

# ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH PADA TK/TPA ISLAM AR - RAHMAH

Nabila Hizky

**Abstract** - Learning methods in education has been growing and moving forward, to the various educational institutions strive to create quality human resources by implementing a variety of learning methods, such as animation-based learning methods. This method is considered especially useful for students in the kindergarten, because they can play while learning. For TK/TPA Islam AR-RAHMAH is necessary to participate in implementing these animation-based learning methods, and for which the author makes the design animated induction Hijaiyah letters to help TK/TPA Islam AR-RAHMAH in achieving its goals. Until now TK/TPA Islam AR-RAHMAH has not introduced computer technology to her students, while at a more advanced times, as now, considered to be essential for the computer technology be introduced to children from an early age. The design of this animation is one of the best ways as a means of introduction of students to computers. And is expected to create quality human resource days ahead.

**Intisari** - Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah berkembang dan semakin maju, untuk itu berbagai institusi pendidikan berupaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dengan menerapkan metode pembelajaran yang beragam, diantaranya metode pembelajaran berbasis Animasi. Metode ini dirasa bermanfaat bagi siswa khususnya di taman kanak-kanak, karena mereka bisa bermain sambil belajar. Untuk itu TK/TPA Islam AR-RAHMAH dirasa perlu untuk ikut menerapkan metode pembelajaran berbasis Animasi ini, dan untuk itulah penulis membuat perancangan animasi interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk membantu TK/TPA Islam ARRAHMAH dalam mencapai tujuannya. Sampai saat ini TK/TPA Islam ARRAHMAH belum mengenalkan teknologi komputer kepada murid-muridnya, sedangkan pada jaman yang semakin maju seperti sekarang ini, teknologi komputer dirasa penting untuk dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Perancangan animasi ini merupakan salah satu cara terbaik sebagai sarana pengenalan siswa terhadap komputer. Dan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa depannya.

**Kata Kunci** : Multimedia, pembelajaran, huruf, hijaiyah, Animasi Interaktif

---

*Program Studi Teknik Informatika STMIK Antar STMIK Antar Bangsa, Kawasan Bisnis CBD Ciledug. Blok A5 No.22-28 Jl.HOS Cokroaminoto Karang Tengah. Tangerang (telp:021-73453000; e-mail : [nhizky02@gmail.com](mailto:nhizky02@gmail.com) )*

## I. PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang bagi sebagian siswa sangat menyenangkan dan menarik. Saat ini perkembangan dan kemajuan pesat telah terjadi di berbagai daerah dengan bidang-bidang khusus. Salah satu bidang yang mengalami kemajuan sangat pesat adalah teknologi informasi. Perkembangan teknologi pun jauh lebih terasa dalam bidang pendidikan. Tak aneh jika sebagian orang berusaha menciptakan cara mengajar membaca yang lebih menarik. Karena kini Komputer dapat dipergunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar sebagai media tutorial alat peraga dan juga sebagai alat uji. Sebelum memperkenalkan komputer kepada anak, orang tua maupun guru seharusnya dapat memahami perkembangan pemahaman anak, dimana pada saat usia 0-3 tahun seorang anak mendapatkan pemahaman dari pengindraannya, yang dominasinya adalah dengan cara mendengar dan melihat, setelah itu anak-anak mampu mengulangi dan cepat tangkap dengan yang di dengar dan di lihatnya.

