

## Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan

Isma Trisna Santi, Sukadi

ismashanty@gmail.com

**Abstract :**Media Instructional are now more developed and developing countries. Both in technology manufacturing, delivery and media. One is The Making of Game Learning Introduction Letters Hijaiyah in children needs to be improved both in intensity and the media. To increase the intensity and efficiency of the delivery of necessary auxiliary media is packaged in an interesting, relaxed, and interactive, one way is to package the game format. Game with packaging will trigger curiosity, competitiveness, and a sense of fun while learning. The methods used include interviewing methods, observation methods, library methods, methods of system analysis, design methods, testing methods, and methods of implementation. Given these games can help teachers, educators and parents to foster the spirit of the baby in the study. Games Learning also can train creativity, language, emotional, social values, attitudes and life balance right and left brain.

*Key word : Learning, Game, Animasi 2Dimensi*

**Abstraksi:**Media pembelajaran kini sudah kian maju dan berkembang. Baik secara teknologi pembuatan, penyampaian maupun medianya. Salah satunya adalah Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak perlu ditingkatkan baik secara intensitas dan medianya. Untuk meningkatkan intensitas dan efisiensi penyampaian perlu media pembantu yang dikemas secara menarik, santai, dan interaktif, salah satu caranya adalah mengemas dengan format *Game*. Dengan kemasan *Game* akan memicu rasa penasaran, daya saing, dan rasa senang saat belajar. Adapun metode-metode yang digunakan diantaranya adalah metode interview, metode observasi, metode kepustakaan, metode analisis system, metode perancangan, metode pengujian, dan metode implementasi. Dengan adanya game tersebut dapat membantu guru, pengajar dan orang tua untuk menumbuhkan semangat sang buah hati dalam belajar. Game Pembelajaran ini juga dapat melatih kreatifitas, bahasa, emosi, nilai sosial, sikap hidup dan keseimbangan otak kanan dan kiri.

**Kata Kunci : Pembelajaran, Game, Animasi 2Dimensi**

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan sekarang ini banyak orang tua yang memberikan keterangan mengenai agama dengan cara menceritakan atau belajar mengajarnya masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu masih menggunakan kartu huruf hijaiyah. Hal ini sangat tidak efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan cara itu anak-anak akan susah menangkap makna yang sedang disampaikan oleh para guru atau orang tua. Dengan dilakukan penerapan pembelajaran agama terutama Pengenalan Huruf Hijaiyah pada masyarakat Indonesia sejak dini, mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan pada usia yang masih kecil. Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik anak-

anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya. Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar di TK Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. Dengan adanya Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Az-Zalfa, dapat merangsang daya pikir anak diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah khususnya tentang agama islam yang sangat berkurang di kalangan anak muslim. Dan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja terutama belajar mengajar TK Az-Zalfa maka dibuatkan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) dengan tujuan agar dapat mengefektifkan proses belajar mengajar.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah dengan Macromedia Flash Profesional CS3 ?
2. Bagaimana caranya agar Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah sebagai media yang menarik bagi para siswa?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan pada TK Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan.
2. Hanya membahas tentang Game Pembelajaran Huruf Hijaiyah, berkategori seputar pengetahuan dasar huruf hijaiyah untuk anak TK, dilengkapi dengan audio dan keterangan cara membaca huruf tersebut.
3. Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah hanya digunakan untuk anak usia 3-7 tahun.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan Game pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah yang dapat digunakan sebagai sarana kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan dengan model variatif.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan dikemas dalam bentuk Game yang dapat merangsang minat anak untuk belajar, sehingga mudah menarik dan mudah dipahami oleh anak.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Melalui Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah diharapkan anak-anak lebih mengenal Huruf Hijaiyah.
2. Menambah motivasi anak selama belajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.
3. Guru dan para orang tua lebih terbantu dalam mengatasi proses belajar putra-putrinya.

## 2.1.1 Pengertian Multimedia

Menurut Mulyanta & Marlon Leong, 2009:3 Definisi kata multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk

menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

## 2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (1993:1) media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

## 2.1.3 Animasi

Menurut Yahya kurniawan,ST,2006: 3 animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah-olah nampak bergerak.

## 2.1.4 Game

Menurut Wandah Wibawanto,2006: 5 Game memiliki beberapa elemen yang menyusun game tersebut, seperti jenis game, karakter dalam game, background, elemen sound atau suara, dan gerakan-gerakan.

