

## **SOSIALISASI PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA MADRASAH DINIAH M.KHAIR**

Fitrah Yuridka, Zaenuddin, Rusdina, Dan Rina Alfah

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari  
Banjarmasin

Email : [vitrahyuridka@gmail.com](mailto:vitrahyuridka@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Dosen Uniska tahun 2020 ini kami mengadakan Sosialisasi Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Madrasah Diniyah M.Khair. Jumlah murid yang masuk setiap tahunnya sangat sedikit padahal seharusnya bisa ditingkatkan dengan memberikan media belajar yang atraktif untuk para murid. Lebih seringnya anak-anak berinteraksi menggunakan handphone dibanding dengan buku menyebabkan Ustadz/Ustadzah yang mengajarkan murid-murid dengan berpedoman pada buku dan poster-poster menjadi kurang menarik minat anak-anak tersebut untuk belajar karena merasa terlalu monoton, Media pembelajaran akan dilengkapi dengan suara pengucapan lafal huruf hijaiyah, serta memberikan evaluasi kepada anak-anak untuk dapat belajar menghafal dan menebak huruf hijaiyah secara benar dan tepat, sehingga pengabdian ini kami mensosialisasikan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan media smartphone.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan serta pemahaman para ustadzah dan ustadz serta murid tentang berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam menunjang sistem pembelajaran, Meningkatnya keterampilan para ustadzah dan ustadz serta murid dalam penggunaan media internet dan penggunaan Game Edukasi terutama sebagai media pembelajaran berbasis teknologi/Android dan para para ustadzah dan ustadz serta murid dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

**Kata Kunci** : Android , *Game edukasi, Hijaiyah*

### **ABSTRACT**

In the Community Service by Uniska Lecturer in 2020, we held a socialization on the use of Android-based educational games for the introduction of Islamic letters in Diniyah M.Khair Madrasah. The number of students who enter each year is very small even though it should be increased by providing attractive learning media for students. More often children interact using mobile phones compared to books, causing Ustadz / Ustadzah who teach students to be guided by books and posters to be less attractive to these children to learn because they feel too monotonous, learning media will be equipped with pronunciation sounds pronounce hijaiyah letters, as well as provide evaluation to children to be able to learn to memorize and guess hijaiyah letters correctly and accurately, so that this service we socialize an android-based learning application using smartphone media.

The results obtained from this activity are the increased knowledge and ability and understanding of the clerics and clerics and students about various types of learning media that can be used and applied in supporting the learning system, Increased the skills of the clerics and clerics as well as students in the use of internet media and the use of Game media Education especially as a technology-based learning media / Android and the religious teachers and religious teachers and students can compile and develop learning media with better quality.

Keywords: Android, educational game, Hijaiyah

### PENDAHULUAN

Dalam belajar terjadi suatu proses pada setiap diri manusia dari sejak lahir sampai akhir hayatnya. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Bisa dibuktikan dengan berubahnya perilaku seseorang yang bisa terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Untuk meningkatkan semua pengetahuan serta keterampilan murid maka dibutuhkan seorang guru yang kreatif. Untuk menarik minat belajar pada murid-murid sekolah sekarang ini diperlukan suatu media yang menyenangkan agar mereka bersemangat untuk mendengarkan pelajaran. Banyak cara agar menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk proses belajar. Penggunaan berbagai media pembelajaran merupakan bagian yang tak bisa dipisahkan serta sudah merupakan suatu integrasi terhadap suatu metode belajar yang dipakai. Kedudukan sebuah media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu untuk proses belajar para murid. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani: 2015). Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny: 2013). Salah satu contoh sebuah media untuk pembelajaran yang bisa diandalkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis android. Untuk pengembangan media dalam pembelajaran tersebut berdasar pertimbangan yaitu dapat dijadikan media belajar mandiri bagi peserta didik baik disekolah maupun diluar sekolah, dan yang kedua yaitu dapat digunakan oleh pengajarsebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

### **PERUMUSAN MASALAH**

Madrasah Diniyah M.Khair adalah sebuah madrasah di daerah Basirih, dekat dengan wisata religius Habib Hamid Basirih Banjarmasin . Jumlah murid yang masuk setiap tahunnya sangat sedikit, padahal seharusnya bisa ditingkatkan dengan memberikan media belajar yang atraktif untuk para murid. Lebih seringnya anak-anak berinteraksi menggunakan handphone dibanding dengan buku menyebabkan Ustadz/Ustadzah yang mengajarkan murid-murid dengan berpedoman pada buku dan poster-poster menjadi kurang menarik minat anak-anak tersebut untuk belajar karena merasa terlalu monoton, Dari permasalahan itulah sehingga pengabdian ini kami ingin mensosialisasikan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android dengan menggunakan media smartphone. Media pembelajaran akan dilengkapi dengan suara pengucapan lafal huruf hijaiyah, serta memberikan evaluasi kepada anak-anak untuk dapat belajar menghafal dan menebak huruf hijaiyah secara benar dan tepat. Media pembelajaran yang dibangun diharapkan dapat menarik minat belajar anak-anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah Untuk itu mereka meminta kami mensosialisasi kan/ memberikan contoh-contoh aplikasi yang bisa dipakai untuk media pembelajaran murid-murid sekolah tersebut.

