



SOSIALISASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BAGI SISWA SMP AMIR HAMZAH MEDAN

SOCIALISATION OF HIJAIYAH LETTER RECOGNITION FOR AMIR HAMZAH JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN MEDAN

Marhan Hasibuan¹, Muhammad Arif Hidayat^{2*}

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

^{2*} Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Lngkat, Indonesia

* Muhammad_Arif Hidayat@staijm.ac.id

Abstrak: SMP Amir Hamzah Medan merupakan sekolah menengah swasta yang terletak di Jalan Meranti Medan. Salah satu mata pelajaran lokal sekolah ini adalah agama Islam. Siswa belum begitu memahami huruf hijaiyah dalam Al-Quran. Tim pengabdian Perguruan Tinggi Islam Jam'iyah Mahmudiyah Langkat melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada mahasiswanya. Pembelajaran yang diajarkan salah satunya melalui pemanfaatan perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis Android. Selain untuk mengembangkan media pembelajaran, media Android dapat dianggap sebagai media belajar mandiri bagi siswa di dalam dan luar sekolah. Media pembelajaran Android dilengkapi dengan kemampuan melafalkan huruf hijaiyah, dan memberikan penilaian kepada siswa dalam mengingat dan menebak huruf dengan benar dan akurat. Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf hijaiyah dapat membantu siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Selain itu, pembelajaran tidak hanya bergantung pada banyaknya bahan ajar saja, karena hanya bermodalkan smartphone sederhana Anda bisa belajar kapanpun dan dimanapun.

Kata Kunci: SMP Amir Hamzah, Siswa, Huruf Hijaiyah, Tim Pengabdi, Android

Abstract: (Amir Hamzah Medan High School is one of the private high schools located on Meranti Medan street. One of the local subjects at this school is the Islamic religion. Students do not clearly understand the Hijaiyah letters in the Quran. The service team of Jam'iyah Mahmudiyah Langkat Islamic Religious College carried out community service activities for the school's students. One of the ways learning is taught is through the use of information technology developments in the field of education using Android-based learning methods. In addition to the development of media in learning, Android media can be considered as an independent learning medium for students in and out of school. The Android learning medium is equipped with hijaiyah letter pronunciation sounds and allows students to memorize and guess the letters correctly and accurately. With the application of hijaiyah letter introduction, it can help students acquire knowledge. Furthermore, learning does not only depend on the amount of educational materials, because all you need is a smartphone to study anytime, anywhere.

Keywords: Amir Hamzah Junior High School, Students, Hijaiyah Letters, Pengabdi Team, Android

Received	Revised	Published
20 Desember 2023	10 Januari 2024	15 Januari 2024

Pendahuluan

SMP Amir Hamzah Medan merupakan sekolah menengah swasta yang terletak di Jalan Meranti Medan. Salah satu mata pelajaran lokal sekolah ini adalah agama Islam. Kelas agama Islam yang diajarkan di sekolah ini hanya sebatas pemahaman umum

tentang agama. Hanya saja siswa belum begitu memahami huruf hijaiyah dalam Al-Quran.

Huruf Hijaiyah merupakan kumpulan 29 huruf yang digunakan dalam Al-Quran. Huruf hijaiyah ini merupakan alfabet dari (Alif) sampai (ya) yang dibaca dari kiri ke kanan. Anak usia sekolah sudah seharusnya memiliki keterampilan dasar terutama pada kemampuan memahami huruf hijaiyah. Namun di sekolah ini, anak-anak banyak mengalami kesulitan dalam memahami huruf-huruf tersebut.

Pendidikan memahami huruf hijaiyah sendiri merupakan salah satu jenis pendidikan yang sebaiknya dimulai sejak usia dini. Dan pendidikan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan seluruh indranya. Proses belajar dapat mengubah perilaku seseorang, baik yang terjadi pada tingkat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa khususnya pembelajaran hijaiyah diperlukan guru yang kreatif. Selain itu, diperlukan media yang menyenangkan agar anak bersemangat mendengarkan pembelajaran.

Di sekolah Amir Hamzah sendiri, pengenalan huruf hijaiyah masih pada tataran pembelajaran manual. Pembelajaran melalui media belum berkembang. Untuk itu tim pengabdian dari Sekolah Tinggi Islam Jam'iyah Mahmudiyah Langkat mencoba melaksanakan kegiatan pengabdian di SMP tersebut dengan meningkatkan pembelajaran huruf hijaiyah melalui permainan.

Daya tarik fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, karena semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar. Keindahan, daya tarik dan interaktivitas media pembelajaran menjadi salah satu cara agar siswa tidak bosan saat mengikuti kelas, dan efek terbesarnya adalah siswa dapat termotivasi dan mudah menerima materi pembelajaran, lebih banyak berlatih.

Untuk mempelajari huruf hijaiyah guru harus kreatif dan siswa harus mampu mengingat dan memahami huruf hijaiyah karena keterbatasan media pembelajaran. Selain itu, alat yang digunakan hanya buku teks. Oleh karena itu, perlu adanya pengajaran dan pemahaman huruf hijaiyah menggunakan metode lain yang dapat dijadikan pilihan untuk memperkuat pembelajaran melalui bermain dan mendorong siswa untuk menyelesaikan permainan tebak huruf sekaligus memperkuat uji daya ingat.

Salah satu cara pembelajaran yang diajarkan oleh kelompok layanan pengajaran adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis android. Selain untuk mengembangkan media pembelajaran, media android dapat dianggap sebagai media belajar mandiri bagi siswa di dalam dan luar sekolah. Media pembelajaran android dilengkapi dengan kemampuan melafalkan huruf hijaiyah, dan memberikan penilaian kepada siswa dalam mengingat dan menebak huruf dengan benar dan akurat.

Metode

Kegiatan pengabdian di SMP Amir Hamzah dilaksanakan melalui dua metode yaitu melalui bimbingan belajar atau sosialisasi dan melalui metode tanya jawab. Metode pengajaran diawali dengan tim pengabdian menjelaskan materi pembelajaran berbasis teknologi berupa permainan edukatif yang banyak digunakan saat ini, serta fungsi dan kegunaan metode tersebut. Cara penggunaan game edukasi berbasis android yang dibuat dengan menggunakan alat LCD dan proyektor.

Sosialisasi awal dilakukan dengan cara pengenalan huruf hijaiyah diawali dari 'alif' sampai 'ya' menggunakan laptop dan proyektor. Setelah semua siswa mendapatkan gambaran tentang masing-masing huruf, dilakukan permainan edukatif berbasis android

dengan cara menebak gambar huruf dari program “quizizz”. Dengan adanya program “quizizz” ini, bisa diketahui siswa sudah memahami atau belum tentang simbol-simbol huruf hijaiyah tersebut.

Setelah diperoleh skor dari hasil “quizizz” yang didapatkan oleh para siswa, siswa diberikan waktu untuk bertanya tentang bagaimana mengenali huruf hijaiyah lebih dalam berdasarkan simbol-simbol yang telah dijelaskan sebelumnya. Untuk kemudian tim pengabdian dapat lebih memperjelas tentang simbol huruf hijaiyah yang belum siswa pahami.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini membuahkan hasil berupa:

- Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pemahaman siswa tentang berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan sebagai penunjang pembelajaran. Salah satunya dengan adanya program “quizizz” sehingga siswa tidak merasa bosan.
- Meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan media internet dan permainan edukatif berbasis teknologi khususnya program “quizizz” sehingga siswa lebih teliti dalam memahami simbol-simbol yang ada.
- Hasil atau manfaat lain dari kegiatan ini adalah siswa dapat menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran yang lebih berkualitas khususnya dalam menggunakan media internet sehingga internet tidak hanya bisa digunakan sebagai media permainan saja tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mencapai warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan dilaksanakan dalam suasana dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan kemampuan sosial. Sederhananya, pendidikan adalah upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya.

Dengan metode pembelajaran permainan hijaiyah, perkembangan berpikir siswa khususnya siswa sekolah menengah pertama Amir Hamzah menimbulkan perubahan. Perubahan tersebut terjadi berdasarkan berbagai temuan dan perubahan di lapangan mengenai semakin banyaknya komponen sistem pendidikan saat ini. Perkembangan pemikiran di kalangan para ahli pendidikan, penyelenggara pendidikan, dan pemerhati pendidikan melahirkan teori-teori baru.

Kemajuan alat-alat teknologi telah memberikan kontribusi terhadap perubahan makna dan pemahaman pendidikan. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan tetap ada dan terus berlanjut. Jadi, jika ada pandangan mengenai arti atau pentingnya pendidikan yang dianut oleh suatu negara tertentu, pada waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda, maka arti pendidikan sebenarnya tidak menjadi masalah. Sampai saat ini pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan secara utuh pengertian pendidikan karena bersifat kompleks dan berorientasi pada masyarakat. Sifat kompleks inilah yang sering disebut dengan ilmu pendidikan.

Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih banyak berkaitan dengan teori pendidikan, mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan mempunyai keterkaitan secara praktis dan teoritis. Oleh karena itu, dalam proses kehidupan manusia, keduanya saling bekerjasama.

Keberadaan permainan edukatif melalui aplikasi android merupakan gabungan antara konten pendidikan, prinsip pembelajaran dan permainan komputer. Game edukasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan dan memperluas pengetahuan penggunaannya dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Sedangkan

permainan edukatif melalui aplikasi merupakan program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi sehingga memberikan hasil yang lebih akurat tergantung tujuan penggunaan aplikasi. Dan aplikasi sering kali dipahami sebagai alat aplikasi yang terintegrasi dan spesifik secara fungsional sesuai dengan kemampuannya.



Gambar 1 Tim Pengabdi dari Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Gambar 1 menjelaskan tentang tim pengabdi dari Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah Langkat akan melakukan kegiatan sosialisasi kepada siswa Amir Hamzah untuk pengenalan huruf hijaiyah dengan adanya teknologi edukatif "quizizz".



Gambar 2 Tim Pengabdi Mencoba Melatih Siswa Pengenalan Huruf Hijaiyah Secara Manual



Gambar 3 Tim Pengabdian Sedang Mengajarkan Siswa Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Media Android

Gambar 2 menjelaskan tentang siswa diberikan penjelasan tentang simbol-simbol dari huruf hijaiyah berdasarkan ciri khas yang dimiliki. Sebagian besar siswa tersebut mencoba mencatat penjelasan huruf hijaiyah tersebut secara manual. **Gambar 3** menjelaskan tentang siswa sedang mencoba menjawab permainan pengenalan huruf hijaiyah melalui program “quizizz”.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah pengenalan huruf hijaiyah dapat membantu siswa menyerap ilmu sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik melalui gambar dan suara. Selain itu, pembelajaran tidak hanya bergantung pada banyaknya bahan ajar saja, karena hanya bermodalkan smartphone sederhana Anda bisa belajar kapanpun dan dimanapun.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Amir Hamzah Medan yang telah berkenan memberikan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah tersebut..

Referensi

- Burhanuddin, I. (2015). Peranan Teknologi Informasi Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. 12(2): 2-6.
- Damayanti, D., Akbar, M.F., dan Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *J. Teknol. Inf dan Ilmu Komput*. 7(2): 275-280.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. 6(1): 69-76.
- Pane, A., dan Dasopang, M.D. (2017). Pelajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kaji*. 3(2): 333-338.

- Pidata, M. (2007). Landasan Kependidikan, Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pramuditya, S.A., Noto, M.S., dan Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nas Pendidik Mat (JNPM)*. 2(2): 165-170.
- Pratama, R.W., dan Ulum, M.B. (2022). Aplikasi Pembelajaran Huruf Jihaiyah dan Game Edukasi Berbasis Android. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*. Jakarta: Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Esa Unggul.
- Rahman, A.B.P., Munandar, S.A., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*. 2(1): 1-8.
- Yuridka, F., Zaenuddin., Rusdiana., dan Alfah, D.R. (2020). Sosialisasi Penggunaan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Madrasah Diniah M. Khair. *Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*. Kalimantan: Universitas Islam Kalimantan.
- Zahrotun, L. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini. *Telematika*. 12(2): 75-81.