## 2.1.5 Macromedia Flash Profesional CS3

Menurut Andi, 2007: 5 Macromedia Flash Profesional CS3 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Diantara program-program animasi, program Macromedia Flash Profesional CS3 merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi.

## 2.1.6 Photoshop CS3

Menurut Hengky Prihatna,2005: 10 Photoshop CS3 digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang rumit sekalipun. Dalam pembuatan Game

Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah photoshop digunakan untuk mengedit image yang akan menjadi tambahan dalam perancangan Game Pembelajaran.

**2.1.7 Cool Edit Pro**

Menurut Agus Sunarto, 2000: 4. Cool Edit Pro digunakan untuk perekaman suara yang berfungsi sebagai *dubbing* sebuah adegan dengan suara sendiri. Peralatan yang digunakan dalam perekaman suara menggunakan Cool Edit Pro adalah *microphone* dan *speaker*.

**2.2 Kajian Pustaka**

Menurut Candra Budi Susila dalam penelitiannya yang dimuat pada jurnal seruni FTI UNSA 2012 ISSN: 2302-1136 yang berjudul, **Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan** dijelaskan bahwa, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah berbentuk multimedia dan manfaat dari Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah ini adalah sebagai pembaharuan dalam media pembelajaran di TK Pertiwi. Dalam penelitian ini penulis mencoba membuat aplikasi pembelajaran yang berisikan pengetahuan dasar tentang huruf hijaiyah dsertai dengan animasi, audio dan keterangan cara membaca huruf tersebut untuk melengkapi agar media pembelajaran huruf hijaiyah lebih interaktif.

Menurut Fachri Husaini dalam penelitiannya yang dimuat pada jurnal seruni ISSN: 2302-1136 edisi Maret 2013, yang berjudul, **Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-nur Daleman** dijelaskan bahwa, Dalam media edukasi ini, penulis membuat aplikasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah dan tanda bacanya, serta mengenai makhroj dan tajwid. Terdapat juga audio, animasi dan juga grafis yang menarik agar anak tertarik belajar huruf hijaiyah. Tujuan dari penelitian ini guna membuat media edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah berbasis multimedia untuk TPA An-Nur Daleman khususnya dan dilanjutkan ke seluruh TPA di Karanganyar yang tergabung dalam

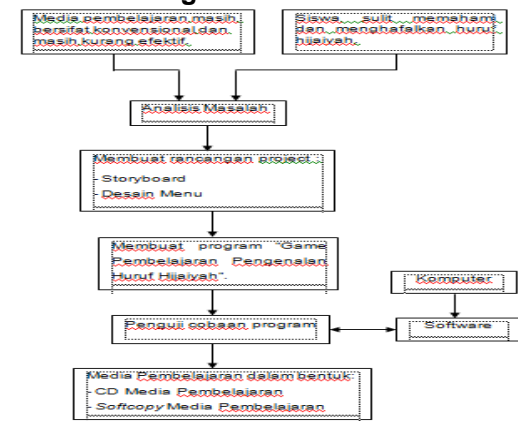
Forum Komunikasi TPQ se-Kecamatan Karanganyar (FORSIKA) setelah berhasil.

Berdasarkan dua penelitian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian yang setema dengan beberapa penyempurnaan yang diharapkan mampu mengatasi kekurangan-kekurangan dari penelitian-penelitian tersebut.

**3.1 Analisis Masalah**

Masalah yaitu belajar mengajar dengan media konvensional kurang efektif, maka dibutuhkan media pendukung berupa game pembelajaran agar anak-anak TK Az-Zalfa lebih antusias dalam belajar.

**3.2 Kerangka Pemikiran**



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

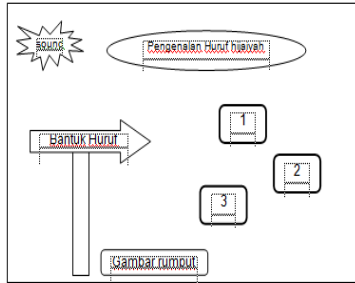
**3.3 Storyboard**

Tabel 3.1 Storyboard

No	Storyboard	Keterangan
1		Halaman Judul dan Menu. jika diklik tombol 1,2 dan 3 yaitu untuk lanjut ke menu selanjutnya.
2		Menu 2 tombol 1 yaitu pengenalan Bentuk Huruf Hijaiyah
3		Menu 3 tombol 2 yaitu pengenalan Tanda Baca
4		Menu 4 tombol 3 yaitu kuis Bentuk Huruf Hijaiyah

