

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK TK DI JAKARTA

Bagus Arya Pamungkas¹, Ateng Setiawan², R. Widy Wibisono³

^{1,2,3}Institut Sains dan Teknologi Al Kamal, Indonesia

Email: bagusarya3008@gmail.com¹, atengsetiawan1967@gmail.com², tikowibisono68@gmail.com³

Abstract: *Designing an Interactive Website as a Media for Recognizing Hijaiyah Letters for Wibowo Kindergarten Children is an innovative project that aims to increase Kindergarten children's understanding and interest in Hijaiyah letters. By utilizing web technology and graphic design, this project creates a fun and interactive learning environment. Through an interactive media concept, this website brings an interesting learning experience for children in understanding the form, pronunciation and values of the Hijaiyah letters. The design process involved analyzing children's needs, developing content, and testing user responses. The result is a website that not only supports learning Hijaiyah letters but also stimulates children's creativity and interest in the learning process.*

Keywords: *Interactive Media, Hijaiyah Letters, Kindergarten Children, Islamic Education.*

Abstrak: Perancangan Media Interaktif sebagai Media Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak TK Wibowo merupakan proyek inovatif yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak TK terhadap huruf Hijaiyah. Dengan memanfaatkan teknologi web dan desain grafis, proyek ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui konsep media interaktif, website ini membawa pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak dalam memahami bentuk, pengucapan, dan nilai-nilai huruf Hijaiyah. Proses perancangan melibatkan analisis kebutuhan anak-anak, pengembangan konten, dan uji coba respons pengguna. Hasilnya adalah sebuah website yang tidak hanya mendukung pembelajaran huruf Hijaiyah tetapi juga merangsang kreativitas dan minat anak-anak dalam proses belajar.

Kata kunci: Media Interaktif, Huruf Hijaiyah, Anak TK, Pendidikan Islam.

PENDAHULUAN

Anak usia dini, yang berusia nol hingga enam tahun, berada dalam fase awal perkembangan manusia, mencakup tahap pra-sekolah dan awal sekolah dasar. Periode ini ditandai dengan perkembangan pesat bertujuan memberikan rangsangan dan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, karena fondasi yang kuat pada masa ini berdampak besar pada pembelajaran di masa depan. TK membantu mengembangkan keterampilan dasar seperti bahasa, motorik, sosial, dan emosional, dengan lingkungan yang mendukung dan kreatif.

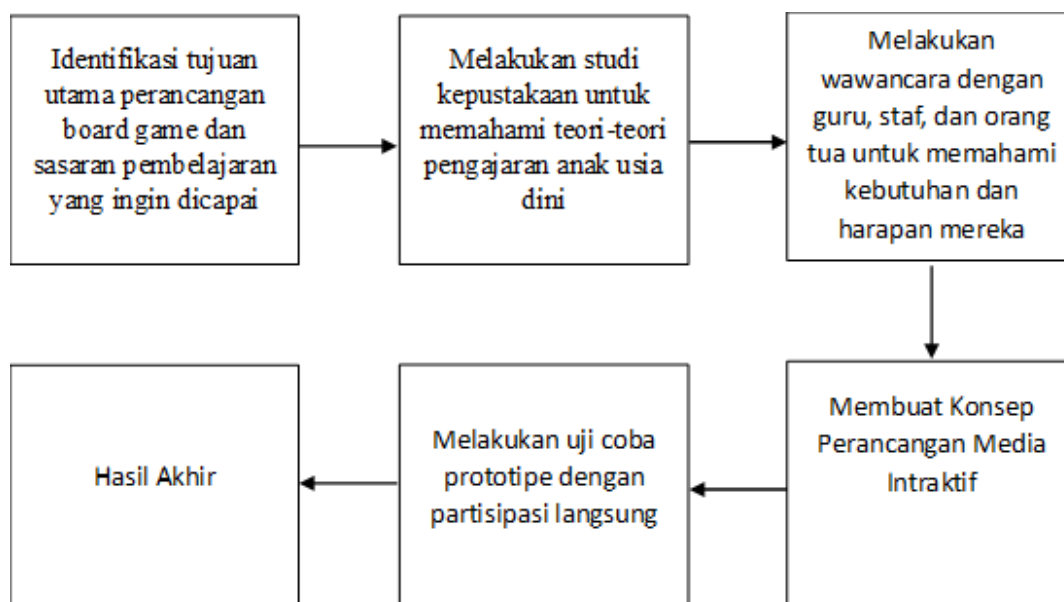
TK Wibowo, sebuah TK swasta di Kota Tangerang Selatan, berdiri sejak tahun 2014 dan mengikuti kurikulum 2013. Dipimpin oleh Elli Mardiana dan dikelola oleh Herna Suryani, TK ini menghadapi permasalahan kurangnya media pembelajaran huruf hijaiyah berbasis teknologi digital. Media interaktif harus dirancang dengan cermat untuk anak TK agar sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Konten yang disajikan harus menyenangkan, menantang, namun tidak membingungkan. Media interaktif efektif untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dan meningkatkan pemahaman anak. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat tema “Perancangan Media Interaktif Sebagai Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak TK Wibowo di Pondok Aren” sebagai alat pembelajaran yang efektif jika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan perkembangan anak TK.



METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif Kualitatif. Menurut (Moleong, 2007) memaparkan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka, diantaranya naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya. Sementara itu, menurut (Anselm Strauss, 2007) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, meskipun datanya dapat dihitung dan disampaikan dalam angka-angka sebagaimana dalam sensus. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus pada pemahaman mendalam mengenai proses perancangan dan implementasi media interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi selama proses perancangan dan implementasi media interaktif. Penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur untuk memahami konsep media interaktif, perkembangan anak usia dini, serta metode pengajaran huruf hijaiyah yang efektif. Observasi dilakukan di TK Wibowo untuk memahami kondisi dan kebutuhan pembelajaran huruf hijaiyah di sana. Peneliti mengamati bagaimana proses belajar mengajar berlangsung dan bagaimana anak-anak berinteraksi dengan media pembelajaran yang ada. Wawancara mendalam dilakukan dengan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi lebih detail mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap media pembelajaran huruf hijaiyah.

Adapun metodologi penelitian yang digunakan sesuai dengan (Alfatih, 2019) Metode penelitian kualitatif mempunyai ciri khas tersendiri, diantaranya, hakikat penelitian menggambarkan fakta yang ada, responden terbatas, peneliti dominan terlibat dalam pengumpulan data, dan bersifat induktif. Berdasarkan data yang diperoleh dari studi literatur, observasi, dan wawancara, peneliti mulai merancang media interaktif. Proses dan tahapan media interaktif seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Proses tahapan melibatkan pembuatan sketsa, pengembangan storyboard, dan pemilihan elemen desain seperti animasi, permainan, dan video edukatif. Media interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi perangkat lunak seperti Adobe Illustrator dan Adobe Animate.



Gambar 1. Proses dan tahap perancangan media interaktif
Pengumpulan Data

Berdasarkan metodologi penelitian yang digunakan, penulis melaksanakan beberapa pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan sangat penting dalam

penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya (Raharjo, 2008). Pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap perilaku atau kejadian. Observasi adalah melihat dan mendengarkan peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh orang-orang yang diamati, kemudian merekam hasil pengamatannya dengan catatan atau alat bantu lainnya (A, n.d.). Dalam observasi penulis melakukan pengamatan di TK Wibowo Pondok Aren tentang media pembelajaran yang saat ini digunakan. Observasi dilakukan pada tanggal 30 November 2023 di TK Wibowo Pondok Aren yang berlokasi di Perumahan Pondok Maharta Blok G.7 No.18, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15426.

2. Wawancara

Dalam melakukan perancangan dilakukannya wawancara dengan guru dan staf TK Wibowo Pondok Aren untuk mendapatkan wawasan langsung tentang kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi dalam pengajaran tentang Huruf Hijaiyah. Untuk mengumpulkan data penulis mewawancarai seorang kepala sekolah TK Wibowo Pondok Aren yaitu Ibu Elli Mardiana, S.Pd, dengan tujuan mengetahui proses belajar mengajar di TK Wibowo Pondok Aren.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk pengumpulan data dimana informasi yang diperoleh dapat disimpan dalam bentuk foto dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Khalayak Sasaran

Dalam rangka hasil observasi ini, dilakukan pemantauan langsung ke TK Wibowo Pondok Aren pada tanggal 30 November 2023 dengan memantau sistem kegiatan belajar mengajar dan interaksi terhadap guru dan siswa nya serta fasilitas yang ada di TK Wibowo Pondok Aren. Penulis mendapat informasi profil TK Wibowo yang berada di daerah Pondok Aren.

1. Nama Sekolah : TK Wibowo
2. Alamat : Perum Pondok Maharta Blok G.7 No.18, Tangerang Selatan
3. Kepala Sekolah : Elli Mardiana, S.Pd.
4. Operator : Herna Suryani
5. Total Murid : 37 Murid
6. Akreditasi : B dari BANS/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah
7. Tanggal Didirikan : 30 Desember 2014

2. Analisis SWOT

Analisis SWOT dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh, Poin penting dari teori penelitian dengan analisis SWOT ini adalah diketahuinya faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan factor eksternal (peluang dan ancaman) dari sebuah struktur, misalnya organisasi, industri, negara, dan wilayah (Dr. Hendra Cipta, 2020).

Tabel 2. Analisis SWOT

Strenght (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none">1. Media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.2. Integrasi tema Huruf Hijaiyah memperkuat identitas keagamaan anak-anak.3. Keterlibatan orang tua dapat ditingkatkan melalui pemahaman mereka terhadap permainan.
----------------------------	--

	4. Guru dapat menggunakan media interaktif sebagai alat bantu mengajar dengan lebih kreatif.
Weakness (Peluang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemungkinan kesulitan dalam menyusun media interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak TK. 2. Dibutuhkan biaya untuk produksi media interaktif dan pemeliharannya. 3. Tergantung pada tingkat literasi teknologi di kalangan anak-anak dan guru. 4. Perlu pelatihan khusus bagi guru untuk efektif mengintegrasikan media interaktif dalam kurikulum.
Opportunities (Kelemahan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tren pendidikan interaktif dapat mendukung penerimaan media interaktif sebagai media pembelajaran. 2. Peluang untuk bekerja sama dengan pihak luar, seperti penerbit atau pengembang game. 3. Media interaktif dapat menjadi daya tarik untuk menarik pendaftaran anak-anak di TK Wibowo. 4. Mendukung pengenalan huruf hijaiyah yang lebih menyeluruh melalui pendekatan bermain.
Threats (Ancaman)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan dengan media digital lainnya yang lebih dominan di kalangan anak-anak. 2. Potensi resistensi atau keengganan dari beberapa guru untuk mengadopsi pendekatan bermain dalam pembelajaran huruf hijaiyah. 3. Risiko perubahan kurikulum atau kebijakan Pendidikan yang dapat mempengaruhi integrasi media interaktif. 4. Keterbatasan waktu belajar di TK dapat menjadi hambatan dalam penggunaan media interaktif.
Strenght (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. 2. Integrasi tema Huruf Hijaiyah memperkuat identitas keagamaan anak-anak. 3. Keterlibatan orang tua dapat ditingkatkan melalui pemahaman mereka terhadap permainan. 4. Guru dapat menggunakan media interaktif sebagai alat bantu mengajar dengan lebih kreatif.

3. Tujuan Kreatif

Penulis memulai perancangan yang memiliki dasar yang kuat dalam mengikuti dua tahap media utama untuk menentukan konsep perancangan, yaitu menentuka tujuan dan strategi perancangan yang akan diterapkan. Tujuan dari perancangan ini didasarkan pada kebutuhan akan pembelajaran secara media interaktif ini belum tersedia, yang bertujuan meningkatkan daya tarik siswa TK Wibowo dalam mengenal huruf hijaiyah. Dengan tujuan khusus adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses perancangan media interaktif tentang pengenalan huruf hijaiyah untuk anak TK Wibowo.
2. Membuat desain tampilan media interaktif yang memiliki daya tarik.
3. Mempermudah mengenalkan huruf hijaiyah melalui media interaktif ini.

4. Strategi Kreatif

Perancangan yang digunakan media inteaktif tentang pengenalan huruf hijaiyah untuk anak TK Wibowo Dengan menggunakan media interaktif, tujuan perancangan ini adalah untuk memperkuat pemahaman anak-anak TK terhadap huruf Hijaiyah.

Untuk mengakomodasi konsep media interaktif yang ditujukan kepada kalangan anak TK, dipilih warna-warni yang menarik sesuai dengan target audience.



Gambar 2. Palet Warna

2. Tipografi



Gambar 3. Tipografi funny toon demo

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

A B D C E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. Tipografi boldstrom

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

a b d c e f g h i
j k l m n o p q
r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 5. Tipografi comic sans

3. Audio

Audio dalam media interaktif pengenalan huruf Hijaiyah ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat proses pembelajaran anak-anak. Dengan menggunakan teknologi multimedia, berbagai media konvensional yang ada dapat diintegrasikan ke dalam satu jenis media interaktif, seperti media teks (papan tulis), audio, video, yang jika dipisahkan akan membutuhkan lebih banyak media (Saptomo, 2018).

MEDIA UTAMA



Gambar 6. Desain tampilan halaman utama



Gambar 7. Desain tampilan pilihan menu



Gambar 8. Desain tampilan macam-macam huruf hijaiyah



Gambar 9. Desain tampilan video



Gambar 10. Desain tampilan loading



Gambar 11. Desain tampilan soal pertanyaan 1



Gambar 12. Desain tampilan soal pertanyaan 2



Gambar 13. Desain tampilan soal pertanyaan 3



Gambar 14. Desain tampilan soal pertanyaan 4



Gambar 15. Desain tampilan soal pertanyaan 5



Gambar 15. Desain tampilan soal hasil kuis

KESIMPULAN

Media interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyah di TK Wibowo terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak. Fitur interaktif seperti animasi, video, dan permainan edukatif membuat belajar lebih menarik. Media ini mudah diakses di rumah, membantu anak-anak belajar meski dengan keterbatasan akses pendidikan formal. Selain itu, media ini mendukung peran guru dan orang tua dalam mengajarkan huruf hijaiyah dan berkontribusi dalam melestarikan nilai budaya serta agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. (2019). Buku Pedoman Mudah Melaksanakan Penelitian Kualitatif. 48–61.
- Raharjo, M. (2008). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. *Animal Genetics*, 39(5), 561.
- A, Q. (n.d.). Pengertian Metode Observasi dan Contohnya. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-metode-observasi-dan-contohnya/>
- Anselm Strauss, J. C. (2007). *Tata Langkah Dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data*. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, 1.

- Dr. Hendra Cipta, M. d. (2020). Analisis Swot Integrasi Industri Halal dan Perbankan Syariah di Indonesia. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung: IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
- Moleong, L. J. (2007, 6). Retrieved from Lumbung Pustaka UNY: <http://eprints.uny.ac.id/23563/5/5.%20BAB%20III.pdf>
- Saptomo, W. L. (2018). Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran . Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK) Semarang.