

PEMBUATAN DAN PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL HURUF HIJAIYAH

Fanisya Alva Mustika¹⁾, Yuni Wibawanti²⁾, Juliana³⁾

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Pada proses pembelajaran, media berperan dalam meningkatkan proses belajar anak. Media pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil pembelajaran yang siswa. Media ajar adalah salah satu dari berbagai komponen yang dapat mendukung atas keberhasilan dalam pelaksanaan proses pendidikan. Adapun masalah yang tengah dihadapi pada TK Bunga Mufiidah sebagai mitra yaitu belum maksimal dalam memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat melakukan kegiatan kepada masyarakat dengan membuat media pembelajaran interaktif untuk mitra, dalam hal ini yaitu media untuk pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dimulai dengan wawancara, penentuan tema, pembuatan media pembelajaran, implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam kegiatan melakukan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan media pembelajaran mengenal huruf hijaiyah yang dapat membantu guru agar siswa lebih tertarik.

Kata Kunci: Hijaiyah, Media interaktif, Pendidikan.

Abstract

In the learning process, the media plays a role in improving children's learning processes. This learning media can improve student learning outcomes. Learning media is one of the various components that can support success in the implementation of the educational process. The problem that is being faced at the Bunga Mufiidah Kindergarten as a partner is that it has not been maximized in utilizing interactive media in the learning process. Based on these problems, the community service implementation team carried out activities for the community by developing interactive learning media for partners, in this case the media for learning to recognize the hijaiyah letter. The method of implementing community service begins with interviews, determining themes, making learning media, implementing community service activities. In this community service activity, it produces learning media to recognize hijaiyah letters that can help teachers make students more interested.

Keywords: Hijaiyah, Education, Interactive Media.

Correspondence author: Fanisya Alva Mustika, funny.alva@gmail.com, Jakarta, Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan sehingga membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut (Haryono, dkk. 2017). Menurut Kusumawati dan Mariono (2016), pada proses pembelajaran untuk anak pada usia dini dapat menggunakan bantuan suatu media. Media berperan pada kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan proses belajar anak dengan harapan dapat meningkatkan hasil dari kegiatan belajar yang dicapai olehnya. Telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan adanya media untuk proses pembelajaran disimpulkan bahwa proses serta hasil belajar dari siswa menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa menggunakan media dibandingkan kegiatan belajar dengan menggunakan adanya media. Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran sangat dianjurkan agar dapat meningkatkan mutu hasil dari pembelajaran. Maslich (2016) menyatakan bahwa media untuk pembelajaran adalah bagian dari beberapa unsur yang dapat mendukung pada keberhasilan pelaksanaan pendidikan. Media yang digunakan pada pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik hadir sebagai alat bantu yang dapat memberikan dorongan kepada siswa tentang materi ajar yang diberikan oleh pengajar. Menurut Sudjana (dalam Saurina, 2016) menyatakan bahwa penggunaan adanya media pembelajaran bisa meningkatkan proses belajar anak didik, sebab: a) Kegiatan pengajaran menjadi lebih menarik bagi anak didik sehingga meningkatkan motivasi untuk belajar, b) Materi ajar menjadi semakin jelas maknanya sehingga menjadikan memudahkan untuk dimengerti anak didik serta memberikan kemungkinan anak didik untuk mencapai tujuan dari pengajaran dengan lebih baik, c) Metode dalam mengajar menjadi semakin banyak variasi, d) Peserta didik dapat lebih banyak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, namun juga aktifitas lainnya seperti kegiatan pengamatan, aktif melakukan, mendemonstrasikan secara langsung, dan lain-lain. [4].

