
The Assistance of Writing Arabic Character Using Gamification-based Smart Qur'an

Pendampingan Menulis Huruf Sambung Arab Menggunakan Aplikasi Mengaji Cerdas Berbasis Gamifikasi

Shofiyah Al Idrus^{1*}, Khoirudin Asfani², Andika Bagus Nur Rahman Putra³, Muhammad Wildan Romiza Fauwaz⁴

^{1,2,4} Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Malang, ³ Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Malang

OPEN ACCESS

ISSN 2503 3492 (online)

*Correspondence:

Shofiyah Al Idrus

Shofiyahalidrus@um.ac.id

Citation:

Al Idrus, et. al (2022).

Pendampingan Menulis Huruf Sambung Arab Menggunakan Aplikasi Mengaji Cerdas Berbasis Gamifikasi (Journal of Information and Computer Technology Education). 06:02.

ISSN 2503 3492 (online)

Character education has an important role for each individual, especially for early childhood. Instilling good character education in children can foster good deeds based on religious values. The cultivation of religious values is given by the implementation of non-formal education in the form of a Quranic Education Park (TPQ) with a curriculum that emphasizes learning to read and write the Quran. In the process of learning the Quran at TPQ Al Hidayah, there was a problem of children who could not understand and write hijaiyah connective letters due to limited learning demonstration media. Service in the form of development and training of gamification-based intelligent assessment applications can help in solving problems at TPQ Al Hidayah. The result of the service activity is the creation of a product that can be used by children in learning to write hijaiyah connective letters easily and fun.

Keywords: *Hijaiyah connective letters, assistance, children, applications*

Pendidikan karakter memiliki peran penting bagi setiap individu terkhusus untuk anak usia dini. Menanamkan pendidikan karakter yang baik pada anak dapat menumbuhkan perbuatan-perbuatan baik yang berlandaskan nilai-nilai religius. Penanaman nilai religius diberikan dengan penyelenggaraan pendidikan non formal berupa Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) dengan kurikulum yang menekankan pada belajar membaca dan menulis Al-Quran. Pada proses belajar Al-Quran di TPQ Al Hidayah ditemukan anak yang kurang dapat memahami dan menulis huruf sambung hijaiyah yang dikarenakan media demonstrasi belajar yang terbatas. Pengabdian berupa pengembangan dan pelatihan aplikasi mengaji cerdas berbasis gamifikasi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan di TPQ Al Hidayah. Hasil dari kegiatan pengabdian yaitu terciptanya sebuah produk yang dapat dimanfaatkan anak-anak dalam belajar menulis huruf sambung hijaiyah dengan mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci: Huruf sambung hijaiyah, pendampingan, anak-anak, aplikasi.

bagi setiap individu terkhusus untuk anak usia dini. Pengembangan karakter individu yang baik akan membentuk manusia yang beradab yang diharapkan oleh masyarakat, bangsa dan negara (Omeri, 2015). Pendidikan karakter dalam institusi pendidikan yang dilakukan formal maupun non formal, diharapkan menjadi solusi dalam perbaikan moral (Kh & Mukhlis, 2017). Menanamkan pendidikan karakter yang baik pada anak dapat menumbuhkan perbuatan-perbuatan baik yang berlandaskan nilai-nilai religius (Rosikun, 2018). Penanaman nilai religius diberikan dengan penyelenggaraan pendidikan non formal berupa pendidikan keagamaan yang di peruntukan untuk anak-anak atau Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) memiliki kurikulum yang menekankan pada belajar Al-Quran (Anwar, 2021). Membaca Al-Quran bagi umat islam merupakan sebuah ibadah, sehingga diperlukan ketrampilan membaca dan menulis Al-Quran dengan baik dan benar. Belajar membaca dan menulis Al-Quran bagi anak-anak diawali dengan pengenalan huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah merupakan huruf Arab yang kemudian setiap katanya ditulis dalam bentuk bersambung atau huruf-huruf dalam sebuah kata digabung menjadi satu untuk membentuk suatu kata yang memiliki makna (Angraheni, dkk., 2017).

Salah satu TPQ yang mendukung pelaksanaan penguatan karakter sektor formal adalah TPQ Al Hidayah. TPQ Al Hidayah merupakan salah satu TPQ di kota Malang dengan anggota sejumlah 30 anak usia dini dengan fokus utama pengajaran pada pendalaman Al-Quran. Berlangsungnya kegiatan pengajaran pendalaman Al-Quran yang dilakukan di TPQ Al Hidayah didapatkan masih banyak siswa yang belum dapat memahami huruf hijaiyah dalam Al-Quran dan bagaimana mengkombinasikan huruf hijaiyah untuk ditulis menjadi kalimat (atau tulis sambung huruf hijaiyah). Siswa yang memiliki tingkat kesalahan tinggi dalam menulis huruf sambung dikarenakan pemahaman yang belum dalam, dan terbatasnya media demonstrasi untuk menulis huruf sambung. Penulisan huruf sambung sangat penting karena jika terdapat kesalahan dalam penggunaan huruf hijaiyah dan huruf sambung akan menimbulkan perbedaan pada bacaan dan makna (Angraheni, dkk., 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, sesuai dengan pendapat yang utarakan Humaira & Ibrahim (2021) bahwa untuk membantu anak-anak belajar huruf sambung hijaiyah diperlukan suatu metode dan desain yang menarik dalam penyampaian pembelajaran huruf hijaiyah. Alternatif yang diberikan untuk membantu anak-anak dalam belajar menulis huruf sambung hijaiyah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi mengaji cerdas berbasis gamifikasi. Tim pengabdian melakukan penerapan media dengan melakukan kegiatan

pendampingan terhadap anak-anak TPQ Al Hidayah untuk dapat memanfaatkan dengan baik media yang telah di kembangkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan beberapa tahap (Suwardi, 2021) yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan yang dilakukan melibatkan mitra secara langsung sebagai subjek dan objek kegiatan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui empat langkah, diantaranya: (1) identifikasi masalah; (2) pengembangan sistem; (3) pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem; (4) evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dari awal hingga akhir berdasarkan metode yang telah di tentukan dengan hasil sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan koordinasi dengan mitra untuk melakukan analisa situasi yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah identifikasi masalah. Kegiatan identifikasi masalah terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Identifikasi Masalah Mitra

Kegiatan observasi yang lakukan untuk menemukan kebiasaan siswa dalam mengaji khususnya

mempelajari huruf hijaiyah dan menulis sambung huruf hijaiyah. Permasalahan-permasalahan yang didapatkan sebagai berikut:

- a. Terdapat banyak anak yang masih belum dapat memahami huruf hijaiyah dalam Al-Quran dan bagaimana mengkombinasikan huruf hijaiyah untuk ditulis menjadi kalimat (atau tulis sambung huruf hijaiyah).
- b. Terbatasnya media demonstrasi untuk menulis huruf sambung

Observasi juga dilakukan untuk menentukan bagaimana bentuk pendampingan yang akan dilakukan. Bentuk pendampingan pada kegiatan diterapkan dengan proses pengajaran siswa dalam menggunakan aplikasi mengaji cerdas di TPQ Al Hidayah.

Solusi yang diberikan akan permasalahan yang telah ditemukan yaitu pengembangan aplikasi mengaji cerdas berbasis gamifikasi sebagai media belajar menulis huruf sambung serta melakukan pendampingan secara langsung kepada anak-anak terhadap penggunaan aplikasi.

2. Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem mengacu pada proses pembuatan produk yaitu aplikasi mengaji cerdas berbasis gamifikasi. Tahapan pembuatan aplikasi terdapat pada Gambar 3.

Pengumpulan Data	Pembuatan Aplikasi Mengaji Cerdas	Uji Coba	Perbaikan	Implementasi
<ul style="list-style-type: none"> Pencarian dan pengumpulan data untuk huruf hijaiyah Pencarian data terkait perilaku siswa dalam mempelajari tulis sambung Parangkaian kombinasi hijaiyah untuk berlatih dan menulis sambung 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat aplikasi cerdas dengan implementasi mobile berdasarkan data pada tahap pengumpulan 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan uji coba pada ahli media terkait dengan pembuatan aplikasi Melakukan uji coba pada ahli materi terkait dengan huruf hijaiyah dan materi tulis sambung yang disematkan Melakukan uji coba pada siswa yang akan menggunakan aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan sesuai dengan koreksi ahli media, ahli materi, dan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan aplikasi oleh siswa dalam proses pembelajaran mengaji

Gambar 3. Tahapan Pembuatan Aplikasi

Aplikasi ini berupa game yang berfungsi untuk melatih anak dalam menulis huruf sambung dengan suasana bermain. Aplikasi mengaji cerdas ini juga dapat menjadi media evaluasi anak dalam belajar menulis huruf sambung dengan mengetahui kesalahan-kesalahan dalam menulis huruf sambung arab. Aplikasi ini akan menyajikan seluruh huruf hijaiyah dalam Al-Qur'an dan membagi penulisan huruf sambung dalam beberapa tingkat kesulitan yang termuat dalam level. Setiap level akan menyajikan randomize huruf hijaiyah dan siswa diminta untuk menulis huruf sambung berdasarkan huruf yang disajikan. Banyaknya huruf hijaiyah yang disajikan akan terus meningkat sesuai level yang ditempuh. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur suara sehingga siswa dapat mengenali huruf dan hasil menyambung huruf berdasarkan suara. Secara garis besar aplikasi mengaji berbasis gamifikasi ini dapat terlihat pada

sajian Gambar 4, 5, 6.



Gambar 4. Halaman Beranda Aplikasi



Gambar 4. Halaman Beranda Aplikasi



Gambar 6. Halaman Belajar Huruf Sambung

3. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Sistem

Setelah aplikasi dikembangkan selanjutnya adalah pelatihan dan pendampingan terhadap penggunaan aplikasi mengaji cerdas. Pelatihan dan pendampingan dilakukan di TPQ Al Hidayah dan diikuti oleh anak-anak dan pengajar TPQ. Kegiatan pelatihan meliputi:

- a. Pengenalan aplikasi
 - b. Demonstrasi penggunaan aplikasi
 - c. Uji coba penggunaan aplikasi
- Rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi di tunjukan pada Gambar 7, 8, 9.



Gambar 7. Pengenalan Aplikasi kepada Anak-anak



Gambar 8. Demonstrasi Penggunaan Aplikasi



Gambar 9. Pendampingan Penggunaan Aplikasi

4. Evaluasi

Setelah aplikasi digunakan oleh pengajar dan anak-anak TPQ Al Hidayah didapatkan hasil bahwa kemampuan anak-anak dalam menulis huruf sambung arab sudah lebih baik dari sebelumnya. Hal ini diketahui dari hasil evaluasi aplikasi yang menunjukkan semua anak dapat menyelesaikan tantangan pada setiap level-nya pada aplikasi.

KESIMPULAN

Program pengabdian yang telah dilakukan yaitu berupa pengembangan aplikasi dan pendampingan dan pelatihan penggunaan sistem. Kegiatan pengabdian terselenggara dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun oleh tim pengabdian. Antusias positif dari pihak mitra untuk membantu dan mempelajari aplikasi yang telah dikembangkan menandakan ide pengabdian dapat membantu permasalahan yang ada di tempat mitra. Keberhasilan peningkatan kemampuan anak dalam menulis huruf sambung hijaiyah menandakan bahwa tujuan dari pengabdian yang dilakukan telah tercapai sehingga aplikasi yang digunakan dapat bermanfaat dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Universitas Negeri Malang melalui dana PNPB tahun 2022 dan TPQ Al Hidayah Kota Malang yang telah bersedia

membantu pelaksanaan pengabdian sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraheni, N. R., Efendi, R., & Purwandari, E. P. (2017). Pengenalan Tulisan Tangan Huruf Hijaiyah Sambung Menggunakan Algoritma Template Matching Correlation. *Jurnal Rekursif* 5(1). <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/>
- Anwar, R. N. (2021). Pendidikan AlQuran (TPQ) sebagai Upaya membentuk Karakter Pada Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 3(1), 44-50. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1342>.
- Humairah, Z., & Ibrahim, M. (2021). Pengaruh Metode Sambung Huruf Hijaiyah Terhadap Kemahiran Menulis Santri Tk/Tpa Al-Musthofainal Akhyar Unit 099 Kelurahan Borong Kecamatan Manggala. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 18-32. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/5931>.
- Kh, E. F. F., & Mukhlis, G. N. (2017). Pendidikan karakter untuk anak usia dini menurut QS Lukman: 13–19. *Pedagogi: Jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini*, 3(3a). <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/1032>
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Manager Pendidikan* 9(3). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/manajerpendidikan/article/viewFile/1145/953>.
- Rosikum, R. (2018). Pola Pendidikan Karakter Religius pada Anak Melalui Peran Keluarga. *Jurnal Kependidikan* 6(2), 293-308. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/191>.
- Suwardi, A. B., Baihaqi, B., Syardiansah, S., & Navia, Z. I. (2021). Penguatan Pemasaran Produk Tenun Lidi Nipah Pada Kelompok Bungong Chirih Melalui Aplikasi E-Marketing Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(2), 142–146. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/19552>.