Salah satunya dalam pengenalan huruf hijaiyah, dimana huruf hijaiyah sangatlah penting untuk dikenal dan dipahami sedini mungkin. Untuk kegiatan mengaji dan sholat dasarnya adalah harus mengetahui huruf hijaiyah. Untuk itu agar anak-anak yang lebih tertarik untuk pembelajaran dengan menggunakan animasi interaktif, dan dengan penggunaan yang mudah untuk mereka dan para pengajarnya, ini merupakan pembelajaran interaktif yang mengakomodasi kebutuhan siswa untuk belajar memahami materi dengan cepat dan menyenangkan dengan penyajian yang singkat dan padat.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk membaca dan menghafal yang dirancang dengan unsur hiburan yang akan membuat anak semakin senang. Dalam hal ini, penggunaan komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dengan tampilan dan warna-warna yang cerah serta suara-suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi dan menjadi lebih tekun serta terpacu untuk belajar berkonsentrasi. Salah satunya dalam pengenalan huruf hijaiyah, dimana huruf hijaiyah sangatlah penting untuk dikenal dan dipahami sedini mungkin. Untuk kegiatan mengaji dan sholat dasarnya adalah harus mengetahui huruf hijaiyah. Untuk itu agar anak-anak yang lebih tertarik untuk pembelajaran dengan menggunakan

animasi interaktif, dan dengan penggunaan yang mudah untuk mereka dan para pengajarnya, ini merupakan pembelajaran interaktif yang mengakomodasi kebutuhan siswa untuk belajar memahami materi dengan cepat dan menyenangkan dengan penyajian yang singkat dan padat.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk membaca dan menghafal yang dirancang dengan unsur hiburan yang akan membuat anak semakin senang. Dalam hal ini, penggunaan komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dengan tampilan dan warna-warna yang cerah serta suara-suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh lagi dan menjadi lebih tekun serta terpacu untuk belajar berkonsentrasi.

Perkembangan teknologi sangat cepat sehingga menuntut kita untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, yang dewasa ini dirasakan semakin menjadi kebutuhan pokok yang mendesak. Dengan begitu akan mempermudah seseorang untuk mengakses informasi. Suatu bentuk informasi yang mudah untuk disajikan yaitu dalam bentuk animasi.

Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Selain itu, juga harus mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi. Pada animasi digital hampir seluruh proses produksi dikerjakan menggunakan komputer, seperti membuat model, memberikan material tubuh, menganimasikan objek, dan lain lain. Penggunaan animasi sebagai suatu bentuk perantara rupa runggu (audio visual medium), cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas.

Kalau dulu dalam memvisualkan sesuatu, seseorang menggunakan cara manual dengan menggambar di atas kertas yang kemudian dalam pembuatan film berkembang menjadi tradisional animation atau teknik animasi dua dimensi. Saat ini semua orang bisa mewujudkan dengan mudah tanpa harus mempunyai talenta menggambar, melalui software-software animasi yang tersedia, bahkan tampak seperti nyata atau tiga dimensi dengan komputer animasi.

Sistem digitalisasi yang canggih terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya, mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya, karya-karya tersebut terlihat jelas dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang beredar dan terkenal di Indonesia saat ini mayoritas di produksi oleh negara luar seperti Amerika, Jepang dan negara-negara di Eropa.

Dengan adanya media informasi menggunakan animasi maka proses penyampaian suatu informasi akan lebih mudah untuk di pahami dan dimengerti dibandingkan menggunakan lisan ataupun tulisan. Dengan adanya media informasi ini dapat membantu murid-murid untuk belajar mengenal huruf hijaiyah. Bila alat dan media informasi ini dapat di fungsikan dengan tepat dan profesional, maka proses penyampaian informasi akan dapat berjalan dengan efektif. Dalam memberikan informasi, alat atau media penyampaian informasi jelas di perlukan.

Pada kesempatan ini, penulis memanfaatkan fasilitas Adobe Flash CS6 untuk merancang dan membuat sebuah animasi pengenalan huruf hijaiyah.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, nouns) yang berarti “banyak, bermacam-macam” dan medium (Bahasa Latin) yang berarti “sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu”. Salah satu kunci keberhasilan dalam mengajar adalah menggunakan metode pengajaran yang baik. Seorang guru harus bisa menggunakan metode-metode pengajaran yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima murid dengan mudah dan jelas” [1].