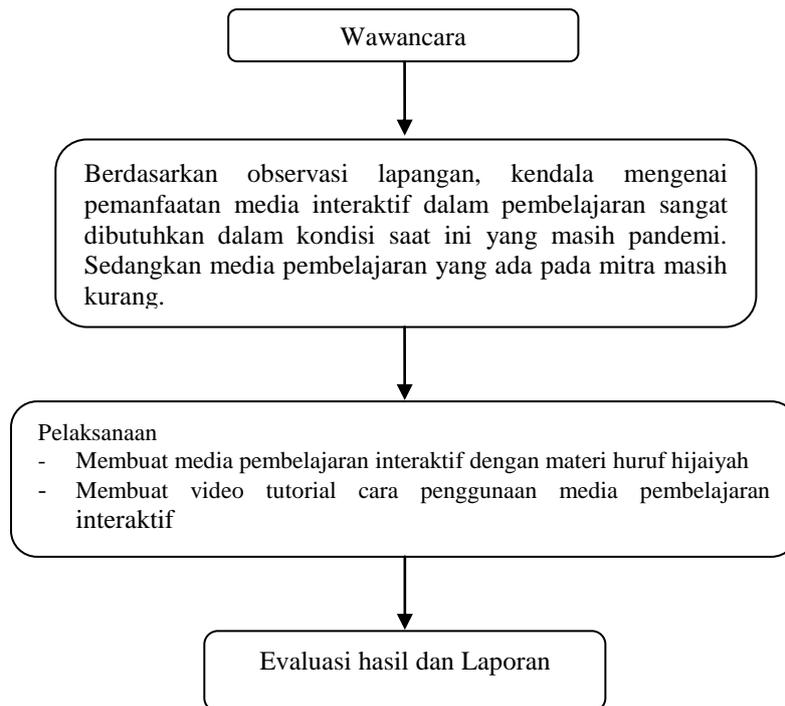
Pada TK IT Bunga Mufiidah tidak banyak menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajarnya. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media pembelajaran interaktif diperlukan untuk membantu dalam pembelajaran siswa TK.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh TK IT Bunga Mufiidah yaitu:

1. Mitra belum maksimal dalam menggunakan media yang interaktif untuk proses pembelajaran siswa.
2. Kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh. Namun bahan ajar dengan memanfaatkan media interaktif agar siswa menjadi lebih tertarik masih terbatas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) oleh tim pelaksana dimulai dari bulan September 2020 sampai Februari 2021 pada TK IT Bunga Mufidah. Langkah kerja kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah kerja kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Alat dan bahan untuk kegiatan pengabdian sebagai berikut:

- a. Internet
- b. Laptop
- c. Smartphone
- d. Aplikasi Zoom

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat membuat sebuah media belajar interaktif dengan tema mengenalkan huruf hijaiyah. Kegiatan diawali dengan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan huruf hijaiyah. Selanjutnya adalah mengumpulkan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Setelah itu membuat media pembelajaran interaktif dengan tema mengenal huruf hijaiyah menggunakan bahan dan materi yang sudah ada.

Penjelasan Media Interaktif



Gambar 2. Penjelasan Media Interaktif

Tim pengabdian masyarakat sebagai pemateri melakukan pemberian pelatihan untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat pada guru di TK IT Bunga Mufidah sebagai peserta pelatihan. Materi cara menggunakan media interaktif kepada peserta pelatihan diberikan melalui Zoom.

Sosialisasi



Gambar 3. Video Panduan Media Interaktif

Langkah selanjutnya adalah tim abdimas memberikan tata cara panduan mengenai bagaimana menggunakan media pembelajaran dengan bentuk digital (video) supaya memberikan kemudahan untuk dipelajari dan dilakukan sosialisasi kepada anak didik TK IT Bunga Mufidah. Para guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif ini untuk menyampaikan materi ajar kepada anak didik dalam mengenal huruf hijaiyah ketika belajar secara luring ataupun belajar secara daring.

Tampilan Media Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Utama

Tampilan di atas menggambarkan menu utama pada media interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah. *Button* START berfungsi untuk memulai menggunakan media interaktif. Jika klik *button* tersebut dilakukan, maka pengguna akan masuk pada menu utama.



