

## **Pengenalan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Berbasis Android pada TK Nusa Indah Padang**

**Sayendra Safaria<sup>1</sup>, Tika Christy<sup>2</sup>, Yumai Wendra<sup>3</sup>, Havid Syafwan<sup>4</sup>, Pristiyanilicia Putri**

<sup>1,2</sup>Bisnis Digital, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

<sup>4</sup>Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas

<sup>5</sup>Manajemen Ritel, Universitas Metamedia

*email:* [Riaronal142@gmail.com](mailto:Riaronal142@gmail.com), [Tikachristy.royal@gmail.com](mailto:Tikachristy.royal@gmail.com),

[havid\\_syafwan@yahoo.com](mailto:havid_syafwan@yahoo.com), [pristiyanilicia@gmail.com](mailto:pristiyanilicia@gmail.com)

**Abstract:** One of the interactive learning media that has been widely implemented at various levels of education is educational games. Educational games have their own appeal for development because they offer several advantages over conventional educational methods. TK Nusa Indah is one of the kindergartens that has received an A accreditation. So far, the teaching process at this kindergarten has been carried out manually, where the introduction of letters, numbers, and hijaiyah letters still uses flashcards as teaching media. The introduction of educational games aims to help kindergarten children understand that the use of mobile phones is not only limited to watching YouTube or playing online games, but can also be utilized as an interactive and educational learning medium. This educational game application is designed to assist teachers in the teaching and learning process, while also serving as an alternative in conducting learning activities.

**Keyword:** Educational game, application, Hijaiyah letters

**Abstrak:** Salah satu media pembelajaran interaktif yang sudah banyak di terapkan di beberapa tingkat pendidikan sekolah yaitu game edukasi. Game edukasi memiliki daya tarik tersendiri untuk dikembangkan karena menawarkan sejumlah keunggulan dibandingkan metode edukasi konvensional. TK Nusa Indah merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak yang sudah memiliki akreditasi A, selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di TK tersebut masih dilakukan secara manual dimana proses pengenalan huruf, angka dan huruf hijaiyah masih menggunakan kartu-kartu huruf sebagai media ajar. Pengenalan game edukasi bertujuan agar anak-anak TK memahami bahwa penggunaan ponsel tidak hanya terbatas untuk menonton YouTube atau bermain game online, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendidik. Aplikasi game edukasi ini dirancang untuk membantu para guru dalam proses belajar mengajar, sekaligus menjadi alternatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** aplikasi. game edukasi, huruf hijaiyah

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan saat ini sudah mengalami perubahan, hal ini didukung oleh kemajuan teknologi. Dimana sistem pendidikan di tuntut lebih interaktif, kolaboratif dan kreatif dalam menyajikan metode pembelajaran. Pendidikan berbasis multimedia bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman materi, dan mendorong pengembangan kreativitas. Selain itu, pendekatan ini juga dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan daya ingat siswa, mempermudah proses evaluasi, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang sudah banyak di terapkan di beberapa tingkat pendidikan sekolah yaitu game edukasi. Game edukasi memiliki daya tarik tersendiri untuk dikembangkan karena menawarkan sejumlah keunggulan dibandingkan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuannya dalam memvisualisasikan permasalahan nyata dengan cara yang menarik dan interaktif (Rahmalisa et al., 2023). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat oleh guru menjadi salah satu bentuk inovasi dalam proses pendidikan (Lestari et al., 2022).

Pengenalan game edukasi bertujuan agar anak-anak TK memahami bahwa penggunaan ponsel tidak hanya terbatas untuk menonton YouTube atau bermain game online, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mendidik (Pada & Mulyo, 2023). Langkah awal dalam mempelajari Al-Qur'an adalah mengenalkan huruf hijaiyah sejak usia dini, sehingga

nantinya mereka dapat memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an (Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, 2021). Dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak-anak, diperlukan metode yang efektif dan menyenangkan. Hal ini bertujuan agar anak-anak tetap fokus pada pembelajaran tanpa merasa bosan (Ipnuwati, 2020).

TK Nusa Indah merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak yang sudah memiliki akreditasi A, selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di TK tersebut masih dilakukan secara manual dimana proses pengenalan huruf, angka dan huruf hijaiyah masih menggunakan kartu-kartu huruf sebagai media ajar. Untuk itu Tim PKM tertarik untuk melakukan suatu inovasi dimana di rancang suatu game edukasi tentang pengenalan huruf hijaiyah berbasis android. Penggunaan game dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing (Kesuma et al., 2021). Aplikasi game edukasi ini dirancang untuk membantu para guru dalam proses belajar mengajar, sekaligus menjadi alternatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Dosen dari Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Universitas Metamedia dan Universitas Dharma Andalas dilakukan dalam bentuk pelatihan pendampingan pengenalan aplikasi game edukasi huruf hijaiyah kepada para guru dan kemudian dilakukan pendampingan dan pengenalan

secara langsung kepada peserta didik TK Nusa Indah. Kegiatan dilakukan pada tanggal 3 dan 4 Desember yang di ikuti oleh semua guru dan siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui:

a) Metode observasi dan diskusi

Kegiatan ini diawali dengan melalui kunjungan ke lokasi pengabdian untuk membahas masalah yang dihadapi serta harapan mitra dalam mengatasi masalah tersebut.

b) Metode praktik

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan secara langsung, mulai dari proses instalasi hingga cara menggunakan aplikasi yang disediakan. Materi yang di berikan selama proses pelatihan berfokus kepada fitur-fitur dari aplikasi game yang dirancang, serta menjelaskan bagaimana proses pengoperasian saat nantinya digunakan selama proses pembelajaran. Setelah dilakukan pengenalan fitur-fitur apa saja yang ada selanjutnya dilakukan demo penggunaan aplikasi game yang di ikuti langsung oleh guru dan siswa dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba aplikasi game tersebut.



Gambar 1. Foto Kegiatan PKM di TK Nusa Indah

c) Metode evaluasi

Pada tahap ini dilakukan melalui sesi tanya jawab untuk mengidentifikasi kendala dan permasalahan yang dihadapi peserta selama pelatihan. Pelatihan ini di harapkan bisa membantu para guru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu para peserta didik dikarenakan media pembelajaran ini dibuat lebih *userfriendly* sehingga siswa dan guru tidak kesulitan dalam mengakses game edukasi yang di rancang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pengenalan game edukasi huruf hijaiyah di TK Nusa Indah di laksanakan agar upaya untuk meningkatkan minat belajar anak-anak melalui media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenali huruf hijaiyah

dengan cara yang menyenangkan, sekaligus memberikan alternatif pembelajaran bagi guru dalam mengajar.

### 1. Tampilan Halaman Awal

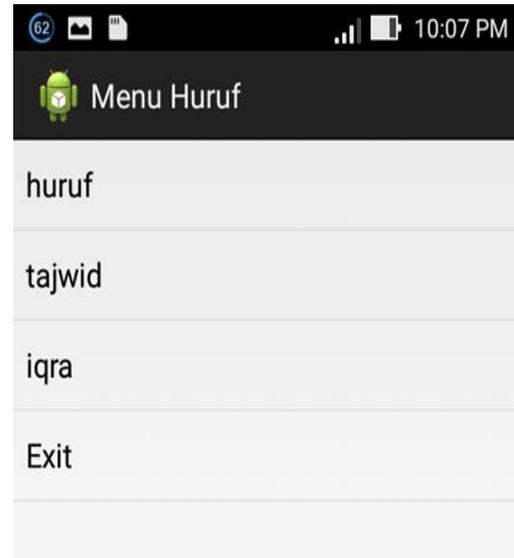
Halaman ini adalah tampilan pertama yang muncul saat aplikasi dibuka. Berikut adalah tampilan dari halaman awal tersebut.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal

### 2. Halaman list menu

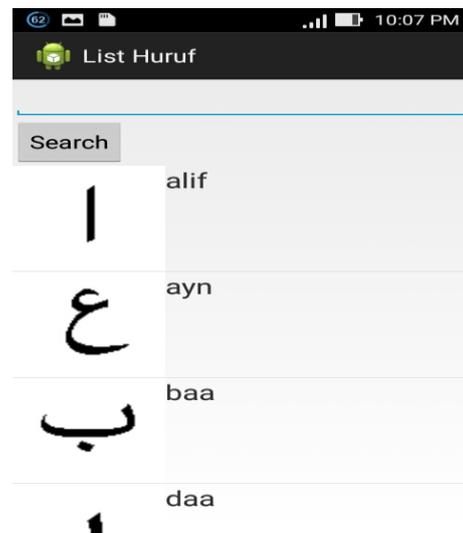
Halaman ini menyajikan berbagai menu yang tersedia dalam sistem. Aplikasi ini memiliki empat menu utama, yaitu Huruf, Tajwid, Iqra, serta menu untuk keluar, yaitu Exit.



Gambar 3. Halaman List Menu

### 3. Halaman list huruf

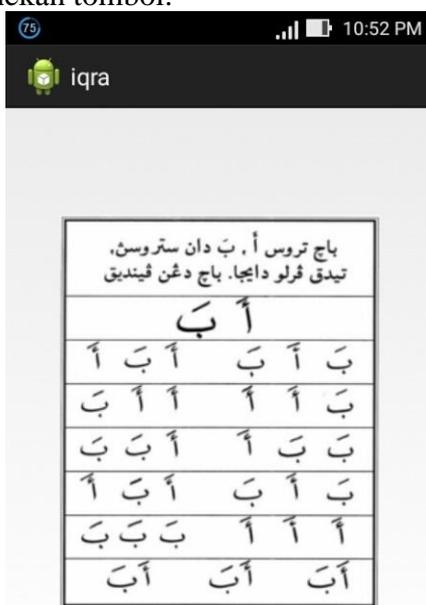
Halaman Huruf menampilkan daftar huruf beserta gambarnya yang diambil dari database. Halaman ini juga dilengkapi dengan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna mencari huruf tertentu. Fitur pencarian akan menampilkan daftar huruf yang sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan pada kolom pencarian.



Gambar 4. Halaman Menu Huruf

#### 4. Halaman Iqra

Halaman Iqra menyajikan Iqra 1 dalam format digital, memungkinkan pengguna untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari pada halaman sebelumnya. Halaman ini dilengkapi dengan fitur geser (swipe), sehingga pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah hanya dengan menggeser layar tanpa perlu menekan tombol.



Gambar 5. Halaman Iqra

#### SIMPULAN

Pengenalan game edukasi huruf hijaiyah di TK Nusa Indah berhasil menjadi inovasi pembelajaran yang interaktif dan efektif. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Game edukasi ini mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media ajar, sehingga meningkatkan minat belajar

siswa sekaligus mempercepat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan fitur-fitur seperti daftar huruf, tajwid, dan Iqra berbasis digital, aplikasi ini menjadi alternatif pembelajaran modern yang mendukung pengembangan pendidikan berbasis teknologi di tingkat Taman Kanak-Kanak.

Melalui pengenalan game edukasi huruf hijaiyah ini, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa. Aplikasi ini diharapkan tidak hanya menjadi alternatif media pembelajaran di TK Nusa Indah tetapi juga dapat diterapkan secara luas di berbagai institusi pendidikan untuk mendukung pengenalan huruf hijaiyah sejak dini. Selain itu, pengembangan aplikasi serupa di masa depan diharapkan mampu meningkatkan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, sehingga anak-anak semakin siap menghadapi tantangan era modern dengan cara yang kreatif dan interaktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ipinuwati, S. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. 1(2).
- Kesuma, A. K. R., Widodo, T., Komputer, T., Sepakat, G., & Ratu, L. (2021). *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID*. 1(14), 1–9.
- Lestari, I. D., Anggraini, F., & Lestari, P. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Games Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Wordwall di TK Ar Rahmah*. 1(2), 118–126.
- Pada, H., & Mulyo, R. A. A. S. (2023).

- IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF.* 4(3), 356–362.  
Rahmalisa, U., Fonda, H., & Sahrina, S. A. (2023). *GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH SEBAGAI DASAR MEMBACA AL-QUR'AN PADA MURID TK ISLAM AL-KARIMAH.* 3(4), 759–764.  
Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, L. S. (2021). *MEDIA GAME EDUKASI BERUPA APLIKASI UNTUK PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI.* 5(2), 142–154.