

Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Untuk Perkembangan Agama Pada Anak Usia Dini

Rahmayanti Eka Putri¹, Rabi'ah Adawiyah, Reva Nur Nazwa³

rhmayntekaptri2@gmail.com, reva.nazwa555@gmail.com,
rabiahpcy14@gmail.com

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Abstract. The development and support of digital technology have created new opportunities for delivering education in the form of digital educational games for young children. The advancement of digital technology has greatly benefited everyone, including young children. This is because digital technology's development enables children to learn effectively and provides new educational experiences. Various types of applications have been created, including educational games that introduce hijaiyah letters. These applications are specifically designed for young children with the goal of enhancing memory, creativity, imagination, and nurturing all the positive abilities that support their growth and development. Research findings indicate that the majority of articles found on the internet focus on developing digital-based educational games for early childhood education. The research method we use is a qualitative research method commonly referred to as a method that focuses on in-depth observation.

Keywords: Games, Education, Digital Technology, Early Childhood

Abstrak. Perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk game edukasi digital pada anak usia dini. Perkembangan teknologi digital sangat memudahkan semua orang termasuk anak usia dini. Dikarenakan dengan adanya perkembangan teknologi digital ini membuat anak efektif dalam belajar dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Berbagai bentuk aplikasi yang diciptakan mulai dari bentuk game edukasi yang berisikan pengenalan huruf hijaiyah yang ditujukan pada anak-anak usia dini dengan tujuan untuk mengasah daya ingat, kreatif dan imajinatif serta menumbuhkan seluruh kemampuan positif anak yang bisa mendukung tumbuh kembang anak. Temuan penelitian ini mengungkapkan sebagian besar artikel yang kami cari di internet befokus pada mengembangkan pembelajaran game edukasi berbasis digital untuk pembelajaran anak usia dini. Metode penelitian yang kami gunakan adalah metode penelitian kualitatif yang biasa disebut dengan metode yang berfokus pada pengamatan yang mendalam.

Kata kunci: Permainan, Edukasi, Teknologi Digital, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Anak usia dini senang sekali belajar, selalu ingin tahu dan mencoba sesuatu. Rasa keinginan tahunya tersebut meliputi semua bidang yang dimana menurut anak menarik atau menyenangkan seperti hal yang baru. Pada usia dini inilah saat-saat yang tepat untuk mengembangkan nilai agama pada anak salah satunya dengan cara mengedukasi kepada anak. Dunia pendidikan sekarang memasuki era teknologi canggih atau bisa disebut dengan era dunia modern, yang dimana kegiatan pembelajaran bisa digantikan menggunakan teknologi digital. Peranan media digital terhadap anak usia dini dimaksudkan untuk pembelajaran yang bisa membantu melatih motorik anak agar lebih aktif, fungsi lain dari pembelajaran melalui media digital dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan kualitas proses belajar lebih efektif, dan membuat anak-anak akan suka belajar dikarenakan banyaknya animasi-animasi yang terdapat di media digital berbasis game tersebut. Dikarenakan adanya satu dua hal anak yang kurang memahami tentang bagaimana cara berwudhu yang tepat ataupun ketidaktahuan tentang huruf hijaiyah, hal ini menjadikan faktor yang bisa menstimulasi anak untuk mengembangkan nilai agama seperti: mengetahui cara yang tepat berwudhu, mengenal huruf hijaiyah, mengetahui gerakan sholat dan juga bisa menghafal surah-surah pendek. Guru maupun orangtua anak dapat mampu mengajarkan anak usia dini untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan atau bijak dalam mencari game yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sesuai pembelajaran tematik terpadu.

KAJIAN TEORI

Dikarenakan adanya perkembangan teknologi dan zaman membuat anak usia dini kini lebih mudah mendapatkan edukasi belajar dimanapun dengan menggunakan teknologi digital seperti handphone, laptop, dan lainnya yang tentu saja harus dalam pengawasan orangtua mereka. Yang dimaksud anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang

berada pada usia 0-8 tahun. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Penanaman nilai-nilai agama juga penting untuk anak usia dini sebagai awal fondasi mereka yaitu salah satunya dengan pengenalan huruf-huruf hijaiyah. Kata hijaiyah berasal dari kata kerja hajjaa yang artinya mengeja, menghitung huruf, membaca huruf demi huruf. Pengenalan huruf hijaiyah sejak dini perlu ditingkatkan bukan dari intensitas saja melainkan dari media yang digunakan secara menarik, tidak membosankan dan interaktif terutama untuk anak usia dini akan lebih menyenangkan jika dikemas melalui permainan atau game. Game tersebut bertujuan untuk kegiatan pembelajaran sebagai *educational game* atau bisa disebut dengan game edukasi yang bisa membuat anak usia dini dapat merangsang, mengasah pikiran dan kreativitas anak. Game edukasi juga bisa meningkatkan kualitas belajar anak dan membuat logika anak usia dini meningkat serta bisa membangun pemahaman dari intruksi yang diperolehnya saat bermain game tersebut. Secara umum game edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Konsep dari game edukasi ini ialah bisa membujuk anak-anak tertarik dengan adanya audio dan efek visual didalam game tersebut serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan terhadap anak-anak yang memainkannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif mengkaji ke dalam fakta atau kejadian, sehingga bersifat lokal dan tidak dalam rangka generalisasi temuan empiris sebagai kejadian umum. Penelitian kualitatif tidaklah secara baku ditentukan dari awal, namun teori bisa juga dicari, dilengkapi saat di lapangan sehingga dapat dilakukan perbandingan antara teori yang ada dengan fenomena yang ada di lapangan. Metode kuantitatif menganggap ilmu ditandai dengan penelitian empiris, fenomena dapat direduksi dengan indikator empiris yang mewakili kebenaran. Secara singkatnya metode penelitian kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam.