### B. Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

### C. Object

Object adalah sebuah entitas yang dapat diidentifikasi secara unik, berisikan atribut-atribut yang menerangkan keadaan atau kondisi (state) objek dunia nyata (real world object) dan aksi-aksi yang berhubungan dengan sebuah objek dunia nyata. Definisi objek serupa dengan definisi entitas. Perbedaannya : objek menunjukkan keadaan (state) dan tingkah laku (behaviour), sedangkan entitas menunjukkan models state.

### D. Class

Class merupakan pendefinisian himpunan objek yang sejenis. Objek yang mempunyai atribut yang sama dan meresponse message yang sama dapat dikelompokkan bersama membentuk sebuah class. Atribut dan method

yang berhubungan cukup sekali saja didefinisikan untuk class, daripada didefinisikan terpisah untuk setiap objek.

#### E. Inheritance

Inheritance atau pewarisan pada pemrograman berorientasi objek merupakan suatu hubungan dua buah kelas atau lebih. Dalam hal ini ada kelas yang memiliki atribut dan metode yang sama dengan kelas lainnya beserta atribut dan metode tambahan yang merupakan sifat khusus kelas yang menjadi turunannya.

#### F. Desain

Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Kemudian, kata “desain” dapat digunakan sebagai kata benda maupun kata kerja. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan dan rekayasa yang berintegrasi dengan teknologi. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dalam hal ini dapat berupa proposal, gambar, model, maupun deskripsi. Jadi dapat dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Desain lahir dari penerjemahan kepentingan, keperluan, data maupun jawaban atas sebuah masalah dengan metode-metode yang dianggap komprehensif, baik itu riset, brainstorming, pemikiran maupun memodifikasi desain yang sudah ada sebelumnya.

Seorang perancang atau orang yang mendesain sesuatu disebut desainer, namun desainer lebih dekat kaitannya dengan profesional yang bekerja dilingkup desain yang bekerja untuk merancang sesuatu yang menggabungkan atau bereksplorasi dalam hal estetika dan teknologi. Desainer menjadi kata depan untuk menspesifikasi bentuk pekerjaan apa yang secara profesional digarapnya, seperti desainer fashion, desainer komunikasi visual, desainer interior, desainer grafis, dan sebagainya.

### III. HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. User Interface

Antarmuka pengguna (user interface) merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan aplikasi, sehingga aplikasi tersebut bisa digunakan.

Berikut ini adalah tampilan halaman-halaman dalam aplikasi ini :

##### a. Tampilan awal Aplikasi

Aplikasi ini dimulai dengan tampilan background dan teks judul, dengan backsound serta audio dari penulis. Yang selanjutnya akan menampilkan langsung dari huruf-

huruf hijaiyah tersebut dalam background yang berbeda-beda.



Gbr.1. Tampilan Awal

Setelah ditekan tombol mulai, maka user akan menuju ke halaman utama yang menampilkan menu-menu pada aplikasi ini. Berikut adalah tampilan halaman menu utama.



Gbr.2 Tampilan Menu Utama

##### b. Tampilan pengenalan huruf-huruf hijaiyah

Berikut ini tampilan huruf hijaiyah dengan animasi penulisannya dan juga disertai suara dan background yang berbeda.



Gbr.3 Tampilan Huruf Hijaiyah

##### c. Tampilan Halaman Permainan

Berikut ini tampilan halaman permainan, pertanyaan di instruksikan melalui suara kemudian user harus memilih jawaban yang benar diantara gambar animasi yang di tampilkan.



Gbr.4 Tampilan Menu Permainan



Gbr.7. Tampilan Menu Keluar

d. Tampilan Halaman Bantuan

Berikutnya adalah tampilan halaman menu bantuan yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi. Petunjuk tersebut meliputi penjelasan fungsi-fungsi tombol yang terdapat dalam menu dan juga halaman-halaman nya.



