



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DAN DOA HARIAN SEBAGAI
DASAR PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MIS AL
FAJAR PRINGSEWU**

Khairun Nita Aulia

Prodi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia
E-Mail: khairunnitaaulia@radenintan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital dalam pengenalan huruf hijaiyah dan doa harian sebagai dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIS Al Fajar Pringsewu. Media pembelajaran digital dipilih karena kemampuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya materi ajar, dan mendukung pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dikembangkan dengan menggunakan metode waterfall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mempercepat pemahaman mereka terhadap huruf hijaiyah, serta memotivasi siswa untuk menghafal dan memahami doa harian dengan lebih baik. Namun, beberapa tantangan ditemukan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kebutuhan akan pelatihan guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat dasar jika didukung dengan sarana dan pelatihan yang memadai.

Kata Kunci: Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, Multimedia, PAI

Abstract

This study aims to implement digital-based learning media in the introduction of hijaiyah letters and daily prayers as the basis for learning Islamic Religious Education at MIS Al Fajar Pringsewu. Digital learning media was chosen because of its ability to increase students' interest in learning, enrich teaching materials, and support the achievement of expected basic competencies. This study uses a qualitative descriptive research method with a case study approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and developed using the waterfall method. The results of the study showed that the use of digital learning media was able to increase student involvement in the learning process, accelerate their understanding of hijaiyah letters, and motivate students to memorize and understand daily prayers better. However, several challenges were found, such as limited technological facilities and the need for teacher training in utilizing digital media optimally. This study concludes that the integration of digital-based learning media has great potential to improve the quality of Islamic Religious Education learning at the elementary level if supported by adequate facilities and training.

Keywords: Learning, Hijaiyah Letters, Multimedia, PAI

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia saat ini. Salah satu perkembangan teknologi yang sering digunakan oleh masyarakat adalah media. Media juga dapat dikembangkan sebagai tempat pembelajaran bagi siswa. Salah

satu manfaat media pembelajaran ialah digunakan untuk belajar berbagai bahasa. multimedia interaktif berpengaruh dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 16 % dari rata-rata kelas kontrol. (Ahmad Zainudin, Daniel Rudjiono, 2021) Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. (Puspita, Anggraeni, & Pramudi, 2015) Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis dimana setiap komponen saling berpengaruh. Dalam proses pembelajaran secara implisit terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan pembelajaran dan lebih menekankan pada cara untuk mencapai tujuan. (Puspita & Yuliana, 2016) Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sugiarso, 2018) media Pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini juga membantu para guru dalam proses mengajar peserta didiknya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengenalan abjad dan angka dan dilengkapi dengan game dan quiz untuk melatih kemampuan berpikir peserta didik. Aplikasi pengembangan huruf hijaiyah dan huruf hiragana jepang yang di implementasikan pada MIS Al Fajar juga pernah dilakukan oleh (Ikhwan, Badruzaman, Khoir, & Muslihudin, 2018) Salah satu teknologi yang di kembangkan adalah Aplikasi pengenalan huruf dengan berbasis Android. Dalam aplikasi ini di kenalkan tiga konsep penghafalan huruf yaitu Hijaiyah (Arab), Hiragana (Japan) dan Alfabet. Dengan menguji coba Aplikasi ini di dapatkan hasil bawana sistem berbasis Android dapat mempermudah hafalan siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Sukmiati, & Muslihudin, 2016) Siswa merasa tertarik sehingga timbul minat belajar yang lebih baik, dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi.

Implementasi media pembelajaran berbasis digital untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Doa Harian dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa masalah yang dihadapi diantaranya dalam Implementasi tidak semua peserta didik atau lembaga pendidikan memiliki akses yang memadai terhadap perangkat digital (komputer, tablet, smartphone) dan koneksi internet. Beberapa guru mungkin kurang familiar dengan teknologi digital sehingga kesulitan dalam mengintegrasikan media pembelajaran ini. Tidak semua media digital memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, seperti pendekatan interaktif untuk huruf hijaiyah dan doa harian. Siswa sering memerlukan pendampingan orang dewasa saat menggunakan media digital, yang tidak selalu dapat dilakukan di rumah. Media digital dapat menjadi sumber distraksi jika tidak dirancang secara fokus pada pembelajaran.

Penelitian ini adalah untuk menarik minat para siswa di MIS Al Fajar Pringsewu dalam belajar huruf hijaiyah dan doa harian secara menyenangkan dengan bantuan teknologi. Penerapan Multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajarannya pun sangat diperlukan untuk mempermudah menyampaikan materi bahasa Arab dasar dengan mudah oleh para guru mengaji di MIS Al Fajar Pringsewu. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas implementasi media pembelajaran berbasis digital dalam memperkenalkan huruf hijaiyah dan doa harian di MIS Al Fajar Pringsewu. Tujuannya adalah untuk memberikan dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan, interaktif, dan mendukung kemampuan siswa dalam memahami materi dasar keagamaan.

II. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

(Sugiyono, 2015) Kegiatan observasi merupakan kegiatan ilmiah empiris yang berdasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks. Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap objek tentang penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran bahasa arab. Pengamatan yang dilakukan berupa mewawancarai para objek tentang penggunaan multimedia, perasaan para objek setelah menggunakan multimedia sebagai sarana pembelajaran, dan bagaimana hasil dari pembelajaran menggunakan aplikasi. Hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa para objek (siswa) lebih menyukai belajar menggunakan multimedia sebagai sarana belajar huruf hijaiyah dan doa harian.

b. Studi Pustaka

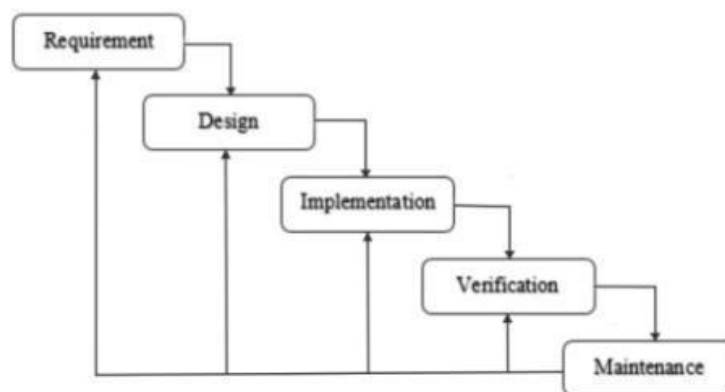
Studi pustaka dalam penelitian ini diambil dari pengamatan peneliti sendiri dan beberapa teori dari penelitian terdahulu berupa laporan ilmiah dan jurnal ilmiah.

c. Interview

Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti kepada para siswa dimulai dari menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber, mempersiapkan alat dan bahan untuk interview seperti buku, pulpen dsb. Dan hasil dari interview kepada beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka lebih senang belajar bahasa Arab menggunakan multimedia berbasis aplikasi, mereka lebih dapat mengerti dari gambar-gambar yang telah disediakan.

3.2 Metode Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metode Waterfall

(Muhamad Muslihudin, Fauzi, 2021) Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti menggunakan metode waterfall. Model *waterfall* ini adalah model klasik yang sistematis dan urut.



Gambar 2. Metode Waterfall (Jeffery, Bentley, & Dittman, 2004)

Berikut penjelasannya :

1. Tahapan *Requirement* atau spesifikasi kebutuhan sistem adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh para siswa dan para guru. Dalam tahap ini siswa atau pengguna menjelaskan apa yang menjadi kesulitan dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem.
2. Tahap selanjutnya adalah desain, dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan secara detail.
3. Selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program. kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang

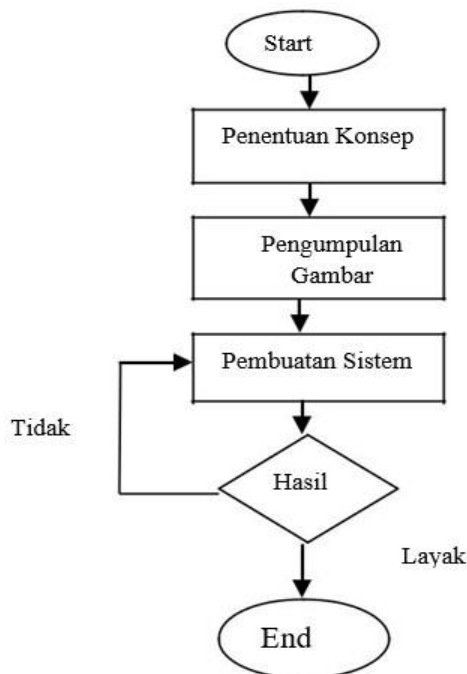
selanjutnya akan di integrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

4. Tahap selanjutnya adalah verifikasi, pengembang memeriksa apakah semua yang telah dibuat sesuai atau tidak dengan tujuan awal.
5. Tahap akhir adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem.

III. PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Aplikasi

Penulis merumuskan sebuah flowchart dalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran huruf hijaiyah dan doa harian siswa.



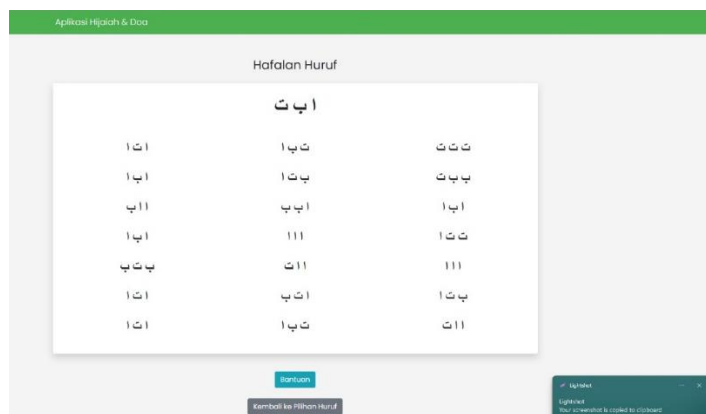
Gambar 3. Flowchart pembuatan sistem aplikasi

3.2. Implementasi

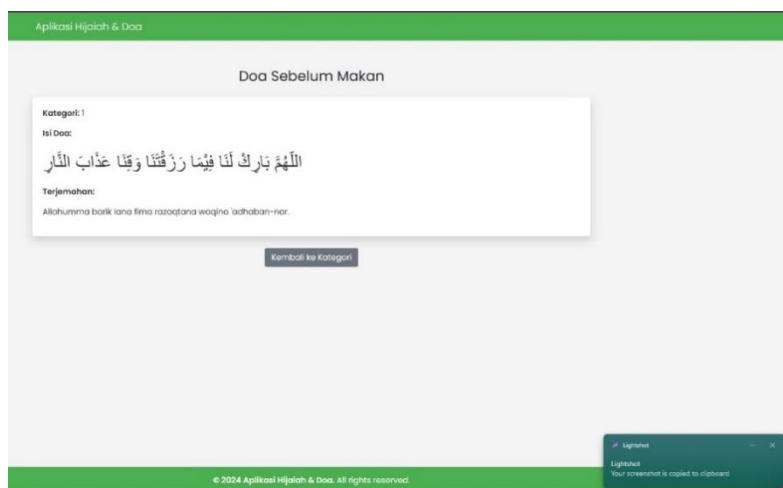
Sebelum proses membuat multimedia, penulis membuat desainnya terlebih dahulu. Desain tersebut yang nantinya menjadi konsep penulis untuk membuat media, dari mulai opening, menu media, isi media, sampai penutup. Hal ini dilakukan agar penulis tidak keliru ketika menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya.



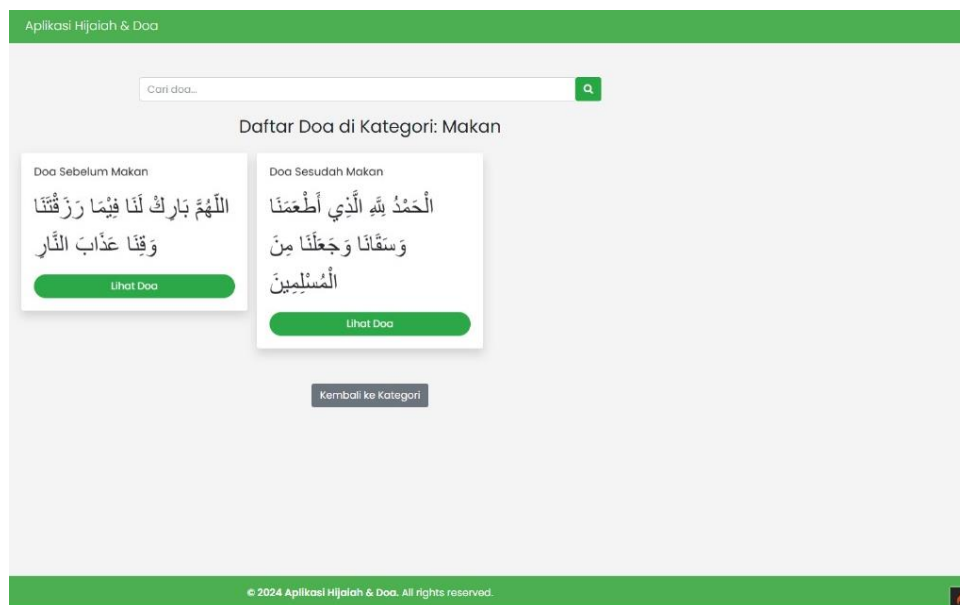
Gambar 4. Menu Utama Aplikasi



Gambar 5. Implementasi Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah



Gambar 6. Tampilan Doa-Doa Harian Pada Aplikasi



Gambar 7. Tampilan Kategori Menu Aplikasi Berbagai Jenis Doa Harian

3.3. Analisis Hasil Penelitian

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pengenalan huruf hijaiyah dan doa harian di MIS Al Fajar memiliki relevansi yang signifikan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Beberapa poin analisis utama adalah sebagai berikut:

1. **Efektivitas Media Digital**

Media pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Implementasi teknologi seperti video, aplikasi interaktif, dan modul digital membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah yang memerlukan visualisasi dan pengulangan.

2. **Peningkatan Kompetensi Dasar Siswa**

Dengan menggunakan media digital, siswa lebih mudah memahami konsep dasar seperti huruf hijaiyah dan doa harian. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil evaluasi pembelajaran dan respon positif siswa terhadap materi yang disampaikan.

3. **Kendala dan Tantangan**

Meskipun manfaatnya besar, implementasi media digital juga dihadapkan pada beberapa tantangan. Kendala utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi seperti komputer atau tablet di sekolah dan minimnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal. Hal ini memerlukan perhatian khusus dari pihak sekolah dan pemerintah untuk memastikan ketersediaan infrastruktur yang memadai.

4. **Relevansi Terhadap Kurikulum**

Media pembelajaran digital yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam agar dapat mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara pengembang media, pendidik, dan pembuat kebijakan.

5. **Implikasi Terhadap Pendidikan Agama Islam**

Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi di masa depan, tanpa melupakan nilai-nilai keislaman sebagai inti dari pendidikan agama.

Implementasi media pembelajaran berbasis digital untuk pengenalan huruf hijaiyah dan doa harian dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, keberhasilannya bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan dukungan dari orang tua serta lembaga pendidikan. Hasil menunjukkan bahwa ada kenaikan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan komputer. Tampilan para siswa tertarik karena tampilan aplikasinya dengan persentase sebanyak 78%. Materi siswa lebih tertarik untuk belajar dengan aplikasi karena materinya lebih mudah dengan persentase 75%. Keaktifan: Para siswa lebih aktif belajar menggunakan aplikasi multimedia karena mereka penasaran dengan menu-menu lainnya 80%. Pemahaman para siswa mengaku lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia, dengan persentase 83%

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan minat dan nilai belajar siswa. Implementasi media pembelajaran berbasis digital di MIS Al Fajar Pringsewu cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hijaiyah dan doa harian siswa. Dibutuhkan adaptasi lebih lanjut untuk mengatasi kendala infrastruktur dan kompetensi teknologi. Sekolah perlu menambah jumlah perangkat pembelajaran digital untuk mendukung siswa yang tidak memiliki akses di rumah. Pelatihan guru secara rutin agar lebih mahir dalam menggunakan media digital. Pembuatan aplikasi ini masih terbilang sederhana, terutama dari segi tampilan dan segi keamanan, ada baiknya untuk tahap pengembangan selanjutnya diharapkan dibuat semenarik mungkin. Aplikasi multimedia ini diharapkan bisa lebih interaktif agar informasi yang diinginkan pengguna dapat lebih mudah dipahami. Agar aplikasi ini dapat ditampilkan dengan optimal maka diperlukan adanya dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zainudin, Daniel Rudjiono, R. S. W. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Untuk Diseminasi Teknologi Pertanian Pekarangan Berbasis Multimedia Interaktif Di BPTP Jawa Tengah. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 14(1), 1–7.
- Ikhwan, A., Badruzaman, M. A., Khoir, A., & Muslihudin, M. (2018). Implementasi Aplikais Penghafal Huruf Berbasis Android Di Madrasah Ibtidaiyah Al Fajar Pringsewu. *JPGMI*, 4(1), 23–32.
- Jeffery, Bentley, L. D., & Dittman, K. C. (2004). *Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6* (Edisi 6). Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Muhamad Muslihudin, Fauzi, S. A. (2021). *Metode Desain & Analisis Sistem Informasi Membangun Aplikasi Dengan UML Dan Model Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Puspita, D., Anggraeni, L., & Pramudi, A. (2015). Pengembangan Aplikasi Game Logic Menggunakan Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Fauna Di Madrasah Ibtidaiyah. *JPGMI*, 1(1), 68–77.
- Puspita, D., & Yuliana, E. (2016). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Nilai Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Jaya Sakti Menggunakan Visual Basic. *JPGMI*, 2(1), 44–53.
- Sari, N. Y., Sukmiati, H., & Muslihudin, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Di Tpa Al-Hidayah Sidoharjo Pringsewu. *JPGMI*, 2(1), 26–43.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 3(1), 26–31.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Aflabeta.