HASIL PEMBAHASAN

A. PENGERTIAN ANAK USIA DINI

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Usia dini merupakan masa keemasan bagi perkembangan manusia atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak individu mengalami perkembangan paling cepat sepanjang kehidupannya. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah. Periode usia dini dalam pelajaran kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masaini, dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya. Berdasarkan pengertian ini, anak usia dini ialah individu yang rentang usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini pemberian stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan individu sangat baik untuk dilakukan supaya semua aspek dapat tercapai sesuai dengan yang diprediksikan.

B. PENGERTIAN AGAMA

Agama berasal dari kata latin "*religio*", yang berarti obligation/kewajiban. Agama dalam *Encyclopedia of philosophy* adalah kepercayaan. kepada tuhan yang selalu hidup, yakni kepada jiwa dan kehendak ilahi yang mengatur alam semesta dan mempunyai hubungan moral dengan umat manusia. Agama adalah pengalaman dunia dalam diri

seseorang tentang ketuhanan disertai keimanan dan peribadatan. Selain tentang Taqarrub ilallah (pendekatan terhadap manusia), agama juga mengangungkan Hablum minannas (hubungan sesama manusia) tidak dibenarkan menyakiti sesama, jika seorang telah beragama. Bukan hanya satu agama yang diakui oleh negara namun ada beberapa (5) agama yang menjadi "primadona" yaitu, agama islam, kristen, buddha, hindu, dan konghucu. Pendidikan agama sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini dikarenakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu. agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, memahami dan mengamalkan agama adalah sangat penting bagi dalam mencetak manusia yang utuh. Oleh karena agama Islam adalah salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mewarnai proses pendidikan di Indonesia. PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Ajaran agama Islam tidak cukup hanya menjadi pemahaman. Lebih dari itu, agama harus menjadi modal pengamalan dalam kehidupan sosial. Sejatinya, agama hadir untuk menjawab segala persoalan hidup yang dihadapi umat manusia dari zaman dulu, sekarang, dan yang akan datang. Tanpa agama, manusia tidak akan merasakan makna indahnya kehidupan dunia karena dunia dan segala isinya bukan ukuran kemuliaan dan derajat manusia.

C. GAME EDUKASI

Game yaitu suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Definisi lain mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi

peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan. Game merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak. Game bagi anak-anak dinilai mampu merangsang kemampuan berfikir sekaligus mengasah kemampuan kecerdasan si anak itu sendiri. Secara umum game edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Game edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Game dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola *pembelajaran learning by doing*. 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. Game edukasi juga merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui

materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi. game edukasi berisi suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas dan terampil.

D. Huruf Hijaiyah

Huruf merupakan bentuk jamak dari al-harf yang artinya bagian terkecil dari lafal. Sedangkan hijaiyah merupakan ejaan dari huruf Arab. Adapun huruf hijaiyah adalah huruf-huruf ejaan bahasa Arab sebagai bahasa asli dalam Al-Qur'an. Huruf hijaiyah juga merupakan ilmu dasar dalam membaca Al-Qur'an dengan benar. Dalam mengimani adanya kitab Allah, umat islam perlu mengetahui kitabullah atau kitab-kitab Allah, Kitab Al-Qur'an yang diturunkan pada Nabi Muhammad SAW ini menjadi pedoman pembelajaran *Kalamullah* atau wahyu-wahyu Allah, Al-Qur'an mengandung ayat-ayat berbahasa Arab, yang harus dipahami pertama kali saat belajar membaca Al-Qur'an, adalah huruf-hurufnya yang disebut dengan huruf hijaiyah. Huruf-huruf hijaiyah dalam Al-Qur'an digabung dengan ilmu yang mempelajari tata cara baca huruf Al-Qur'an dinamakan tajwid. Terdapat tanda baca seperti fathah, kasrah, sukun, dhommah, fahtahtain, kasrahtain, dhommahtain dan tasyid. Terdapat juga aturan mengenai tempat keluarnya huruf-huruf hijaiyah yaitu disebut dengan makhraj. Dan aturan tentang penulisan huruf-huruf hijaiyah. Terdapat 30 huruf hijaiyah yang masing-masing tersebar dalam 30 juz dan 114 surat di dalam Al-Qur'an. Berdasarkan pendapat yang telah ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah adalah penguasaan membaca huruf-huruf dan bunyi yang konteksnya dari huruf-huruf hijaiyah yang berjumlah 28 berdasarkan bentuk dan memiliki ciri-ciri tertentu, baik memiliki titik penyerta atau tidak.

