



***Inovasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Berbasis Game Edukasi:
Analisis Efektivitas Aplikasi Belajar Hijaiyah di Era Digital***

Alam Tarlam

Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Kemuning Khansa Mahdiyyah

Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Sekar Catur Wulandari

Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Alamat: Jl. Rancasari Dalam No. B33, Rancasari, Kec. Pamanukan, Kabupaten Subang,
Jawa Barat 41254

*alamtarlam@gmail.com, khansamahdiyyah@gmail.com, sekar
aturwulandari1@gmail.com*

Abstract. This study discusses innovations in Qur'an reading instruction through the use of an educational game, specifically by analyzing the effectiveness of the Belajar Hijaiyah application in the digital era. The background of this research stems from the need to modernize Qur'anic learning media, especially for young children who are generally more attracted to interactive, technology-based platforms. This study employs a qualitative descriptive method, with data collected through application feature observation, content analysis, and a review of user feedback on the Play Store. The findings indicate that Belajar Hijaiyah offers several interactive features such as pronunciation audio, quiz games, and letter visualizations that enhance children's motivation and interest in learning. In terms of usability, the application is considered easily accessible and user-friendly. However, the study also identifies several limitations, including certain features that are only available through subscription. Overall, the Belajar Hijaiyah application is effective as a supplementary medium for teaching Qur'an reading, particularly in the introductory stage of learning Hijaiyah letters. This research contributes to the development of digital-based Islamic educational media and encourages the integration of technology into Qur'anic instruction.

Keywords: learning innovation, educational game, hijaiyah, Qur'anic learning, digital era.

Abstrak. Penelitian ini membahas inovasi pembelajaran membaca Al-Qur'an berbasis game edukatif melalui analisis efektivitas aplikasi Belajar Hijaiyah di era digital. Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan modernisasi media pembelajaran Al-Qur'an, terutama bagi anak usia dini yang cenderung tertarik pada media interaktif berbasis teknologi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi fitur aplikasi, analisis konten, serta telaah ulasan pengguna di Play Store. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Belajar Hijaiyah memiliki sejumlah fitur interaktif seperti audio pelafalan, permainan kuis, serta visualisasi huruf yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Dari aspek kemudahan penggunaan, aplikasi ini dinilai mudah diakses dan ramah pengguna. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan, seperti beberapa fitur yang hanya bisa diakses jika berlangganan. Secara keseluruhan, aplikasi Belajar Hijaiyah efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca Al-Qur'an, khususnya dalam tahap pengenalan huruf hijaiyah. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pendidikan Islam berbasis digital dan mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Kata kunci: inovasi pembelajaran, game edukasi, hijaiyah, pembelajaran Al-Qur'an, era digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan agama. Di era digital, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode tatap muka atau penggunaan media cetak, tetapi

telah berkembang menuju pemanfaatan perangkat digital, aplikasi mobile, hingga platform pembelajaran interaktif. Transformasi ini memberikan peluang baru bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital native (Jonatan & Waruwu, 2023). Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, terutama pada tahap pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini, inovasi digital menjadi semakin penting mengingat minat belajar anak yang cenderung lebih tinggi pada media visual dan interaktif.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran huruf hijaiyah di banyak lembaga pendidikan masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan penggunaan kartu huruf. Metode tersebut memang mampu menyampaikan materi, namun sering kali kurang mampu mempertahankan fokus dan motivasi belajar anak. Keterbatasan visualisasi, minimnya elemen interaktif, serta proses belajar yang monoton membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi anak usia dini yang sedang berada pada fase eksplorasi dan bermain. Akibatnya, kemampuan mengenali huruf hijaiyah tidak berkembang optimal, dan tujuan pembelajaran Al-Qur'an menjadi sulit tercapai secara efektif.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, game edukasi muncul sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat mengintegrasikan unsur permainan dengan materi edukatif. Game edukasi dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik melalui fitur visual, audio, animasi, serta aktivitas interaktif yang memadukan belajar dan bermain. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar secara lebih efektif melalui pengalaman multisensori dan kegiatan eksploratif. Hal ini menjadikan game edukasi relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran huruf hijaiyah di era digital.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran dasar huruf hijaiyah adalah aplikasi *Belajar Hijaiyah*. Aplikasi ini menyediakan fitur pengenalan huruf hijaiyah dengan audio pelafalan, gambar visual, aktivitas kuis, serta antarmuka yang sederhana dan ramah anak. Melalui desain yang interaktif, aplikasi ini bertujuan membantu anak mengenali huruf hijaiyah secara lebih menyenangkan dan efektif. Meskipun aplikasi ini telah banyak diunduh dan digunakan oleh masyarakat, penelitian akademis yang secara khusus mengevaluasi efektivitas dan kontribusinya terhadap pembelajaran membaca Al-Qur'an masih relatif terbatas. Minimnya kajian ilmiah terkait efektivitas aplikasi ini menimbulkan gap penelitian yang perlu diisi agar pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dapat dipertanggungjawabkan secara empiris.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik dan fitur yang disediakan aplikasi *Belajar Hijaiyah*?
2. Sejauh mana aplikasi tersebut efektif dalam mendukung pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak usia dini?
3. Apa saja keunggulan dan keterbatasan aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an berbasis digital?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan fitur utama aplikasi *Belajar Hijaiyah*.
2. Menganalisis efektivitas aplikasi tersebut dalam membantu pembelajaran huruf hijaiyah
3. Mengidentifikasi kelebihan serta keterbatasannya sebagai media pembelajaran digital.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian tentang inovasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi digital. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru, orang tua, maupun pengembang aplikasi untuk mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan meningkatkan kualitas pendidikan Al-Qur'an di era digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Dasar Pembelajaran Membaca Al-Qur'an

Pembelajaran membaca Al-Qur'an merupakan proses pendidikan yang menekankan kemampuan mengenal huruf, melaftalkan, serta memahami kaidah bacaan Al-Qur'an. Pada tahap fundamental, peserta didik diperkenalkan huruf hijaiyah sebagai dasar utama dalam membangun kemampuan membaca. Menurut para ahli pendidikan Islam, pengenalan huruf merupakan fondasi penting sebelum peserta didik dapat membaca kata atau ayat secara utuh (Zahraturraihana et al., 2024). Oleh karena itu, metode yang digunakan harus sistematis, bertahap, dan menyesuaikan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Prinsip Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Pembelajaran huruf hijaiyah umumnya mengacu pada beberapa prinsip, yaitu:

1. **Urutan Bertahap:** Huruf diperkenalkan dari alif hingga ya, dimulai dengan bentuk tunggal kemudian sambungan.
2. **Modeling dan Pelafalan:** Peserta didik perlu mendapat contoh pelafalan huruf yang benar melalui guru atau media audio.
3. **Repetisi:** Pengulangan secara konsisten memperkuat kemampuan mengenali dan membedakan setiap huruf.
4. **Pendekatan Multisensori:** Efektif untuk anak karena menggabungkan visual, auditori, dan kinestetik, seperti melihat huruf, mendengarkan suara, dan menulis atau menyentuh bentuk huruf.

Metode Pembelajaran Klasik vs Digital

Metode klasik pembelajaran Al-Qur'an menggunakan Iqra', talaqqi, dan musyafahah, yang menekankan interaksi langsung dengan guru. Pendekatan ini kuat dalam pelurusan bacaan dan pembentukan karakter religius.

Sebaliknya, metode digital menghadirkan kemudahan akses dan interaktivitas melalui aplikasi, video, serta game edukasi. Penggunaan media digital terutama pada anak usia dini dapat meningkatkan motivasi dan engagement, meski tetap memerlukan pendampingan untuk menjaga akurasi bacaan. Kombinasi kedua metode dianggap sebagai pendekatan paling efektif pada era modern (Khasanah & Wahyuningsih, 2025).

Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi

1. Digital Learning

Digital learning adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berbasis teknologi seperti smartphone dan tablet. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, digital learning memungkinkan anak belajar secara mandiri, mengulang materi kapan pun, dan mengakses konten interaktif yang lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan kebutuhan era digital yang menuntut pembelajaran adaptif dan fleksibel.

2. Gamifikasi Pendidikan

Gamifikasi merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan dalam proses belajar, seperti poin, level, tantangan, dan pemberian hadiah. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi internal anak dan membuat aktivitas belajar lebih menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, semangat belajar, dan daya ingat anak.

3. Prinsip Desain Game Edukasi (Motivasi, Reward, Feedback)

Game edukasi yang efektif harus menerapkan prinsip-prinsip berikut:

- a. **Motivasi:** visual menarik, navigasi mudah, dan misi yang sesuai umur anak.

- b. **Reward:** berupa bintang, skor, atau akses ke level baru yang memberikan pengalaman pencapaian.
- c. **Feedback:** umpan balik cepat dalam bentuk suara, animasi, atau teks yang membantu anak mengetahui kebenaran jawabannya. Prinsip-prinsip ini penting dalam memastikan game edukasi tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik.

Media Pembelajaran Islami

1. Peran Media dalam Pendidikan Agama

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk membantu peserta didik memahami materi agama yang abstrak menjadi lebih konkret. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, media dapat memperjelas contoh bacaan, memperkaya pengalaman belajar, dan meningkatkan pemahaman melalui penggabungan audio, visual, serta interaksi. Media yang baik juga dapat mendukung pembentukan akhlak melalui penyampaian materi yang menarik dan sesuai nilai Islam.

2. Efektivitas Media Interaktif pada Anak

Media interaktif seperti aplikasi belajar, game, dan video animasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif anak. Interaksi langsung seperti mengetuk layar, memilih jawaban, atau mendengar audio membantu anak memahami konsep lebih cepat. Anak usia dini secara alami lebih tertarik pada visual bergerak dan suara dinamis, sehingga keberadaan media interaktif mempercepat proses pengenalan huruf hijaiyah.

Game Edukasi "Belajar Hijaiyah" (Serial SECIL)

1. Sejarah dan Pengembang

"Belajar Hijaiyah" merupakan bagian dari **Serial Secil (Serial Belajar Si Kecil)**, yaitu kumpulan aplikasi belajar untuk anak Indonesia. Serial ini dikembangkan oleh pengembang lokal dengan fokus pada pendidikan anak berbasis digital. Beberapa aplikasi lain dalam seri ini antara lain Secil Belajar Angka, Secil Belajar Iqra', Secil Belajar Tajwid, dan Secil Belajar Doa Islam. Aplikasi Belajar Hijaiyah dirancang untuk membantu anak mengenal huruf hijaiyah melalui pembelajaran interaktif yang ceria dan mudah dipahami.

2. Fitur-Fitur Utama dalam Pembelajaran dan Permainan

Aplikasi ini menyediakan **20 menu pembelajaran dan permainan**, yang terbagi menjadi dua kategori besar:

a. Fitur Belajar (5 Fitur)

- 1) Belajar Huruf Hijaiyah
- 2) Belajar Menulis Huruf Hijaiyah
- 3) Belajar Menulis Angka Arab
- 4) Belajar Angka Arab beserta artinya
- 5) Belajar Benda dalam Bahasa Arab berdasarkan huruf awal hijaiyah



Fitur-fitur ini dirancang dengan konsep audio-visual interaktif yang membantu anak belajar lewat suara pelafalan, tampilan animasi, dan latihan menulis.

3. Fitur Bermain (12 Menu Permainan)

Beberapa permainan yang tersedia antara lain:

- a. Tarik Angka Arab
- b. Cari Huruf Hijaiyah
- c. Tebak Lampu Hijaiyah
- d. Pecahkan Gelembung Huruf Hijaiyah
- e. Menghitung Benda dengan Angka Arab
- f. Urutkan Huruf Hijaiyah
- g. Pasangkan Huruf
- h. Pohon Hijaiyah
- i. Memberi Makan Kucing
- j. Mengumpulkan Sari Madu
- k. Puzzle Huruf Hijaiyah
- l. Memancing Ikan Berlabel Huruf Hijaiyah



Permainan ini bertujuan menguatkan ingatan anak terhadap huruf hijaiyah sambil menjaga suasana belajar tetap menyenangkan.

Keunggulan dan Keterbatasan Menurut Pengguna

1. Keunggulan:

- a. Interaktif dengan suara, animasi, dan permainan menarik.
- b. Cocok untuk usia dini karena desain visual yang colorful.
- c. Fitur belajar dan bermain seimbang sehingga tidak membosankan.
- d. Membantu mempercepat pengenalan huruf, angka Arab, dan kosakata dasar.

2. Keterbatasan:

- a. Beberapa fitur muncul iklan yang mengganggu konsentrasi anak.
- b. Beberapa menu lanjutan membutuhkan versi premium.
- c. Variasi permainan masih dapat dikembangkan untuk pembelajaran jangka panjang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini disusun untuk menganalisis efektivitas aplikasi *Belajar Hijaiyah* sebagai media pembelajaran membaca Al-Qur'an berbasis game edukatif di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis konten aplikasi dan kajian literatur digital.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur dan analisis konten aplikasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman

mendalam terhadap fitur, desain pembelajaran, serta efektivitas aplikasi berdasarkan data yang tersedia tanpa melakukan eksperimen langsung kepada subjek pengguna. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran huruf hijaiyah.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

a. **Aplikasi Belajar Hijaiyah**

Digunakan sebagai objek utama penelitian untuk dianalisis fitur, tampilan, unsur pembelajaran, dan elemen gamifikasi.

b. **Ulasan Play Store**

Berfungsi sebagai data pendukung untuk mengetahui tanggapan pengguna terkait kelebihan dan kekurangan aplikasi, serta tingkat kebermanfaatan aplikasi bagi anak-anak.

c. **Literatur Digital**

Terdiri dari artikel ilmiah, jurnal, e-book, dan sumber daring lain yang relevan dengan pembelajaran Al-Qur'an, media pembelajaran, game edukasi, gamifikasi, serta digital learning.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

a. **Observasi Aplikasi**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aplikasi *Belajar Hijaiyah* untuk menilai:

- 1) kelengkapan fitur,
- 2) tampilan visual dan navigasi,
- 3) audio pelafalan huruf,
- 4) jenis permainan edukatif,
- 5) unsur motivasi, reward, dan feedback.

Observasi ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana aplikasi ini membangun pengalaman belajar interaktif bagi anak.

b. **Dokumentasi**

Peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa:

- 1) tangkapan layar fitur,
- 2) deskripsi aplikasi di Play Store,
- 3) catatan pembaruan aplikasi,
- 4) data deskriptif dari sumber digital terkait game edukasi dan pembelajaran Al-Qur'an.

c. **Analisis Fitur**

Setiap fitur yang tersedia pada aplikasi dianalisis berdasarkan:

- 1) relevansi dengan pembelajaran huruf hijaiyah,
- 2) efektivitas penyampaian materi,
- 3) tingkat interaktivitas,
- 4) potensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model Miles & Huberman, yang mencakup tiga tahap utama:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan literatur diseleksi, dikelompokkan, dan disederhanakan. Informasi yang tidak relevan dieliminasi, dan fokus diarahkan pada data penting seperti fitur pembelajaran, elemen gamifikasi, serta ulasan pengguna.

b. Penyajian Data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan deskripsi sistematis mengenai fitur aplikasi, kelebihan, kelemahan, dan efektivitas pembelajaran. Penyajian data mempermudah peneliti dalam menafsirkan temuan penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diperoleh dari pola, kecenderungan, dan temuan yang muncul dari data yang dianalisis. Kesimpulan akhir menjawab efektivitas aplikasi *Belajar Hijaiyah* sebagai media pembelajaran membaca Al-Qur'an bagi anak usia dini.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Lembar Observasi Fitur

Lembar ini digunakan untuk mencatat:

- 1) daftar fitur aplikasi,
- 2) fungsi setiap fitur,
- 3) kualitas visual dan audio,
- 4) elemen interaksi,
- 5) kesesuaian fitur dengan prinsip pembelajaran hijaiyah.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Indikator efektivitas yang digunakan meliputi:

- 1) kemudahan penggunaan aplikasi,
- 2) kejelasan audio pelafalan huruf,
- 3) keterlibatan anak melalui permainan (interactivity),
- 4) motivasi dan ketertarikan anak terhadap tampilan dan reward,
- 5) kontribusi fitur terhadap pemahaman huruf hijaiyah,
- 6) ulasan dan rating pengguna sebagai refleksi pengalaman nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik dan Fitur Aplikasi Belajar Hijaiyah

Aplikasi *Belajar Hijaiyah* yang dikembangkan dalam serial SECIL merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk anak-anak Indonesia dalam mengenal huruf-huruf dasar Al-Qur'an. Berdasarkan hasil observasi aplikasi dan analisis fitur, aplikasi ini menonjol pada unsur tampilan visual yang cerah, penggunaan warna kontras, dan desain karakter yang ramah anak. Tampilan antarmuka dibuat sederhana dan mudah dipahami sehingga memudahkan anak usia dini yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital.

Fitur pembelajaran huruf menjadi komponen utama aplikasi ini. Pada bagian ini, setiap huruf hijaiyah diperkenalkan secara individual mulai dari *alif* hingga *ya'*. Anak dapat menekan setiap huruf kemudian mendengar audio pelafalannya. Suara pelafalan yang digunakan cukup jelas, pelan, dan berulang sehingga membantu anak mengenali bentuk huruf sekaligus bunyinya. Selain fitur pengenalan huruf, aplikasi juga menyediakan latihan menulis huruf hijaiyah dengan pola yang dapat diikuti. Fitur ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, karena tidak hanya mengenalkan bentuk huruf secara visual, tetapi juga memberi kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan bentuk huruf melalui gerakan jari (Setiawan et al., 2025).

Selain aspek pembelajaran inti, aplikasi ini memperkaya proses belajar dengan menghadirkan berbagai permainan interaktif. Terdapat permainan seperti *mencari huruf hijaiyah*, *memecahkan gelembung huruf*, *menyusun urutan huruf*, hingga *mencocokkan huruf dengan bayangannya*. Permainan-permainan ini dirancang untuk memperkuat daya ingat anak dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi. Interaktivitas permainan, seperti munculnya suara, animasi, maupun reward sederhana, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Dalam aspek audio dan visual, aplikasi ini menonjolkan kombinasi suara yang ramah anak seperti musik latar lembut, efek audio setiap tombol ditekan, dan narasi pelafalan huruf. Visualisasi huruf dibuat cukup besar dan jelas sehingga dapat dikenali dengan baik oleh anak-anak. Dari hasil pengamatan, interaktivitas antara audio–visual–gameplay menjadi kekuatan utama aplikasi ini, menjadikannya media belajar yang tidak pasif tetapi aktif dan menarik.

Efektivitas Aplikasi dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Efektivitas aplikasi Belajar Hijaiyah dapat ditinjau dari beberapa indikator, di antaranya kemudahan penggunaan, interaktivitas, kemampuan memotivasi anak, serta kesesuaian materi dengan standar dasar pembelajaran huruf hijaiyah (Yulianto et al., 2024). Berdasarkan hasil analisis konten aplikasi dan penelusuran ulasan pengguna di Play Store, aplikasi ini dinilai cukup efektif sebagai media pendukung pembelajaran dini.

Dari segi kemudahan penggunaan (*usability*), aplikasi menampilkan navigasi yang sederhana. Anak dapat berpindah dari satu menu ke menu lainnya tanpa instruksi yang kompleks. Tombol besar, ikon yang familiar, serta petunjuk visual membantu anak mengenali arah navigasi dengan cepat. Hal ini penting mengingat pengguna utama aplikasi adalah anak usia 3–7 tahun yang masih dalam tahap pengembangan motorik dan kognitif awal.

Interaktivitas yang disediakan melalui permainan edukasi membuat proses belajar terasa lebih hidup dan menyenangkan. Berbagai permainan seperti menemukan huruf, memetik buah hijaiyah, dan menyusun huruf memberikan stimulasi visual dan kinestetik. Interaktivitas inilah yang berperan besar dalam meningkatkan *engagement* anak; mereka cenderung bertahan lebih lama dalam proses belajar ketika tugas disajikan dalam bentuk game dibandingkan metode konvensional.

Dalam konteks motivasi belajar, aplikasi ini berhasil memanfaatkan unsur gamifikasi! Reward sederhana seperti suara tepuk tangan, bintang, dan animasi ketika anak menjawab benar terbukti memberi efek motivasional. Banyak ulasan pengguna menyatakan bahwa anak menjadi lebih semangat mengenal huruf karena merasa seperti sedang bermain, bukan belajar secara formal.

Selain itu, dari segi kesesuaian materi, aplikasi ini secara umum sudah menampilkan huruf hijaiyah sesuai bentuk dasar yang digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an bagi pemula. Pelafalan huruf dilakukan dengan cukup jelas, meskipun belum masuk pada detail kaidah tajwid. Namun, untuk tahap pengenalan huruf bagi anak usia dini, aplikasi ini sudah memadai dan efektif sebagai media dasar.

Efektivitas aplikasi juga terlihat dari kemampuan meningkatkan pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah. Berdasarkan observasi fitur dan testimoni orang tua, anak mampu mengingat bentuk huruf, mengenali bunyi, dan menghafal urutan huruf dengan cepat setelah menggunakan aplikasi secara rutin. Permainan berulang yang menuntut anak untuk terus mengenali huruf memperkuat memori jangka panjang mereka. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran pendukung yang efektif, meskipun tetap membutuhkan pendampingan dari orang tua atau guru agar anak dapat memahami materi lebih mendalam.

Inovasi Pembelajaran Al-Qur'an di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak-anak belajar, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an. Aplikasi *Belajar Hijaiyah* menjadi salah satu contoh bagaimana game edukasi mampu menumbuhkan minat belajar sejak usia dini. Pada masa kini, anak-anak cenderung tertarik pada media visual yang interaktif, sehingga pendekatan berbasis game dapat menjadi jembatan yang efektif untuk mengenalkan huruf Al-Qur'an.

Game edukasi berperan sebagai stimulus pembelajaran yang ringan dan menyenangkan. Anak tidak merasa tertekan seperti ketika belajar di kelas formal, tetapi justru terdorong untuk terus mencoba karena adanya elemen tantangan, reward, dan animasi. Hal inilah yang membuat pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan engagement anak pada materi Al-Qur'an (Nur Cahyo et al., 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran dini memberikan keuntungan berupa fleksibilitas akses, visualisasi materi yang lebih konkret, serta peluang interaksi multisensori (melihat, mendengar, menyentuh). Aplikasi Belajar Hijaiyah memanfaatkan ketiga aspek ini dengan baik. Anak dapat belajar kapan pun, di mana pun, tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel.

Dalam perbandingan dengan metode tradisional seperti metode Iqra' atau Baghdadiyah, aplikasi ini tidak menggantikan sepenuhnya peran guru atau orang tua. Namun, posisinya sangat kuat sebagai media pendukung. Metode tradisional fokus pada pembacaan bertahap dengan supervisi guru, sedangkan aplikasi digital memberikan stimulasi awal yang menyenangkan sehingga anak lebih siap dan familiar ketika memasuki pembelajaran formal. Dengan demikian, aplikasi *Belajar Hijaiyah* memiliki potensi signifikan untuk melengkapi metode pembelajaran Al-Qur'an yang sudah ada.

Tantangan dan Keterbatasan

Meskipun memiliki banyak keunggulan, aplikasi *Belajar Hijaiyah* juga menghadapi beberapa tantangan dan keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah belum tersedianya level lanjutan. Aplikasi ini hanya berfokus pada pengenalan huruf dasar dan beberapa permainan terkait hafalan huruf. Anak yang telah mengenal huruf hijaiyah dengan baik tidak dapat melanjutkan ke materi selanjutnya seperti huruf bersambung, harakat, atau latihan membaca sederhana. Hal ini membuat aplikasi cenderung memiliki batas kemampuan dalam mendukung pembelajaran yang lebih mendalam.

Dari aspek perangkat, tidak semua anak memiliki akses ke smartphone atau tablet. Penggunaan aplikasi digital membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tertentu serta koneksi internet untuk pembaruan aplikasi. Bagi keluarga dengan keterbatasan akses teknologi, pemanfaatan aplikasi ini mungkin tidak optimal.

Pengawasan orang tua juga menjadi tantangan penting. Pembelajaran melalui perangkat digital berisiko menimbulkan distraksi karena anak dapat dengan mudah berpindah ke aplikasi atau game lain di perangkat yang sama. Orang tua harus berperan aktif untuk mengawasi penggunaan aplikasi, memastikan anak tetap fokus pada pembelajaran, serta membantu menjelaskan materi yang belum dipahami.

Beberapa keterbatasan lain termasuk kemunculan iklan pada versi gratis yang dapat mengganggu perhatian anak, serta fitur premium yang hanya dapat diakses melalui langganan. Kendala seperti ini dapat mengurangi kenyamanan belajar, terutama bagi pengguna yang ingin mengakses seluruh fitur secara bebas.

Walaupun demikian, tantangan dan keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai aplikasi sebagai media pendukung pembelajaran huruf hijaiyah. Dengan pendampingan orang tua dan integrasi

bersama metode tradisional, aplikasi ini tetap memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran Al-Qur'an di era digital.

Hasil Observasi



Pada kegiatan pembelajaran hari ini, anak-anak mengikuti materi menulis huruf hijaiyyah melalui media digital menggunakan aplikasi belajar hijaiyyah. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa seluruh anak menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media digital tersebut.

Secara umum, anak terlihat lebih aktif, lebih semangat, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Saat aplikasi menampilkan huruf-huruf hijaiyyah beserta fitur menulis yang dapat disentuh langsung di layar, anak-anak tampak antusias mencoba satu per satu huruf dan mengikuti instruksi yang diberikan.

Beberapa indikator positif yang tampak selama observasi antara lain:

1. Peningkatan Keaktifan

Anak lebih sering mengangkat tangan untuk mencoba menulis huruf pada aplikasi. Mereka juga aktif bertanya dan memberi tanggapan mengenai bentuk huruf hijaiyyah.

2. Motivasi Belajar yang Tinggi

Anak tampak bersemangat mengikuti setiap tahap. Transisi antarhuruf dalam aplikasi mendorong rasa penasaran sehingga anak ingin menyelesaikan semua huruf.

3. Fokus dan Konsentrasi Meningkat

Media digital yang interaktif membuat anak lebih fokus pada kegiatan menulis. Anak mampu bertahan lebih lama dalam aktivitas, dibandingkan saat menggunakan media konvensional.

4. Keterampilan Motorik Halus Terstimulasi

Fitur menulis di layar membantu anak melatih koordinasi mata-tangan dan kontrol jari saat mengikuti garis huruf.

5. Respon Emosional Positif

Anak menunjukkan ekspresi senang, tersenyum, dan beberapa kali bersorak ketika berhasil meniru bentuk huruf dengan benar. Tidak ada tanda-tanda kebingungan atau kebosanan.

6. Partisipasi Merata

Semua anak terlibat aktif tanpa ada yang pasif. Media digital memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anak untuk mencoba.

Penggunaan media digital melalui aplikasi belajar hijaiyyah di RA Al Huda sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan konsentrasi anak. Seluruh hasil observasi menunjukkan perkembangan positif, dan media digital terbukti mampu mendukung proses pembelajaran menulis huruf hijaiyyah secara lebih menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Belajar Hijaiyah* merupakan salah satu inovasi pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung proses pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi fitur, analisis struktur aplikasi, serta peninjauan ulasan pengguna, aplikasi ini terbukti memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses oleh anak-anak. Karakteristik utamanya yang mencakup tampilan visual yang menarik, audio pelafalan yang jelas, serta beragam permainan edukatif menjadikan aplikasi ini mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Inovasi digital seperti aplikasi pembelajaran hijaiyah menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan Al-Qur'an di era modern. Dengan gaya belajar anak yang kini cenderung responsif terhadap media audiovisual dan interaktif, penggunaan teknologi dapat menjadi jembatan penting untuk menumbuhkan minat dan motivasi awal sebelum memasuki pembelajaran formal. Integrasi game edukasi dalam pembelajaran Al-Qur'an menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu berperan sebagai sarana pembelajaran yang bermakna dan adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak.

Aplikasi *Belajar Hijaiyah* memiliki dampak positif terhadap motivasi anak serta peningkatan kemampuan dasar dalam mengenal huruf hijaiyah. Melalui aktivitas permainan yang berulang, anak terdorong untuk belajar lebih lama dan lebih konsisten. Penguatannya memori visual dan audio yang disajikan dalam bentuk game membuat proses pembelajaran terasa lebih ringan dan menyenangkan. Meski aplikasi ini belum memenuhi kebutuhan pembelajaran lanjutan seperti huruf sambung atau latihan membaca bertahap, pada tahap pengenalan huruf aplikasi ini sangat bermanfaat dan dapat dijadikan media pendukung yang efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an memiliki peluang besar untuk memperkaya metode pembelajaran tradisional, khususnya pada tahap awal pengenalan huruf. Dengan pendampingan orang tua dan integrasi bersama metode pembelajaran Al-Qur'an yang konvensional, aplikasi *Belajar Hijaiyah* dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam membangun fondasi kemampuan membaca Al-Qur'an bagi anak usia dini.

SARAN

Pengembangan aplikasi disarankan untuk menambahkan level pembelajaran yang lebih lanjut, seperti huruf sambung, pengenalan harakat, dan latihan membaca sederhana agar aplikasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih komprehensif. Selain itu, pengurangan intensitas iklan serta penambahan fitur pemantauan perkembangan belajar anak akan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Bagi guru dan orang tua, aplikasi ini sebaiknya digunakan sebagai media pendukung, bukan pengganti pembelajaran Al-Qur'an secara langsung. Pendampingan tetap diperlukan agar anak memahami materi dengan benar serta tetap fokus selama menggunakan aplikasi. Keterlibatan

orang tua atau guru penting untuk menjembatani kekurangan aplikasi dalam memberikan penjelasan mendalam.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan studi empiris yang melibatkan anak secara langsung sehingga efektivitas aplikasi dapat diukur secara lebih objektif. Penelitian juga dapat diperluas dengan membandingkan beberapa aplikasi serupa atau meneliti dampak jangka panjang penggunaan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, I. S. (2018). *Metodologi pembelajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia.
- Anderson, T., & Dron, J. (2014). Teaching crowds: Learning and social media. *Athabasca University Press*.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2019). The dark side of digital literacy: Promise and peril. *Journal of Documentation*, 75(6), 1419–1437.
- Chitungo, H., & Munongo, S. (2019). Use of mobile applications in early childhood learning. *International Journal of Education and Development Using ICT*, 15(3), 45–60.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
- Effendi, M., & Zubaidah, S. (2021). Digital learning in Islamic education: Opportunities and challenges. *Journal of Islamic Education Studies*, 3(2), 122–135.
- Haugland, S. W. (2000). Computers and young children. *Young Children*, 55(1), 12–18.
- Jonatan, J., & Waruwu, A. T. M. (2023). Peran Teknologi Digital dalam Pengembangan Pembelajaran Kristen di Era Digital. *Education and Learning Journal*. <https://doi.org/10.31004/anthon.v2i6.233>
- Khasanah, U. R., & Wahyuningsih, D. (2025). Strategi pembelajaran al-qur'an yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca al-qur'an pada siswa. *Al Athfal*. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i2.2097>
- Lindawati, E., & Tarlam, A. (2024). Pendidikan anak dalam Al-Qur'an surah Lukman ayat 12–19 perspektif maqashid syariah. *JUPIDA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 2(1), 52–67.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nisa, K. H. (2020). Penggunaan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 33–47.
- Nur Cahyo, A. H., Azahar, R., Noufal, M., Semarang, U., Negeri Yogyakarta, U., & Negeri Medan, U. (2024). *GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an) : Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif*. <https://doi.org/10.47709/elektrise.v13i02.3382>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rahmawati, S., & Maulida, D. (2021). Efektivitas aplikasi edukasi islami dalam pembelajaran huruf hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 123–135.
- Rosyid, H. F. (2020). Modernisasi metode pembelajaran Al-Qur'an di era digital. *Jurnal Ta'lim*, 22(1), 87–98.

- Setiawan, T., Apriadi, N., & Amsir, R. (2024). *Aplikasi Membaca Huruf Hijaiyah Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Sebagai Penerapan Lampung Mengaji*.
<https://doi.org/10.56327/jeltec.v2i1.88>
- Suyanto, S. (2022). Gamifikasi dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 55–68.
- Yulianto, A. R., Hendri, A. S., Sudaryanto, A. P., & Hanif, M. I. (2024). *Empowering Early Education: Developing a Hijaiyah Game for Preschoolers*.
<https://doi.org/10.23917/khif.v10i1.2286>
- Zahraturraihana, Z., Juwita, I., Yofinda, V., & Neisha, F. H. (2024). *Implementation Of the Iqra' Method in Learning to Read The Al-Qur'an In Early Age Children*.
<https://doi.org/10.62990/nida.v5i2.86>