Gambar 5. Menu Utama

Tampilan di atas merupakan menu utama media pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah. Terdapat 3 pilihan, yaitu Huruf Hijaiyah, Kuis, dan Video. Klik huruf hijaiyah jika ingin masuk pada materi huruf hijaiyah. Klik kuis untuk masuk ke kuis tentang huruf hijaiyah. Klik video untuk melihat video mengenal huruf hijaiyah.



Gambar 6. Materi Mengenal Huruf Hijaiyah

Gambar tersebut merupakan tampilan menu materi huruf hijaiyah. Tampilan berupa video whiteboard animation mengenai huruf hijaiyah. Klik back untuk kembali pada menu utama. Klik next digunakan untuk lanjut mempelajari huruf hijaiyah.



Gambar 7. Huruf Hijaiyah Ba Ta Tsa

Gambar tersebut merupakan salah satu tampilan yang berisi materi untuk mengenalkan huruf hijaiyah yaitu Ba Ta Tsa. Klik *button* back untuk kembali pada halaman sebelumnya. Klik next digunakan untuk masuk pada materi halaman selanjutnya.



Gambar 8. Petunjuk Kuis

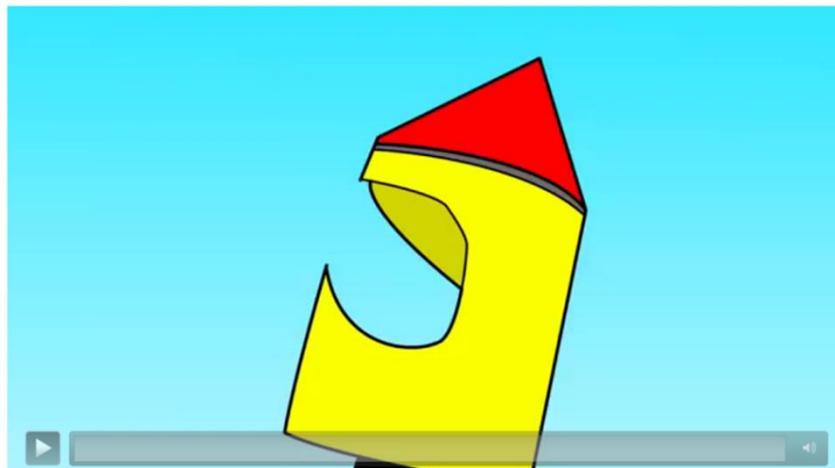
Gambar tersebut merupakan tampilan petunjuk kuis huruf hijaiyah. Klik back digunakan sebagai tombol untuk kembali pada halaman menu utama. Klik next digunakan sebagai tombol masuk pada pertanyaan kuis.



Gambar 9. Kuis

Gambar tersebut adalah tampilan kuis huruf hijaiyah. Klik pada salah satu pilihan dari jawaban yang sesuai dengan tampilan huruf.

Sumber : Lagu Anak Indonesia
<https://www.youtube.com/watch?v=4X6RN-PYq2w>



Gambar 10. Video Materi
Sumber : Youtube Lagu Anak Indonesia

Gambar tersebut merupakan tampilan untuk menu video. Video berisi lagu mengenai huruf hijaiyah.

SIMPULAN

Program abdimas sudah berlangsung secara baik dan diperoleh kesimpulan berikut:

1. Hasil kegiatan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan adalah berupa media interaktif dengan tema huruf hijaiyah.
2. Media interaktif yang dibuat telah diserahkan dan dilakukan pelatihan kepada pengguna yaitu guru TK IT Bunga Mufidah.
3. Program pengabdian masyarakat yang dilakukan di TK IT Bunga Mufidah mengenai pembuatan media interaktif telah berjalan baik serta dapat menambah ketrampilan guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi secara luring ataupun daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryono, S. E., Anggraini, H., & Muntominah, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini dari Bahan Bekas. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan Malang*, 460–462.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 4(No. 1), 24–32.
- Maslich, I. Y. (2016). *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Nasional Samirone Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK ISSN: 1411-7010*, Vol. 20(No. 1, Mei 2016), 95–108.