E. Peggunaan Game Edukasi Huruf Hijaiyah

Dari hasil pemanfaatan game edukasi tentang huruf Hijaiyah diketahui tampilan dari game edukasi game huruf Hijaiyah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tampilan	Keterangan
	Menu tampilan awal permainan.
	Memilih menu belajar atau bermain.
	Didalam menu belajar ada 4 permainan yang bisa diakses.
	Belajar membaca huruf hijaiyah yang sudah disertakan dengan suara.
	Belajar menulis huruf hijaiyah
	Belajar angka dalam Bahasa arab.
	Belajar menulis angka Bahasa arab dengan benar.

	<p>Selanjutnya pada menu bermain ada 8 jenis permainan.</p>
	<p>Bermain berhitung dan mencocokkan angka arab dengan cara tarik garis dari kotak menuju balon angka sesuai jumlah benda pada kotak.</p>
	<p>Bermain pecahkan gelembung. Pecahkan gelembung hijaiyah yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.</p>
	<p>Bermain cari huruf. Tab huruf hijaiyah yang sesuai dengan pertanyaan.</p>
	<p>Bermain lampu huruf. Nyalakan lampu huruf hijaiyah yang sesuai dengan pertanyaan.</p>
	<p>Bermain berhitung benda. Hitung jumlah objek disebelah kiri kemudian pilih angka hijaiyah yang sesuai dengan objek tersebut.</p>
	<p>Bermain urutkan huruf. Pilih huruf hijaiyah yang sesuai untuk melengkapi bagian yang kosong</p>
	<p>Bermain pasangkan huruf. Tarik huruf hijaiyah dibawah menuju gelas dengan huruf yang sama.</p>



F. Hasil Penerapan Game edukasi

Dalam penelitian ini kami melibatkan 5 anak usia dini untuk mencoba menerapkan dan memainkan game edukasi huruf hijaiyah ini. Berikut beberapa dokumentasi hasil dari penerapan game edukasi secara langsung



Gambar 1. Penerapan langsung game huruf hijaiyah

Dalam penelitian ini kami melibatkan 5 anak usia dini untuk mencoba menerapkan dan memainkan game edukasi huruf hijaiyah ini.

Nama	Kemampuan memahami	Kecakapan bermain	Skor akhir
Anak ke-1	2	2	480
Anak ke-2	2	2	400
Anak ke-3	3	3	650
Anak ke-4	1	1	200
Anak ke-5	1	1	225

Tabel 2. Hasil Penerapan Game Edukasi Pada Anak Usia Dini

Keterangan

1= Kurang baik

2= Baik

3= Sangat baik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa sebagian besar anak usia dini sangat antusias dan cepat paham ketika disajikan permainan berupa game edukasi huruf Hijaiyah namun, ada beberapa anak yang masih belum terlalu antusias dan kurang paham dengan pembelajaran menggunakan game ini.

KESIMPULAN

Dari uraian dan pembahasan diatas bisa kita lihat bahwa anak-anak ada yang antusias saat bermain hal yang ingin dimainkannya dan ada yang tidak namun dia tetap memainkannya dengan baik. Huruf Hijaiyah sangat penting untuk diajarkan kepada anak usia dini agar mereka tahu ada berapa huruf hijaiyah yang harus diketahui sejak dini, orangtua bisa mengajarkan kepada anaknya yang sedang bertumbuh dengan menggunakan media game edukasi seperti gambar diatas dan orangtua juga harus mengawasi setiap anak-anak memainkannya sambil dibimbing sendiri oleh orangtuanya agar anak saat selesai memainkan game tersebut tidak kecanduan bermain di gadget.

DAFTAR PUSTAKA

(Wibisono, Ghozali, & Nurhasanah, 2020).

Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837-849.

Bahroni, I., & Purwanto, R. (2018). Aplikasi Pembelajaran (E-learning) Mengenal Huruf Hijaiyah bagi Anak-anak Berbasis Mobile untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 4(2), 163-172.

- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Hermanu, D. (2020, November). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni). In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2020* (pp. 73-78). State University of Surabaya.
- Lutfi, M. (2019). Model Pengembangan Multimedia Edutainment Untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *TRANSFORMASI*, 15(1).
- Masduki, Yusron, and Idi Warsah. *Psikologi agama*. Tunas Gemilang Press, 2020.
- Nurjaman, Asep Rudi. *Pendidikan Agama Islam*. Bumi Aksara, 2020.
- Pai, A. P. P. A. I. "Pendidikan agama islam." *Jurnal*, diakses pada 18.10 (1997): 2018.
- Pangestu, A. R., & Purwanto, A. (2021). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Iqro untuk Anak Berbasis Android. *EJECTS: E-Journal Computer, Technology, and Informations System*, 1(1), 16-21.
- Pradana, A. G. (2019, October). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53)
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.

- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 7(01).
- Sartika, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Di RA Bani Fuad Syihabuddin. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 119-140.
- Sayidah, R. R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. (2021). Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 142-154.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.