### **TUJUAN KEGIATAN**

Untuk tujuan yang ingin kami capai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Mensosialisasikan Sebuah Aplikasi Android pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android kepada para Ustadz/Ustadzah Serta Murid Di Madrasah Diniyah M.Khair supaya lebih Kreatif dalam mengenalkan Huruf Hijaiyah Kepada murid-murid dan murid dapat menggunakan game edukasi berbasis android.sedangkan Target luaran yang ingin kami capai yaitu artikel pengabdian bisa masuk ke OJS ataupun minimal bisa masuk ke jurnal Prosiding Pengabdian UNISKA Banjarmasin.

### **KHALAYAK SASARAN**

Khalayak sasaran Kegiatan PKM kami yaitu Ustadz/ Ustadzah serta murid Madrasah Diniyah M.Khair Jl. Basirih kubah Banjarmasin.

### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Kami sudah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yaitu kegiatan Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah kepada para ustadzah dan ustadz serta murid Madrasah diniyah M.Khair yang dilaksanakan pada tanggal 27 February 2020. Kegiatan PKMS dilaksanakan sebanyak 1 (satu) hari.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, menggunakan 2 buah metode, yaitu :

1. Tutorial/ Sosialisasi

Peserta pelaksana pengabdian menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis teknologi, jenis-jenis Game Edukasi yang banyak digunakan sekarang ini, serta fungsi, kegunaan dan Cara menggunakan Game edukasi berbasis android dengan menggunakan alat bantu LCD proyektor.

2. Tanya Jawab

Peserta dapat langsung bertanya kepada peserta pelaksana Pengabdian yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.

### **HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN**

kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut :

1. Meningkatnya pengetahuan dan kemampuan serta pemahaman para ustadzah dan ustadz serta murid tentang berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam menunjang sistem pembelajaran,
2. Meningkatnya keterampilan para ustadzah dan ustadz serta murid dalam penggunaan media internet dan penggunaan Game Edukasi terutama sebagai media pembelajaran berbasis teknologi/Android.
3. Hasil atau manfaat lain dari kegiatan ini adalah para para ustadzah dan ustadz serta murid dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik.

Dari hasil analisis dan pengamatan yang dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada para Ustadz/Ustadzah tentang minat dan kepuasan terhadap kegiatan yang dilaksanakan setelah berakhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka didapat hasil sebagai berikut :

1. Dari 10 pernyataan yang diberikan, hampir seluruh peserta menjawab setuju dan sangat setuju, terutama dari sisi materi yang disampaikan, respon para Ustadz dan Ustadzah serta murid, hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan peserta, pemateri bersifat terbuka, bersahabat dan santun, kepuasan kegiatan serta keinginan untuk belajar dan menerapkan materi yang disampaikan kepada siswa didiknya. Seluruh pernyataan ini sepakat para peserta menjawab setuju dan sebagian besar sangat setuju.
2. Untuk pernyataan teknik penyajian dan alat bantu yang digunakan, sebagian besar menjawab cukup setuju, hal ini dikarenakan kurangnya media internet yang cukup memadai dalam menunjang penerapan media pembelajaran ini.

## Foto Kegiatan



Gambar 1. Berfoto Dengan Ustadzah MA Diniyah M. Khair



Gambar 2. Murid-Murid Membaca Iqra dan Huruf Hijaiyah



Gambar 3. Berfoto dengan Murid Murid Setelah menerima hadiah Berupa Buku Dari Tim Pelaksana



Gambar 4. Penutupan

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa : Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah ini dapat membantu Ustadz/Ustadzah dalam memberikan pelajaran kepada anak-anak tentang huruf hijaiyah lebih menarik karena adanya visual dan audio, Dan.Dapat mempermudah Ustadz/Ustadzah dalam memberikan pelajaran, tidak tergantung dengan banyaknya peralatan mengajar. Karena cukup dengan smartphone sudah bisa belajar dimana saja dan kapan saja

## DAFTAR PUSTAKA

- Burhannudin, Irwan (2015) *Peranan Teknologi Informasi Bagi Guru Sekolah Dasar* .  
<http://kangirwan13.blogspot.com/2015/07/peranan-teknologi-informasi-bagi-guru.html>  
Diakses tanggal 25 September 2018
- Fanny, Arif Mahya, Siti Partini Suardiman. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol: I No. 1.
- Murtiwiyati & Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Vol 12 (No 2), 2. <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi>.
- SuryaMuhammad (2006) *Potensi Tehnologi dan komunikasi dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas*. Pustekkom Depdiknas
- Suryani, Nunuk & Agung, Leo. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak (Anggota IKAPI)
- Wahyudin, Yanuar ( 2014) *Guru dalam Pemanfaatan TIK: Isu-isu Terkini Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung