

Jurnal Pendidikan Islam Nusantara

Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum

A'an Yusuf Khunaifi

IAI Faqih Asy'ari Kediri

aankhunaifie@gmail.com

Melda Yuniar

Universitas Nurul Huda OKU Timur

meldayuniar1206@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran game, mengetahui minat baca huruf hijaiyah serta dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media game anak edukasi hijaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik analisis deskriptif kualitatif pula, yaitu berupa pemaparan dan penggambaran secara menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya mengenai data-data terkait, baik yang tertulis maupun lisan dari objek penelitian yang ada di lembaga tersebut. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu metode observasi, interview dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan media pembelajaran berupa game edukasi peserta didik mengendalikan dengan bergantian akan tetapi dilakukan secara individual. (2) Keterampilan Minat Baca Huruf Hijaiyah Sebelum Menggunakan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah yaitu sebagian anak masih dibawah standar dalam membaca huruf hijaiyah. (3) Dampak Yang Ditimbulkan Dari Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah adalah bisa dikatakan media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah.

Kata Kunci : Media Game, Keterampilan Minat Baca, Huruf Hijaiyah

Abstract

The aim of the study was to find out the application of game learning media, to find out interest in reading hijaiyah letters and the impact of using hijaiyah educational game media for children. This study uses a qualitative descriptive approach, with qualitative descriptive analysis techniques as well, namely in the form of a comprehensive description and description of the actual situation regarding the

related data, both written and oral from the object of research at the institution. In the process of collecting data, the author uses several methods, namely the method of observation, interviews and documentation. To support the presentation of the data, the author also includes various attachments related to this research. The results of the research can be concluded that: (1) The application of learning media in the form of educational games for students to control alternately but is carried out individually. (2) Interest in Reading Hijaiyah Letters Skills Before Using Hijaiyah Educational Children's Game Media, namely some children are still below the standard in reading hijaiyah letters. (3) The Impact From the Use of Hijaiyah Educational Children's Game Media is that it can be said that media can be used as a means to improve hijaiyah letter reading skills.

Keywords: Media Game, Reading Interest Skills, Hijaiyah Letters

Pendahuluan

Di era yang sudah serba canggih ini, menjadikan semua kegiatan yang dilakukan mengharuskan serba teknologi. Supaya apa yang dicapai hasilnya lebih memuaskan. Dalam penggunaan teknologi ini, media salah satu tempat yang dapat difungsikan oleh para guru guna menunjang kebutuhan pembelajaran agar lebih maksimal pada saat proses penyampaian materi tersebut (Ade Kusnandar, 2006). Dengan penggunaan media komunikasi, bukan hanya mempersingkat pembelajaran, akan tetapi juga menjadikan proses pembelajaran yang disajikan nantinya lebih berbeda tidak seperti biasanya. Dalam proses penggunaan media untuk pembelajaran, pengetahuan IPTEK antara guru dan peserta didik lebih terbuka luas (Suyanto dan Asep Jihad, 2013). Artinya, penyajian materi yang akan diberikan kepada peserta harus dapat diingat dan dicerna dengan baik. Karena mengingat, bahkan yang dijadikan pelajaran itu mengenai pelafalan dan pembacaan huruf hijaiyah bahkan peserta didik sebagai penerima pembelajaran kadang salah dalam menangkap materi apa yang disampaikan oleh guru. Dengan itu, penanaman minat baca yang perlu diterapkan untuk peserta didik agar dapat mempelajari berbagai bidang ilmu sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan anak dalam proses belajar terletak pada kemampuan membacanya. Karena mengingat disini begitu pentingnya anak untuk mengetahui bentuk dan bacaan huruf hijaiyah, banyak orang tua yang mengajari keterampilan membaca dengan fasih kepada anaknya sejak sedini mungkin. Pada hakekatnya, solusi untuk mengajar bagi anak-anak diperlukan alat bantu yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Maka, dipilihlah sebuah solusi yaitu permainan edukatif yang mengkolaborasikan antara belajar dan bermain. Supaya peserta didik lebih inovatif dalam melatih kemampuan yang menekankan pada perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Aplikasi ini yang nantinya yang dijadikan sebagai media pembelajaran

membaca huruf dan membaca angka. Materi tersebut dikemas dalam bentuk permainan, seperti menulis huruf, menulis angka, puzzle huruf, tebak suara, dan lain-lain, tapi penyampaian berkonteks arabiyah. Dengan demikian, dapat diamati bersama bahwa mutu dalam pendidikan di Indonesia memang tidak mengalami peningkatan yang merata.

Rendahnya hasil prestasi belajar peserta didik menjadi masalah utama yang dialami oleh setiap guru. Masalah ini terjadi di SD Negeri 01 Tugu Harum, karena pada kebiasaan pola belajar peserta didik saat di kelas sangat tidak terkonsep dan monoton terhadap materi yang disampaikan guru. Dalam pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Agustus 2021 di SD Negeri 01 Tugu Harum menunjukkan bahwa pengembangan membaca huruf hijaiyah belum berkembang disaat anak disuruh membaca sendiri, ada anak yang kurang dalam kemampuan mengingat huruf hijaiyah, ada anak yang belum bisa membedakan diantara beberapa huruf hijaiyah seperti huruf ط dan ذ, ت dan ز. Pembelajaran minat baca pada anak SD/MI khususnya mengenal huruf hijaiyah dimulai dari kemampuan anak dalam mengenal huruf-huruf hijaiyah. Tahap pertama belajar membaca dan menulis adalah mengenal huruf-huruf hijaiyah, berbeda dengan belajar manggambar atau mewarnai, belajar mengenal huruf hijaiyah dan membutuhkan daya ingat yang kuat, karena itu diperlukan media game edukasi huruf hijaiyah berbasis teknologi dan metode yang tepat agar anak mudah mengingat setiap huruf-huruf khususnya huruf hijaiyah. Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Pada program studi Pendidikan Agama Islam, jika guru terlalu sering menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik akan merasa jenuh berkepanjangan. Kebanyakan dari mereka juga pasif dan tidak mau berprestasi saat didalam kelas. Akan tetapi, suasana kelas akan berbeda saat guru menyampaikannya menggunakan media atau salah satunya dengan menggunakan aplikasi Bamboo Cannon Studio untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Merujuk pada latar belakang diatas, maka diperlukan inovasi baru yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya dengan membuat media pembelajaran berupa Permainan Edukasi 2D menggunakan aplikasi Bamboo Cannon Studio, dengan melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah Untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum".

Menurut Jenni Novak (2012) Dalam menentukan tujuan dalam membangun sebuah game, menambahkan beberapa goals diantaranya yaitu sebagai media hiburan, belajar membangun interaksi sosial, bersifat pendidikan dengan mewujudkan pengajaran yang menghibur, selain itu juga game dapat menciptakan kesehatan dan fitness yang digunakan untuk terpai psikologi dan rehabilitasi. Beberapa game juga diciptakan dengan pengekspreseian kreatifitas atau apresiasi estetis dari pengembang untu mengungkapkan atau berbagi ide kreatifnya. Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya (Afif Fathur Rahman, 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi ialah salah satu permainan yang dapat dilakukan guna menunjang sarana pembelajaran sebab permainan ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi sebagaimana game pada umumnya namun juga terdapat informasi pembelajaran didalamnya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan media game anak edukasi hijaiyah untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas I SD Negeri 01 Tugu Harum. (2) Bagaimana keterampilan minat baca huruf hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan media game anak edukasi hijaiyah dikelas I SD Negeri 01 Tugu Harum. (3) Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media game anak edukasi hijaiyah pada peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas I SD Negeri 01 Tugu Harum. Adapun tujuan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui penerapan media game anak edukasi hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum. (2) Untuk mengetahui keterampilan minat baca pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum penggunaan game anak edukasi hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas I SD Negeri 01 Tugu Harum. (3) Untuk mengetahui dampak penggunaan media game anak edukasi hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas I SD Negeri 01 Tugu Harum.

Kajian Teori

A. Aplikasi Game Berbentuk Edukasi Untuk Media Pembelajaran

1. Pengertian Game Edukasi

Secara bahasa game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti permainan. Banyak teori yang mengungkapkan tentang pengertian game, seperti yang dikatakan Jasson dalam bukunya bahwa game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek didalam game untuk suatu tujuan tertentu. (Jasson, 2009)

Teori lain mengatakan bahwa game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang, contohnya adalah permainan catur yang dapat meningkatkan konsentrasi otak. (Rizky Gita Abadi, 2016)

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa game atau permainan merupakan suatu media yang digunakan untuk tujuan hiburan dimana pemainnya melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu yang biasanya dapat dilakukan secara mandiri atau single player maupun lebih dari satu pemain atau multiplayer.

Menurut Jenni Novak (2012) Dalam menentukan tujuan dalam membangun sebuah game, Jenni Novak menambahkan beberapa goals diantaranya yaitu sebagai media hiburan, belajar membangun interaksi sosial, bersifat pendidikan dengan mewujudkan pengajaran yang menghibur, selain itu juga game dapat menciptakan kesehatan dan fitness yang digunakan untuk terapi psikologi dan rehabilitasi. Beberapa game juga diciptakan dengan pengekspresian kreatifitas atau apresiasi estetis dari pengembang untuk mengungkapkan atau berbagi ide kreatifnya.

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya (Afif Fathur Rahman, 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi ialah salah satu permainan yang dapat dilakukan guna menunjang sarana pembelajaran sebab permainan

ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi sebagaimana game pada umumnya namun juga terdapat informasi pembelajaran didalamnya.

Education game tidak hanya didesain untuk anak-anak, aplikasi game yang menarik bisa dijadikan suatu pembelajaran dari jarak jauh secara online. Beberapa ruang kelas mencakup diskusi yang meningkatkan interaksi sosial antar pemain dalam suatu game. Sebagai penggantinya yang diposting hanyalah tentang diskusi yang mana amat sangat meningkatkan pembelajaran lateral tetapi tidak hanya melibatkan suatu yang sifatnya berguna atau belajar dengan melakukan. (Jenni Novak, h.60)

2. Profil Game Edukasi Huruf Hijaiyah

Game Anak Edukasi Angka dan Huruf Hijaiyah merupakan aplikasi pengenalan huruf dan angka hijaiyah. Aplikasi ini adalah produk dari Bamboo Cannon Studio. Programming aplikasi yaitu Dharmasta A.W, bagian Arts Handaka S.W.A, dan GUI (Grapical User Interface) adalah Antang Ardhana. Game Anak Edukasi Angka dan Huruf Hijaiyah dibuat sejak 26 Agustus 2018 sedangkan dirilis pada google playstore 04 Oktober 2018. Dengan versi 2.8.0, aplikasi diupdate pada 08 Januari 2022. Dan dikemas dalam sebuah game supaya menjadikanya menarik untuk dimainkan. Anak akan belajar mengenal dan menulis huruf serta angka hijaiyah. Ujilah ketrampilan anak dengan aneka macam game seperti: menulis, puzzle dan tebak suara.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yakni penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. penelitian ini menggunakan prosedur kegiatan sebagai berikut: Tahapan persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian. Sumber data dari penelitian ini menggunakan: data yang merupakan sumber pokok dalam penelitian (Sugiyono 2015) sedangkan data sekunder adalah data pendukung dalam penelitian (Sugiyono: 2015). Adapun penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta pemeriksaan keabsahan data yaitu menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber ialah Teknik yang di lakukan untuk meningkatkan kepercayaan penelitian ini adalah dengan mencari data dari sumber data yang beragam yang masih terkait satu sama lain. Seperti menguji kredibilitas data tentang perencanaan pembelajaran, maka pengumpulan data dan pengujiannya

dilakukan dengan menggali data dari kepala sekolah, dan kemudian melebar ke guru. Data yang diperoleh dari sumber tersebut dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber tersebut. (Djam'an Satori dan Aan K, hlm.70)

Hasil dan Pembahasan

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi dari penggunaan media game anak edukasi hijaiyah untuk keterampilan minat baca pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas I di SDN 01 Tugu Harum, Pada uraian ini peneliti akan mengungkap mengenai hasil penelitian dengan cara membandingkan atau mengkonfirmasikannya sesuai fokus penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah Untuk Keterampilan Minat Baca Huruf Hijaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Guna meningkatkan keterampilan minat membaca huruf hijaiyah pada anak di kelas I SDN 01 Tugu Harum, diperlukan penerapan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan banyak indera. Hal ini sejalan dengan pendapat Dadan Djuanda (2006) yang menyatakan bahwa media diperlukan karena belajar akan lebih baik bila melibatkan banyak indera. Sehingga dengan adanya pelibatan banyak indera anak akan merasa lebih efektif dan inovatif juga menyenangkan dan tidak membosankan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang dimiliki tiap anak juga berbeda-beda membuat beberapa alasan anak sulit memahami media dengan jenis game edukasi.

Penelitian ini menggunakan media game anak edukasi hijaiyah berupa aplikasi Bamboo Cannon Studio untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah anak. Media ini digunakan sebagai sarana penyampaian kegiatan agar anak dengan mudah menerima kegiatan membaca huruf hijaiyah. Sebagaimana Arief S. sadiman, dkk.(2011) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi.

Media game edukasi dalam bentuk aplikasi di Ponsel Android ini memiliki tampilan menarik, di dalamnya terdapat berbagai gambar, suara dan tulisan yang dapat memudahkan anak untuk mengikuti kegiatan membaca huruf hijaiyah dengan media game edukasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Cochrane anak berada pada tahap membaca gambar (bridging reading stage) atau anak berada pada fase prabaca. (Sunarni, hal. 88)

Pewarnaan yang mencolok pada media animasi ini dapat meningkatkan antusias anak dalam mengikuti kegiatan membaca huruf hijaiyah. Hal ini sejalan dengan pendapat Rita Mariyana, dkk. (2010) menyatakan bahwa anak-anak sangat menyukai warna-warna yang kontras dan mencolok. warna pada anak merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya, selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak.

Penerapan kegiatan dilaksanakan secara individu, ini sesuai dengan teori yang menyebutkan penerapan media game anak edukasi hijaiyah yang termasuk dalam multimedia pembelajaran memiliki keunggulan bila diberikan secara individual, sebagaimana yang dikemukakan Fenrich menyatakan bahwa salah satu keunggulan dalam penerapan multimedia pembelajaran yakni anak dapat menikmati privasi di mana anak tidak perlu malu saat melakukan kesalahan. (Munir, hal. 46)

Adapun sesuai dengan media yang digunakan yakni media game edukasi anak dalam bentuk aplikasi interaktif di Ponsel Android ini, maka penelitian tentang penerapan media untuk meningkatkan keterampilan minat baca huruf hijaiyah yang dilakukan pada anak di SDN 01 Tugu Harum menggunakan metode dengar ucap (audio lingua).

Memahami metode diatas, penulis menyimpulkan bahwa pada penerapan media game anak edukasi hijaiyah melalui media elektronik aplikasi android di SDN 01 Tugu Harum, disini (1) Anak mengamati dan mengenal media game anak edukasi hijaiyah yang digunakan. (2) Anak mengendalikan media game edukasi dan mendengarkan penjelasan dari guru. (3) Anak mendengarkan contoh pengucapan kemudian menirukan, dan (4) Anak maju ke depan secara individu untuk menjalani rangkaian kegiatan dari melafalkan huruf, membaca huruf, dan menulis huruf dengan media game anak edukasi hijaiyah sebagaimana yang telah dijelaskan oleh guru.

2. Keterampilan Minat Baca Huruf Hijaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan agama Islam Sebelum Menggunakan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah.

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelas I di SDN 01 Tugu Harum guna meningkatkan keterampilan minat baca huruf hijaiyah anak, sebab keterampilan awal membaca ini merupakan bekal keterampilan minat baca huruf hijaiyah selanjutnya. Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca huruf hijaiyah anak di SDN 01 Tugu Harum ini masih berada dibawah standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini terbukti dari belum bisanya anak membedakan beberapa huruf hijaiyah, kemudian masalah panjang pendeknya lafal dan tajwid, kemampuan anak masih tergolong sangat rendah. Sehingga mengakibatkan adanya kesalahan dalam membaca huruf Al-Qur'an lanjutan. Padahal jika membaca Al-Qur'an salah dalam melafalkan huruf dan panjang pendeknya lafal maka maknanya pun juga salah. Kondisi seperti ini apabila tidak diajarkan pada anak sejak di kelas I maka sampai besar nanti anak juga akan melakukan kesalahan yang sama dalam membaca Al-Qur'an, dan keadaan ini akan sangat tidak baik bagi anak sebagai penerus bangsa.

Mengajarkan Al-Qur'an pada anak sedini mungkin sangatlah penting, sebagaimana sabda Rasulullah SAW: "Didiklah anak-anakmu dalam tiga perkara: mencintai Nabi kamu, mencintai ahli baitnya, dan membaca Al-Qur'an, sebab orang-orang yang memelihara Al-Qur'an itu berada dalam singgasana Allah pada hari tidak ada perlindungan-Nya beserta para Nabinya dan orang-orang sufi" (HR. Ath-Thabrani). Disamping itu Ritawati menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak di kelas I (satu) sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Supriyadi yang mengatakan bahwa kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Keterampilan membaca huruf hijaiyah ini penting dilakukan sejak dini pada anak, sebab pada usia tersebut anak memiliki kemampuan untuk

menyerap informasi secara baik sebagaimana sesuai dengan teori Montessori (2014) yang menggambarkan kodrat anak sebagai makhluk yang memiliki daya serap yang tinggi yang dikenal dengan teori The Absorbent of Mind (konsep penyerapan pikiran. Konsep ini berlaku ketika anak tidak melakukan pekerjaan apa-apa yaitu selama masa kecil).

Penulis menyimpulkan bahwa, keterampilan minat baca yang dimiliki oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang belum efektif membuat siswa-siswi kurang terampil dalam membaca sehingga sangat perlu sekali diberikan media pembelajaran untuk penunjang belajar membaca anak. Motivasi belajar membaca huruf hijaiyah anak di SDN 01 Tugu Harum tersebut, juga masih sangat rendah sehingga perlu diberikan sarana media pembelajaran guna menunjang keberhasilan suatu pendidikan pada anak.

3. Dampak Yang Ditimbulkan Dari Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah Untuk Keterampilan Minat Baca Huruf Hijaiyah Pada Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dampak yang dapat dijumpai dari penelitian yang menunjukkan penggunaan media game untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah pada anak di kelas I SDN 01 Tugu Harum makin meningkat. Hal ini bisa terjadi karena penerapan media yang berbeda dari yang sebelumnya. Dapat terjadi yang demikian karena di era sekarang anak yang sudah terbiasa memainkan android, jadi media yang diterapkan sekolah untuk menarik minat baca anak sudah efektif. Penggunaan media setelah kegiatan klasikal membuat anak yang lain penasaran sehingga meningkatlah minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran, anak yang sedang maju kedepan menjalani serangkaian kegiatan guna meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah. Penggunaan aplikasi game Bamboo Cannon Studio sangat berbeda bila dibandingkan media yang lain.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan game edukasi untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah melalui media aplikasi permainan yang dilakukan dengan bimbingan dari guru untuk mengendalikan game agar mempermudah proses penerapan kepada peserta didik walaupun pada kenyataannya mereka sudah terbiasa untuk pengendaliannya sendiri. Penyampaian materi yang disampaikan melalui media digital dapat mendukung optimalnya peningkatan keterampilan membaca huruf hijaiyah anak. Jadi penataan lingkungan

belajar bisa dilakukan disekolah maupun dirumah apabila menggunakan media yang lebih canggih dengan alasan yakni dengan media game, terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah pada anak.

Ini sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa guru sebagai pembimbing hendaknya dapat memberikan bimbingan kepada anak didiknya dalam menghadapi tantangan maupun kesulitan belajar dan dengan adanya bimbingan yang diberikan guru, anak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. (Sugihartono, dkk. 2007)

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi hijaiyah ini bisa dikatakan sebagai media yang dapat digunakan sebagai sarana atau perantara untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah pada anak di kelas I SDN 01 Tugu Harum. Namun perlu kita garis bawahi bahwa dalam penggunaan game dalam pengendaliannya harus didampingi guru bila di sekolah dan orang tua bila berada di rumah pada anak tingkat pemula ini. Karena sejatinya media itu hanya sebagai perantara dalam sebuah pembelajaran, bukan sebagai pelaku utama dalam memberikan pembelajaran. Dalam pengenalan huruf hijaiyah ini terdapat sebagian huruf-huruf yang tidak hanya bisa diucapkan dengan pendengaran lewat audio, jadi anak harus melihat contoh pelafalan huruf secara nyata dari guru serta orang tua supaya lebih jelas dan tepat, karena pada dasarnya seorang Guru adalah pendidik utama dan media sebagai perantara dalam proses belajar mengajar.

Pembahasan

Media game edukasi dalam bentuk aplikasi di Ponsel Android ini memiliki tampilan menarik, di dalamnya terdapat berbagai gambar, suara dan tulisan yang dapat memudahkan anak untuk mengikuti kegiatan membaca huruf hijaiyah dengan media game edukasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Cochrane anak berada pada tahap membaca gambar (*bridging reading stage*) atau anak berada pada fase prabaca. (Sunarni, hal. 88)

Penerapan kegiatan dilaksanakan secara individu, ini sesuai dengan teori yang menyebutkan penerapan media game anak edukasi hijaiyah yang termasuk dalam multimedia pembelajaran memiliki keunggulan bila diberikan secara individual, sebagaimana yang dikemukakan Fenrich menyatakan bahwa salah satu keunggulan dalam penerapan multimedia pembelajaran yakni anak dapat

menikmati privasi di mana anak tidak perlu malu saat melakukan kesalahan. (Munir, hal. 46)

Adapun sesuai dengan media yang digunakan yakni media game edukasi anak dalam bentuk aplikasi interaktif di Ponsel Android ini, maka penelitian tentang penerapan media untuk meningkatkan keterampilan minat baca huruf hijaiyah yang dilakukan pada anak di SDN 01 Tugu Harum menggunakan metode dengar ucap (audio lingua).

Memahami metode diatas, penulis menyimpulkan bahwa pada penerapan media game anak edukasi hijaiyah melalui media elektronik aplikasi android di SDN 01 Tugu Harum, disini (1) Anak mengamati dan mengenal media game anak edukasi hijaiyah yang digunakan. (2) Anak mengendalikan media game edukasi dan mendengarkan penjelasan dari guru. (3) Anak mendengarkan contoh pengucapan kemudian menirukan, dan (4) Anak maju ke depan secara individu untuk menjalani rangkaian kegiatan dari melafalkan huruf, membaca huruf, dan menulis huruf dengan media game anak edukasi hijaiyah sebagaimana yang telah dijelaskan oleh guru.

Keterampilan membaca huruf hijaiyah ini penting dilakukan sejak dini pada anak, sebab pada usia tersebut anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi secara baik sebagaimana sesuai dengan teori Montessori (2014) yang menggambarkan kodrat anak sebagai makhluk yang memiliki daya serap yang tinggi yang dikenal dengan teori The Absorbent of Mind (konsep penyerapan pikiran. Konsep ini berlaku ketika anak tidak melakukan pekerjaan apa-apa yaitu selama masa kecil).

Penulis menyimpulkan bahwa, keterampilan minat baca yang dimiliki oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran yang belum efektif membuat siswa-siswi kurang terampil dalam membaca sehingga sangat perlu sekali diberikan media pembelajaran untuk penunjang belajar membaca anak. Motivasi belajar membaca huruf hijaiyah anak di SDN 01 Tugu Harum tersebut, juga masih sangat rendah sehingga perlu diberikan sarana media pembelajaran guna menunjang keberhasilan suatu pendidikan pada anak.

Dampak yang dapat dijumpai dari penelitian yang menunjukkan penggunaan media game untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah pada anak di kelas I SDN 01 Tugu Harum makin meningkat. Hal ini bisa terjadi karena penerapan media yang berbeda dari yang sebelumnya. Dapat terjadi yang demikian karena di era sekarang anak yang sudah terbiasa memainkan android,

jadi media yang diterapkan sekolah untuk menarik minat baca anak sudah efektif. Penggunaan media setelah kegiatan klasikal membuat anak yang lain penasaran sehingga meningkatlah minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran, anak yang sedang maju kedepan menjalani serangkaian kegiatan guna meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah. Penggunaan aplikasi game Bamboo Cannon Studio sangat berbeda bila dibandingkan media yang lain.

Simpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan media game anak edukasi hijaiyah menggunakan aplikasi Bamboo Cannon Studio adalah menggunakan langkah-langkah kegiatan mengamati, mengendalikan, mendengarkan dan praktek secara langsung. Keterampilan minat membaca huruf hijaiyah anak sebelum diadakan penelitian berada dibawah standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni rata-rata siswa-siswi belum terampil dalam membaca tiap huruf hijaiyah sehingga sangat perlu sekali diberikan media pembelajaran untuk penunjang belajar membaca anak. Keterampilan minat baca huruf hijaiyah anak di SDN 01 Tugu Harum tersebut, juga masih sangat rendah sehingga perlu diberikan sarana media pembelajaran guna menunjang keberhasilan suatu pendidikan pada anak. Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media game anak edukasi hijaiyah ini dikatakan sudah berhasil karena terlihat dari tiap-tiap anak dalam mengendalikan aplikasi game serta mampu menarik minat baca anak pada huruf hijaiyah, keefektifan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru berguna untuk mengoptimalkan peserta didik dalam menumbuhkan minat baca pada huruf hijaiyah.

Saran

Bagi Kepala Sekolah Pelaksanaan pembelajaran untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah yang dilakukan oleh guru PAI di SD Negeri 01 Tugu Harum sudah berjalan dengan baik hendaknya ditindak lanjuti dengan adanya aplikasi Bamboo Cannon Studio (Game Anak Edukasi Huruf Hijaiyah) yang tidak

membosankan bagi anak, diharapkan diupayakan agar sarana dan prasarana di SDN 01 Tugu Harum ini diprioritaskan, karena sangat disayangkan apabila semangat dari anak muridnya sudah ada, semangat mengajar gurunya juga ada namun dari media pembelajaran yang edukatif masih kurang. Bagi Pendidik diharapkan selalu melihat langsung permasalahan anak secara individu, serta memberikan pemahaman kepada anak pentingnya belajar membaca huruf hijaiyah sejak dini, diharapkan guru Pendidikan Agama Islam lebih mampu lagi menjadi contoh dan suri tauladan bagi anak untuk meraih cita-citanya dan selalu memberikan motivasi kepada anak. Bagi Anak diharapkan kepada anak untuk selalu bersemangat dalam belajar, ikuti apa yang diperintahkan oleh guru, diharapkan kepada anak untuk menjaga keindahan kelas, menjaga kebersihan ruangan kelasnya agar kelas tetap indah. Bagi peneliti lain hendaknya hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media game anak edukasi hijaiyah untuk keterampilan minat baca huruf hijaiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas I.

Referensi

- Aly, Herry Noer. 2018. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Amisco
- Amirullah, dkk, 2012. Penggunaan Game Edukasi Sebagai Pembelajaran IP Address', Jurnal Ilmiah Mahasiswa, vol.1, no.1, hh. 105-110.
- Azhar Arsyad, 2000. Media Pengajaran, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Hamalik Oemar, 2001. Proses Belajar Mengajar, Bandung: Bumi Aksara
- Henry, S. 2010. Cerdas Dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Lim Abdurohim Acep, 2013. Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap. Bandung : Diponegoro
- Munir, 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidkan. Bandung Alfabeta
- Ngalimun, M. 2014. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Graha Pustaka
- Sadiman, Arief S. 2005. Media Pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT.

Rineka Cipta

Sudjana, dkk. 2009. Media Pengajaran. Bandung: Sinar baru Algensindo

Sugiyono, 2008. Memahami Penelitian Kualitatif Cet. IV: Bandung: Alfabeta

Sukirman, S. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game, 345–351.

Tafsir, Ahmad. 2004. Metodologi Pengajaran Agama Islam. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Tafsir, Ahmad. 2005. Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya