

Perancangan Multimedia Interaktif Huruf Hijaiyah Berbasis HTML5 Menggunakan Scirra Construct 2

Heni Laelasari^{1,*}, Gilar Gandana², Anggi Maulana Rizqi³

^{1,2,3}) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya

^{*}) Email corresponding author: henilaelasari@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis HTML5 menggunakan Scirra Construct 2, dengan fokus meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam mempelajari huruf Hijaiyah secara lebih menarik dan interaktif. Tujuan utamanya adalah mempermudah anak-anak dalam memahami serta membaca Al-Qur'an dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam proses penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, dokumentasi, internet, dan literatur terkait untuk mendukung kevalidan dan keakuratan informasi yang disampaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tampilan multimedia dan desain yang interaktif secara signifikan meningkatkan minat peserta, terutama di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Media pembelajaran interaktif dinilai memberikan manfaat besar bagi siswa dalam hal memahami huruf Hijaiyah dan konsep-konsep Al-Qur'an secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga membangun dasar yang kuat untuk pemahaman agama sejak dini, yang penting bagi perkembangan spiritual dan intelektual anak-anak.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, Anak Usia Dini, Literasi Al-Qur'an

Abstract

This research aims to create HTML5-based interactive learning media using Scirra Construct 2, with a focus on increasing children's interest and motivation in learning Hijaiyah letters in a more interesting and interactive way. The main goal is to make it easier for children to understand and read the Koran in a way that is fun and easy to understand. In this research process, secondary data was obtained from various sources such as journals, documentation, the internet, and related literature to support the validity and accuracy of the information presented. The results showed that the use of multimedia displays and interactive designs significantly increased participant interest, especially among children and adults. Interactive learning media is considered to provide great benefits for students in terms of understanding the Hijaiyah letters and Al-Qur'an concepts more thoroughly. Thus, this approach not only enriches their learning experience but also builds a strong foundation for an early understanding of religion, which is important for children's spiritual and intellectual development.

Keywords: Interactive Media, Learning, Hijaiyah Letters, Early Childhood, Al-Qur'an Literacy

PENDAHULUAN

Sebagaimana dikatakan oleh Ansori (in Azzahra & Irawan, 2022), Al-Qur'an dianggap sebagai panduan Tuhan yang memberikan petunjuk hidup bagi manusia hingga hari pembalasan. Belief dalam isi Koran dianggap sebagai jaminan bahwa Muslim tidak akan tersesat. Sebagian besar

orang melihat buku suci ini sebagai berkah bagi mereka yang beriman, dan mereka yang membaca dan menerapkan ajarannya dianggap dapat menyembuhkan jiwa mereka. Dalam surah Al-Isra ayat 82, Allah menyatakan bahwa Al-Qur'an berfungsi sebagai pengobatan dan rahmat bagi mereka yang beriman. This Word of Allah

confirms that the Qur'an only hurts wicked people, not gives them more benefits (Department of Religion of the Republic of Indonesia, 2004). Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan aktif pelajaran

Hanya 0,5% orang Muslim di Indonesia yang dapat membaca Al-Qur'an dengan baik, meskipun negara itu memiliki populasi Muslim terbesar. Persentase ini sangat kecil jika dibandingkan dengan jumlah orang Muslim di Indonesia secara keseluruhan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi Ilmu Quran (PTIQ), 65% orang Indonesia tidak membaca Al-Qur'an. Menurut Republika (2018), ini adalah angka yang tinggi. Hasil ini menimbulkan keprihatinan yang signifikan bagi umat Islam di seluruh dunia. Terlepas dari fakta bahwa mayoritas penduduk Indonesia adalah Muslim, ada kecenderungan masyarakat untuk tidak mempelajari Al-Qur'an. Ini adalah masalah besar yang membutuhkan upaya keras dari umat Islam untuk menemukan solusi terbaik untuk mengatasi buta huruf Al-Qur'an yang ada di antara mereka. Salah satu metode yang mungkin menguntungkan

Keputusan Menteri Dalam Negeri dan Menteri Agama Republik Indonesia No. 128 Tahun 1982/44 A, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan umat Islam untuk membaca dan menulis Al-Qur'an, serta untuk meningkatkan pemahaman dan praktik Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari, telah mendorong peningkatan literasi Al-Qur'an. Instruksi Menteri Agama No. 3 Tahun 1990 juga memberikan panduan untuk melaksanakan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an. Jadi, seperti yang dijelaskan oleh Team Tadarus AMM (2003), lembaga pendidikan Al-Qur'an memiliki peran penting dan menjadi bagian dari inisiatif pemerintah untuk mengatasi buta huruf Al-Qur'an dan meningkatkan literasi Al-Qur'an. Sebagai langkah awal dalam memahami dasar membaca Al-Qur'an, generasi muda umat Islam harus diperkenalkan dengan huruf hijaiyah.

Observasi dan wawancara dengan seorang guru di Kober Insan Harapan menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan saat ini untuk mengajar huruf hijaiyah adalah konvensional. Anak-anak belajar menulis huruf hijaiyah dengan mendengarkan contoh yang ditulis di papan tulis oleh guru. Metode ini memiliki nilai tradisional, tetapi cenderung membuat anak-anak jenuh dan bosan karena kurangnya variasi dan bergantung pada visual tanpa audio. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis HTML5 menggunakan Scirra Construct 2 diperlukan untuk mendorong anak-anak untuk belajar huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Munir (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki tampilan yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengannya selain menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan guru melakukannya dari berbagai tempat dan situasi, tidak terbatas waktu atau ruang. Aplikasi gratis yang tersedia untuk diunduh di perangkat gawai atau laptop mendukung kemudahan ini. Dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih luas dan lebih nyata, dan membuat guru lebih tertarik untuk mengajar apa yang mereka pelajari di kelas (Pahari & Rohr, 2009).

METODE PENELITIAN

Untuk mendukung penelitian, jenis penelitian ini menggunakan data sekunder, yang merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti jurnal, dokumentasi, internet, dan literatur yang relevan. Data sekunder digunakan untuk menambah informasi yang sudah ada, sehingga data yang digunakan lebih komprehensif. Data sekunder adalah

informasi tentang media interaktif yang digunakan dalam pembuatan media interaktif ini untuk memberikan masukan yang relevan selama proses pengembangan.

Alat dan Bahan

Berikut ini adalah beberapa alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan multimedia interaktif untuk penelitian ini:

1. Hardware
 - a. Komputer atau laptop dengan prosesor Intel Core i5.
 - b. Minimal 8 GB RAM untuk mendukung pengembangan aplikasi multimedia.
2. Software
 - a. Scirra Construct 2 sebagai platform utama untuk pengembangan aplikasi multimedia interaktif.
 - b. Canva digunakan untuk desain grafis dan pembuatan konten visual.

3. Bahan

Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan berbagai informasi tentang pengenalan huruf Hijaiyah secara individual dan keseluruhan, serta aktivitas untuk mencocokkan huruf Hijaiyah. Peneliti mempelajari literatur dari buku-buku dan publikasi yang tersedia di internet sebagai referensi.

Dengan menggunakan alat dan bahan tersebut, diharapkan pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran huruf Hijaiyah dapat dilakukan secara efektif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Sebelum memasuki tahap desain pengembangan media interaktif untuk pembelajaran huruf Hijaiyah, penting untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu. Ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti jurnal, dokumentasi online, dan literatur terkait, serta survei terhadap responden.