**3.4 Rancangan User Interface**

- a. Tampilan Halaman Judul dan Menu



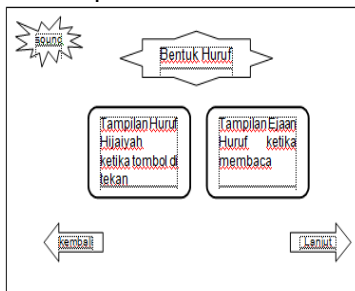
**Gambar 3.2** Rancangan Tampilan Halaman Judul dan Menu

#### 4.2.1 Tampilan Halaman Judul



**Gambar 4.1** Tampilan Halaman Judul

#### b. Tampilan Menu Level 1



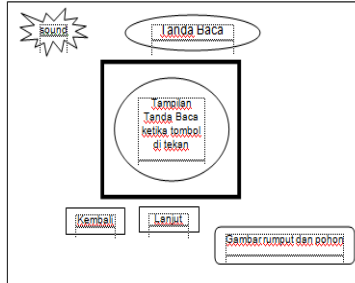
**Gambar 3.3** Rancangan Tampilan Menu Level 1

#### 4.2.2 Tampilan Menu Bentuk Huruf



**Gambar 4.2** Tampilan Menu Bentuk Huruf

#### c. Tampilan Menu Level 2



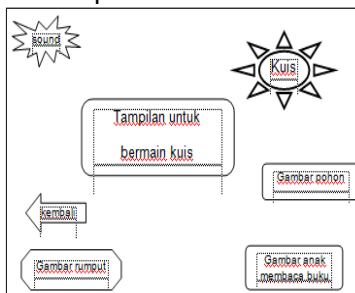
**Gambar 3.4** Rancangan Tampilan Menu Level 2

#### 4.2.3 Tampilan Menu Tanda Baca



**Gambar 4.3** Tampilan Menu Tanda Baca

#### d. Tampilan Menu Level 3



**Gambar 3.5** Rancangan Tampilan Menu Level 3

#### 4.2.4 Tampilan Menu Kuis



**Gambar 4.8** Tampilan Menu Kuis

### 5.1 Kesimpulan

- a. Dari uraian diatas penggunaan Game 2 Dimensi sebagai media pembelajaran lebih efektif dilakukan untuk memperdalam materi, Huruf

- Hijaiyah pada anak dan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran sebagai contohnya yaitu Game Pembelajaran komputer interaktif.
- b. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi terhadap siswa melalui media interaktif tersebut.

## 5.2 Saran

- a. Game Pembelajaran 2D yang dibuat masih sederhana dan perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menambah variasi model pembelajaran di sekolah.
- b. Game ini akan lebih bagus lagi jika bisa digunakan secara online karena bisa menjadi Media Edukasi untuk seluruh dunia.

- [10] **Husaini, Fachri**, *Pembuatan Media Edukasi Ayo Bermain Huruf Hijaiyah Pada TPA An-nur Daleman*, Universitas Surakarta, Surakarta, 2013
- [11] **Wibawanto, Wandah**, *Membuat Game dengan Macromedia Flash*, ANDI, Yogyakarta, 2005
- [12] **Wahyu Wibisono, Lies Yulianto**, *Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [13] **Dedy Sugiarto, Cicilia Puji Rahayu**, *Pembuatan Program Permainan Petualangan Tom Menggunakan Visual Basic 6.0*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Andi, Mahir** *Dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta : Madcoms, 2007
- [2] **Ariyus, Dony**, *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta : Andi Offset, 2007
- [3] **Kurniawan, Yahya, ST**, *Belajar Sendiri Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputido, 2006
- [4] **Mulyanta, Leong Marlon**, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas
- [5] Atmajaya, 2009
- [6] **Rosari, Winong Rinati**, *Macromedia Flash Pro 8*. Medan : Andi Offset, 2006
- [7] **Sianipar, Pandapotan, Ir**, *Video Editing*. Jakarta : Elex Media Komputido, 2006
- [8] **Sunarto, Agus**, *Petunjuk Penggunaan Cool Edit Pro*. Jakarta : Internews Indonesia, 2000
- [9] **Susila, Candra Budi**, *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-kanak (TK) Pertiwi Kecamatan Pacitan*, Universitas Surakarta, Surakarta, 2012