

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah di TK Islam Pelita Bangsa

Agung Nugroho¹, Wiyanto², Ahman Turmudi Zy³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

^{1,*}agung@pelitabangsa.ac.id, ²wiyanto@pelitabangsa.ac.id, ³turmudi@pelitabangsa.ac.id

Diterima: 27 Mei 2023

Disetujui: 03 Juni 2023

Dipublikasikan: 06 Juni 2023

Abstrak

Teknologi makin berkembang seiring dengan perkembangan jaman, begitu juga dalam bidang Pendidikan. Pemanfaatan teknologi menjadi hal yang penting diterapkan dalam bidang pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana mendukung proses pembelajaran yang interaktif melalui penerapan game edukasi dalam mengenal huruf hijaiyah.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pembelajaran berbasis TIK, Mengenal huruf hijaiyah

Abstract

Technology is growing along with the times, as well as in the field of education. The utilization of technology is an important thing to apply in the field of learning. This service activity is in order to improve the quality of learning by utilizing information technology as a means of supporting an interactive learning process through the application of educational games in recognizing hijaiyah letters.

Keywords: Educational Game, ICT-based Learning, Hijaiyah Letter Recognition

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat (Fazil & Arifin, 2019). Sekolah yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal patut memperhatikan perkembangan teknologi (Nudin, 2020). Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional (Nahrowi, 2017), secara eksplisit menyebutkan tiga pilar kebijakan pendidikan nasional (Istiqomah, 2016), yaitu: (1) perluasan dan pemerataan akses, (2) peningkatan mutu, relevansi dan daya saing dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik pendidikan, untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, akuntabel, murah, merata dan terjangkau rakyat banyak.

Peran strategis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pilar pertama, yaitu perluasan dan pemerataan akses pendidikan, diprioritaskan sebagai media pembelajaran jarak

jauh. Sedangkan untuk pilar kedua, peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diprioritaskan untuk penerapan dalam pendidikan/proses pembelajaran (Mesiono et al., 2023). Terakhir, untuk penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik, peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diprioritaskan untuk sistem informasi manajemen secara terintegrasi.

Namun pemanfaatan ini belum merata di seluruh tingkat pendidikan. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di TK salah satunya adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan aplikasi pembelajaran berbasis android. Salah satu TK yang menghadapi masalah tersebut adalah TK Islam Pelita Insan.

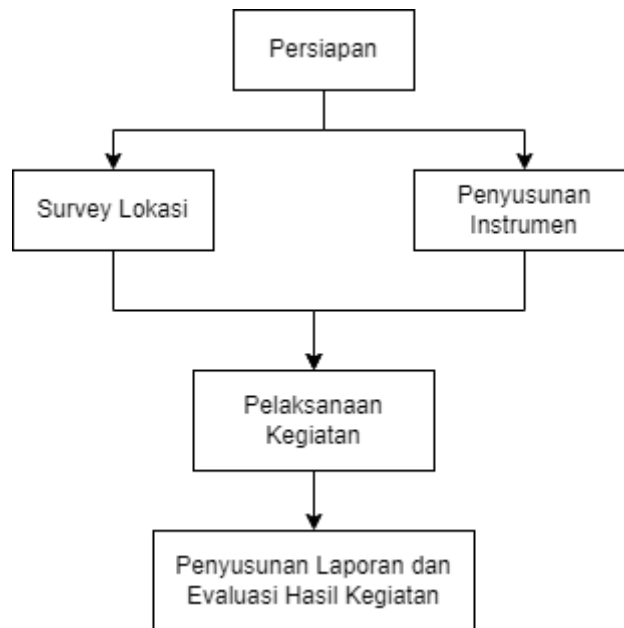
Dalam kerangka itu, maka menjadi kewajiban bagi Dosen untuk memenuhi Tridharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian. Dalam rangka pemenuhan Tridharma Perguruan Tinggi tersebut, berbagai macam bentuk pengabdian terhadap sesama hendaknya dapat dilakukan oleh Dosen dan dapat melibatkan mahasiswa Universitas Pelita Bangsa khususnya pada prodi Teknik Informatika.

