdapat sebuah tujuan dan saran yang telah diberikan untuk pengguna. Disitu terdapat dua *button* yakni *button home* dan *button back*

KESIMPULAN

Pada aplikasi yang telah dirancang dalam sebuah *game* yang berjudul aplikasi *game* edukasi pembelajaran pada anak usia dini dapat menjadikan minat anak-anak untuk lebih giat dalam belajar dalam hukum-hukum tajwid. Dapat membantu dalam proses belajar mengajar yang dulunya masih bersifat tradisional dan monoton sekarang dapat berupa modern.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Abidin, M. Z., Listyorini, T., Informatika, T., & Kudus, U. M. (2018). GAME EDUKATIF MEMBACA AL- QUR ' AN (

- ILMU TAJWID) BERBASIS ANDROID,
I(1), 1–6.
- [2] Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N.
(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>
- [3] Hestingsih, I., Mardiyono, & Kurnia., F. E.
(2018). RANCANG BANGUN GAME
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DASAR “ ALADIN ” (ARABIC
LEARNING BY EXPLORING), *14*(3),
139–146.
- [4] Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T.,
Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam,
U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019).
*Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian
dan Industri Terapan*, *8*(2), 57–64.