Gbr.5. Tampilan Halaman Bantuan

e. Tampilan Halaman Profil

Halaman ini berisi keterangan profil penulis meliputi nama lengkap, nomor induk mahasiswa, dan juga jurusan atau program studi.



Gbr.6 Tampilan Halaman Profil

f. Tampilan Tombol Keluar

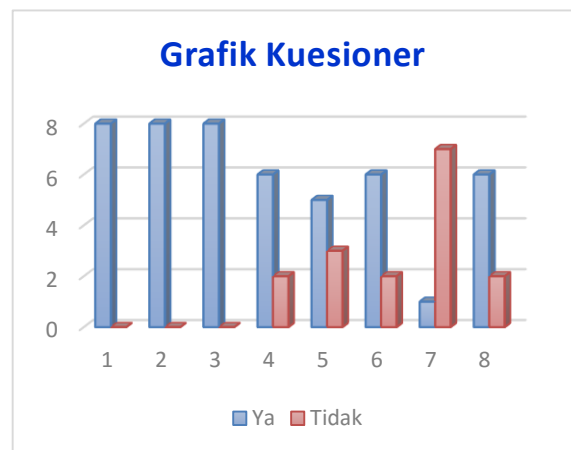
Tampilan tombol keluar akan menampilkan pilihan “ya” dan “tidak”

B. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif

Penulis melakukan wawancara langsung dengan para guru di TK / TPA Islam AR-RAHMAH. Kuesioner di berikan kepada 8 guru dengan 8 pertanyaan, Berikut hasil pengolahan data kuesioner guru :

TABEL I  
TABEL KUESIONER

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah di gunakan ?	8	0
2	Apakah tampilan aplikasi menarik ?	8	0
3	Apakah murid-murid senang dengan animasi yang di berikan ?	8	0
4	Apakah animasi ini membuat murid-murid lebih semangat belajar ?	6	2
5	Apakah pengajar menyukai aplikasi ini ?	5	3
6	Apakah masih perlu pengembangan dalam animasi ini ?	6	2
7	Apakah animasi ini membosankan ?	1	7
8	Apakah media ini sangat membantu kejelasan materi ?	6	2



Gbr.8 Grafik Kuesioner

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Guna menunjang kegiatan belajar dan mengajar serta meningkatkan ketertarikan akan minat dan motivasi siswa pada mata Pelajaran Agama Islam, dalam hal ini Pengenalan Huruf Hijaiyah, dengan aplikasi Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah pada TK/TPA Islam AR-RAHMAH, bertujuan untuk menambah minat murid-murid dalam belajar hijaiyah, yang biasanya di anggap sulit dan kurang bersemangat. Dengan aplikasi ini diharapkan murid-murid bisa dengan mudah untuk mengenal huruf hijaiyah, dengan animasi yang dibuat khusus anak-anak yang biasanya lebih menyukai belajar sambil bermain

Untuk pengembangan lebih lanjut, maka dapat diberikan beberapa saran yaitu :

1. Menambahkan fitur permainan agar anak lebih tertarik dan tidak merasa bosan untuk belajar dengan menggunakan aplikasi ini.
2. Menambahkan alunan musik sebagai backsound pada aplikasi ini agar siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar.

#### REFERENSI

- [1] Rusita, Esti. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Teknolgi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) Kelas III menggunakan Komputer Multimedia Sekolah Dasar, ISSN : 2303 - 1136, Maret 2013.
- [2] Heryanti, Arizonanataliya dan Galih Hermawan. Game Shopping Time, ISSN : 2809 - 9033, Maret 2013.
- [3] Hat, Nurhayati Che, Shaferul Hafes Sha'ari dan Mohd Fauzi Abdul Hamid. Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab, ISSN : 0127 - 9696, Juni 2013.



Nabila Hizky, S.Kom, Lulus Sarjana Komputer Pada Tahun 2015 untuk Program Studi Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa. Saat ini aktif sebagai Staf di Daarul Qur'an.