Salah satu program pengabdian yang dilakukan adalah dalam bentuk Pelatihan. Pelatihan ini merupakan wadah pembekalan Dosen atau pembinaan mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakatnya dalam mengamalkan profesionalisme disiplin ilmu ke tengah masyarakat. Manfaat lain dari pelatihan ini adalah menciptakan rasa kepekaan terhadap sesama yang membutuhkan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di TK Pelita Insan yang beralamat di jalan Cempaka XI No.16, Waluya, Kec. Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan ini terlaksana pada bulan November 2021.

Metoda yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan adalah metode pelatihan, pendampingan dan diskusi. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan cara memberikan informasi terkait dengan aplikasi yang akan digunakan kemudian dilakukan pendampingan untuk proses instalasi dan penggunaan aplikasi. Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah aplikasi android mengenal huruf hijaiyah untuk anak usia dini berbasis game edukasi.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan dimulai dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Tahap awal dalam kegiatan ini adalah melakukan persiapan. Pada tahap ini tim melakukan survei lokasi untuk mengetahui kondisi dan target kegiatan dengan melakukan analisa kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi peserta dan menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Tahap berikutnya adalah pada saat pelaksanaan program. Tim melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah menggunakan aplikasi berbasis android.
3. Tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini tim melakukan evaluasi dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan dan kemudian menyusun laporan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah aplikasi android yang berupa hasil dari penelitian terkait pengembangan aplikasi pembelajaran mengenal huruf hijaiyyah yang telah diunggah pada google play store, sehingga dapat diunduh dengan mudah

melalui ponsel android. Adapun tampilan aplikasi seperti terlihat pada gambar 2 yang merupakan tampilan menu utamanya.



Gambar 2. Menu Utama Aplikasi

Adapun tampilan menu berikutnya terlihat pada gambar 3 yang merupakan halaman bermain mengenal huruf hijaiyah.



Gambar 3. Mengetahui Huruf Hijaiyah.

Kegiatan pengabdian yang diikuti oleh siswa TK Islam Pelita Insan diawali dengan pemaparan materi dan demo aplikasi mengenal huruf hijaiyah. Dalam kegiatan tersebut

dijelaskan fungsi-fungsi dan cara bermain aplikasi tersebut. Pelaksanaan kegiatan tersebut terlihat pada gambar 4 pada saat presentasi aplikasi.



Gambar 4. Presentasi dan Demo Program

Sesi selanjutnya dilakukan demo dan praktek langsung oleh siswa-siswi yang hadir, terlihat antusiasme dan kegembiraan anak-anak pada saat bermain sambil belajar, hal tersebut seperti ditampilkan pada gambar 5.



Gambar 5. Kebembiraan siswa saat mencoba aplikasi.

PENUTUP

Telah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di TK Islam Pelita Insan oleh tim pengabdian masyarakat Dosen Teknik Informatika Universitas Pelita Bangsa. Dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa menggunakan aplikasi android. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi

berbasis game edukasi pengenalan huruf hijaiyah. Dalam kegiatan tersebut, siswa-siswi dalam mengikuti pelatihan sangat antusias dan menyenangkan.

Adapun saran dalam kegiatan pengabdian dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan sehingga sasaran dan target capainya dapat lebih luas lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam terlaksananya kegiatan ini, utamanya adalah Universitas Pelita Bangsa dan TK Islam Pelita Insan yang telah memberikan dukungan atas terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fazil, M., & Arifin, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pemerintahan Gampong (Desa) Di Wilayah Pesisir Kota Lhokseumawe. *Jurnal Jurnalisme Volume*, 9(1).
- Istiqomah, L. (2016). Tiga Pilar Kebijakan Pemerintah Dalam Pembinaan PAUD. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(2), 57–66.
- Mesiono, M., Handoko, H., Siregar, A. H., & Hamdan, H. (2023). Peran Strategis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Stit Al-Ittihadiyah Labuhan Batu Utara. *Journal On Education*, 5(3), 8362–8375.
- Nahrowi, N. (2017). Perencanaan Strategis Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Di Madrasah. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 8(1), 53–64.
- Nudin, B. (2020). Konsep Pendidikan Islam Pada Remaja di Era Disrupsi Dalam Mengatasi Krisis Moral. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 63–74.