Analisis Masalah

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap masalah yang muncul di lapangan dan mengidentifikasi solusi potensial. Berdasarkan pengamatan, beberapa masalah utama yang teridentifikasi adalah:

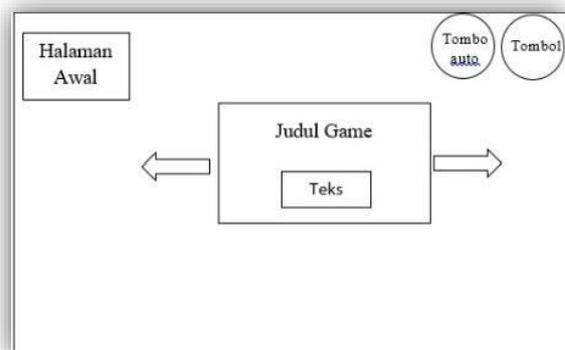
1. Pendekatan konvensional dalam proses belajar huruf Hijaiyah melalui metode tatap muka, yang tidak lagi menarik minat anak-anak.
2. Kurangnya antusiasme anak-anak dalam pembelajaran karena dianggap membosankan, memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.
3. Harapan bahwa pengembangan game edukasi dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari huruf Hijaiyah sejak dini.

Tahap Desain

Dalam proses perancangan media interaktif untuk pembelajaran huruf Hijaiyah, diperlukan sketsa yang menggambarkan pembuatan media. Sketsa ini berupa Storyboard, yang merupakan rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi media secara urut berdasarkan alur. Storyboard ini akan menjadi panduan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini.

A. Menu Utama

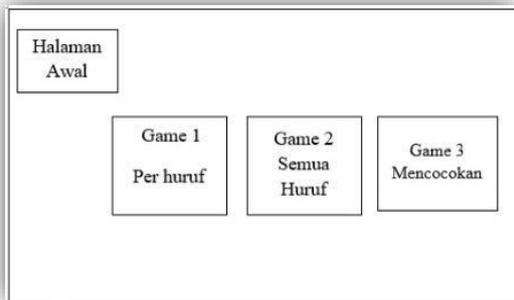
Halaman ini merupakan halaman awal yang pertama kali muncul saat media interaktif digunakan atau diakses. Pada halaman ini terdapat tombol "Mulai" yang mengarahkan pengguna ke halaman menu untuk memulai eksplorasi media interaktif dalam pengenalan huruf Hijaiyah.



Gambar 1. Tampilan desain menu utama

B. Menu Play

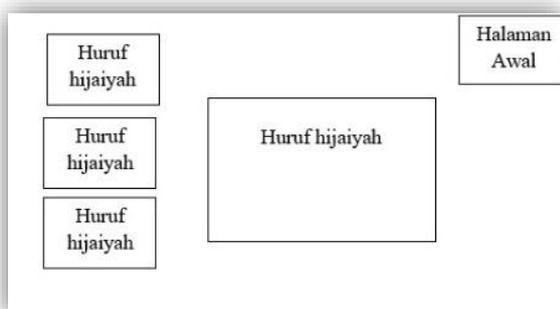
Halaman Menu "Play" adalah tampilan utama yang muncul saat pengguna memilih untuk memulai media interaktif ini. Di halaman ini, pengguna akan menemukan tombol "Mulai" yang mengarahkan mereka ke halaman menu utama game edukasi pengenalan huruf Hijaiyah. Ini merupakan titik awal yang memungkinkan pengguna untuk memulai eksplorasi dan interaksi dengan konten pembelajaran yang disediakan dalam media interaktif ini.



Gambar 2. Tampilan desain menu play

C. Menu Per huruf

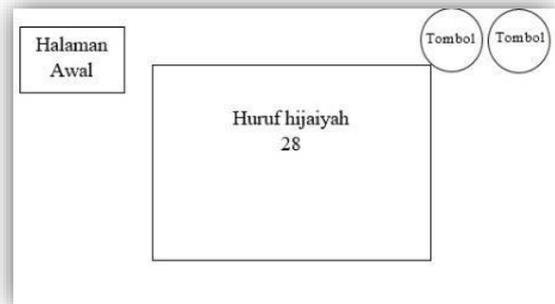
Halaman ini dirancang untuk muncul ketika pengguna memilih opsi "Per Huruf". Tujuannya adalah memberikan pengguna akses langsung ke setiap huruf Hijaiyah secara individual. Pengguna akan diarahkan ke halaman ini untuk mempelajari dan mengenal tiap-tiap huruf Hijaiyah dengan tampilan yang memudahkan navigasi antar huruf.



Gambar 3. Tampilan desain menu perhuruf

D. Menu Semua Huruf

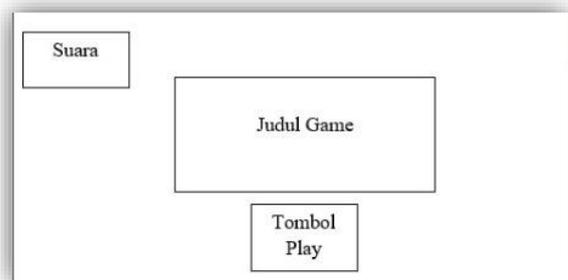
Ketika pengguna memilih opsi "Semua Huruf", halaman ini akan muncul. Tujuannya adalah menyajikan pengguna dengan game atau aktivitas yang melibatkan semua huruf Hijaiyah secara menyeluruh. Pengguna dapat mengeksplorasi dan belajar huruf Hijaiyah secara komprehensif melalui interaksi dengan game atau konten yang tersedia di dalamnya.



Gambar 4. Tampilan desain menu semua huruf

E. Menu Tampilan Menu Mencocokkan

Pengguna akan diarahkan ke halaman ini ketika mereka memilih opsi "Menu Mencocokkan". Halaman ini didesain untuk memfasilitasi pengguna dalam menjalankan aktivitas mencocokkan, di mana mereka dapat memilih dan mencocokkan berbagai elemen atau konsep yang terkait dengan huruf Hijaiyah, dengan tujuan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi tersebut.



Gambar. 5 Tampilan desain menu mencocokkan huruf

Implementasi

Proses implementasi adalah langkah untuk mengubah desain awal menjadi

bentuk yang lebih konkret dalam media interaktif ini. Dalam proses ini, penulis menggunakan perangkat lunak *Construct 2* untuk mewujudkan rancangan desain. Berikut adalah hasil implementasi dari desain yang telah dibuat:

A. Halaman Menu Utama

Implementasi halaman menu utama mencakup penggunaan warna-warna yang menarik untuk menghindari kelelahan mata pengguna. Terdapat tombol "Mulai" dan kontrol volume. Tombol "Mulai" memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke game edukasi pengenalan huruf Hijaiyah.



Gambar 6. Implementasi Menu Utama

B. Halaman Menu Media Interaktif

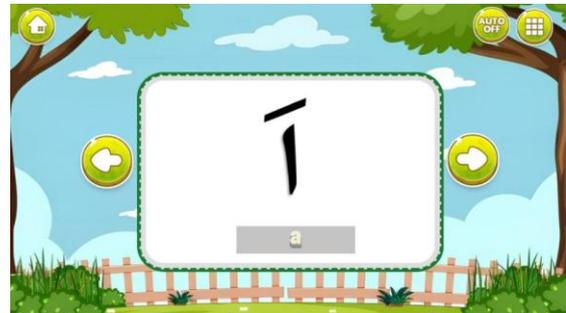
Hasil implementasi halaman menu ini menampilkan beberapa pilihan game, seperti game per huruf, mencocokkan, dan semua huruf. Setiap pilihan akan mengarahkan pengguna ke halaman game yang sesuai, sehingga memudahkan navigasi antar konten.



Gambar 7. Implementasi Menu *Play*

C. Halaman Media Interaktif Per Huruf

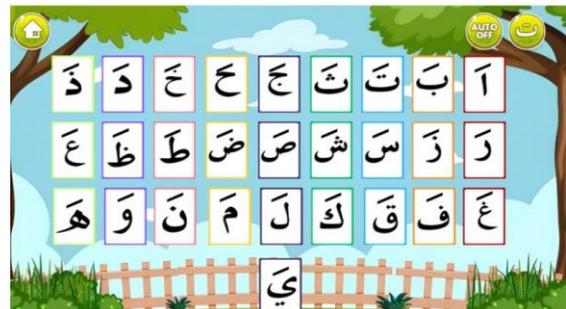
Implementasi halaman per huruf memungkinkan pengguna untuk menekan tombol kanan atau kiri untuk mendengarkan suara huruf Hijaiyah, disertai dengan opsi penggunaan mode otomatis.



Gambar 8. Implementasi Menu Perhuruf

D. Halaman Media Interaktif Semua Huruf

Desain halaman game semua huruf memungkinkan pengguna untuk menekan huruf Hijaiyah untuk mendengarkan suaranya, juga dengan fitur mode otomatis.



Gambar 9. Implementasi Menu Semua Huruf

E. Halaman Media Interaktif Mencocokkan

Implementasi halaman game mencocokkan memungkinkan pengguna untuk memindahkan huruf Hijaiyah ke kotak yang tepat. Jika benar, huruf tersebut akan berganti dengan suara yang sesuai;

jika salah, huruf akan kembali ke posisi awal.



Gambar 10. Implementasi Menu Mencocokkan

KESIMPULAN

Semua responden berpendapat bahwa desain dan media interaktif ini sangat menarik, namun anak-anak dan orang dewasa khususnya berpendapat demikian. Temuan uji coba tersebut menunjukkan bahwa anak-anak memiliki reaksi yang baik terhadap pengajaran melalui teknologi interaktif. Dalam situasi khusus ini, anak-anak berusia antara tiga dan enam tahun diperkirakan memiliki minat lebih besar untuk belajar dari media interaktif ini, selain menerima manfaat penting dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Kami berterima kasih atas waktu Anda dan atas informasi berharga yang Anda berikan untuk memastikan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, F., & Irawan, M. (2022). *Al-Qur'an sebagai panduan hidup bagi umat manusia*.

Dalam Departemen Agama RI (Ed.), **Al-Qur'an: Penawar dan rahmat bagi orang-orang beriman** (hlm. 82). Jakarta: Penerbit Agama Indonesia.

Departemen Agama Republik Indonesia. (2004). **Al-Qur'an: Penawar dan*

*rahmat bagi orang-orang beriman** (No. Publikasi 12345). Jakarta: Departemen Agama RI.

Imanah. (2021). *Mengenal huruf hijaiyah: Langkah awal dalam memahami dasar membaca Al-Qur'an*. Jakarta: Pustaka Imanah.

Gunawan. (2019). *Pentingnya mengenal huruf hijaiyah dalam pendidikan agama anak-anak*. Jakarta: Penerbit Gunawan.

Iqromah, A. (2018). *Bahasa dalam perkembangan anak: Kajian tentang bahasa reseptif dan ekspresif*. Jakarta: Penerbit Anak Cerdas.

Munir. (2015). *Multimedia interaktif: Definisi dan aplikasi dalam pendidikan*. Jakarta: Penerbit Multimedia Edukasi.

Pasya, A., & Saputro, B. (2018). Penerapan multimedia pembelajaran interaktif dalam PAUD

Pahari, F., & Rohr, D. (Eds.). *Pembelajaran multimedia interaktif: Teori dan aplikasi* (hlm. 123-145). Jakarta: Pustaka Pendidikan.

Pahari, F., & Rohr, D. (Eds.). (2009). *Pembelajaran multimedia interaktif: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.

Republika. (2018). *Tingkat buta huruf Al-Qur'an di Indonesia*. Diperoleh dari <http://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/04/06/p7op4i384-tingkat-buta-huruf-alquran-di-indonesia>

Team Tadarus AMM. (2003). *Peran lembaga pendidikan Al-Qur'an dalam meningkatkan literasi Al-*

Heni Laelasari, Gilar Gandana, Anggi Maulana Rizqi

Qur'an di Indonesia. Jakarta:
Pustaka AMM.