

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kemampuan membaca sangat penting bagi setiap individu di dunia, termasuk membaca Al-Qur'an. Membaca Al-Qur'an adalah salah satu ketrampilan dasar yang wajib dimiliki setiap Muslim sejak usia dini. Sebelum dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, anak-anak harus mengenal huruf hijaiyah beserta harakatnya sebagai dasar dalam belajar membaca dan menulis Al-Qur'an. Terdapat 30 huruf hijaiyah dan harakatnya, yaitu fathah, kasrah, dan dhammah yang harus dikuasai anak agar dapat bisa membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah yang benar.

Pembelajaran membaca Al-Qur'an dapat dilakukan secara bertahap menggunakan metode Iqro yang terdiri atas beberapa jilid. Pada Iqro Jilid 1 dan 2, peserta didik diperkenalkan dengan huruf hijaiyah dan cara membacanya menggunakan harakat fathah. Selanjutnya, pada Iqro Jilid 3 pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan harakat kasrah dan dhammah sebagai bagian dari tahapan pembelajaran membaca huruf hijaiyah dengan perubahan bunyi. Dengan demikian, materi pengenalan huruf hijaiyah serta harakat fathah, kasrah, dan dhammah merupakan materi dasar dalam tahapan pembelajaran membaca Al-Qur'an menggunakan metode Iqro.

Akan tetapi, dalam proses pembelajaran yang berlangsung di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) maupun lembaga pendidikan Islam lainnya masih terdapat berbagai hambatan. Pembelajaran biasanya dilakukan melalui metode ceramah, buku Iqra', dan media pembelajaran tradisional yang membuat beberapa anak kurang berminat untuk belajar. Keadaan tersebut menyebabkan minimnya motivasi belajar dan kurang maksimalnya pemahaman anak terhadap huruf hijaiyah beserta harakat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan *pre-test* terhadap 23 peserta didik di TPQ Darul Qur'an, Masjid Al-Muthi'in, Dukuh Miri, RT 04/RW 01, Kelurahan Bendosari, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali, diperoleh hasil bahwa sebanyak 15 peserta didik atau 65,22% belum mencapai ketuntasan, sedangkan 8 anak atau 34,78% telah mencapai ketuntasan. *Pre-test* dilakukan secara konvensional sebelum peserta didik menggunakan *game* edukasi *My Iqro*. Pelaksanaan *pre-test* menggunakan instrument

berupa pengenalan huruf hijaiyah serta pembacaan huruf hijaiyah dengan harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal sebagian peserta didik dalam mengenali huruf hijaiyah dan memahami perbedaan bunyi harakat masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan, mengingat nama huruf, serta membaca huruf hijaiyah dengan harakat yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara lebih menarik dan interaktif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini membuka kemungkinan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah melalui *game* edukasi. *Game* edukasi adalah salah satu produk dari multimedia pembelajaran interaktif (Amalia et al., 2024). *Game* edukasi merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik dikarenakan pula adanya kecenderungan usia yang sangat menyukai *game* sehingga dapat dimanfaatkan dengan mengintegrasikan *game* dalam suatu media interaktif untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar (Adyani et al., 2015).

Construct adalah satu alat pengembangan *game* khusus untuk *game* 2D berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh (Permatasari et al., 2022). Dengan berbagai fitur menarik, audio interaktif, dan sistem yang mudah digunakan, *Construct 3* bisa dimanfaatkan untuk membuat *game* edukasi yang membantu anak usia dini mengenali huruf hijaiyah dan harakat sesuai dengan karakteristik mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum & Yuliana, 2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* efektif dalam membantu proses belajar huruf hijaiyah. *Construct 3* dapat digunakan untuk mengembangkan *game* edukasi yang berkualitas. *Game* edukasi ini mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar anak. Selain itu, media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Namun pada penelitian tersebut belum mengembangkan *game* edukasi yang mengintegrasikan pengenalan harakat fathah, kasrah, dhammah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekurangan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif agar dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenali huruf hijaiyah dan tanda baca harakat fathah, kasrah, dhammah. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Harakat Menggunakan *Construct 3* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Anak”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar membaca Al-Qur’an.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Harakat Fathah, Kasrah, Dhammah, Berbasis *Construct 3*”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa isu yang perlu dianalisis lebih lanjut, yaitu :

1. Kemampuan sebagian peserta didik dalam mengenali huruf hijaiyah dan membaca huruf dengan harakat fathah, kasrah dan dhmmamah masih perlu ditingkatkan.
2. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan, mengingat nama huruf, serta membedakan bunyi harakat.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku Iqro dan metode pembelajaran konvensional.
4. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah dan harakat masih perlu dikembangkan.
5. Diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik mempelajari huruf hijaiyah serta harakat fathah, kasrah, dan dhammah dengan cara yang lebih menarik.

C. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah agar penelitian dapat terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, batasan masalah tersebut adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif yang membahas huruf hijaiyah dan tanda baca harakat, menggunakan *software Construct 3*.
2. Materi yang ada dalam *game* hanya mencakup pengenalan huruf hijaiyah dan tanda baca harakat dasar yaitu fathah, kasrah, dan dhammah.
3. Subjek penelitian ini adalah 23 peserta didik di sekolah dasar yang sedang belajar membaca dan menulis Al-Qur'an.
4. *Game* edukasi digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses pengenalan huruf hijaiyah dan harakat dasar.
5. Penelitian ini berfokus pada kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf hijaiyah dan membaca huruf dengan harakat fathah, kasrah, dan dhammah
6. Penelitian ini tidak membahas tajwid secara mendalam, melainkan hanya memfokuskan pada kemampuan mengenali dan membaca huruf hijaiyah dengan harakat dasar saja.
7. *Game* edukasi yang dikembangkan tersebut dijalankan pada perangkat desktop dengan hasil ekspor *Construct 3*, dan digunakan sebagai media pembelajaran pendukung.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses rancang bangun *game* edukasi tentang huruf hijaiyah dan tanda baca harakat menggunakan *Construct 3*?
2. Bagaimana hasil pengembangan *game* edukasi *My Iqro* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *game* edukasi *My Iqro*?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun *game* edukasi pengenalan huruf Hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah berbasis *Construct 3*.

2. Menghasilkan game edukasi *My Iqro* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan game edukasi *My Iqro*.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan pemahaman dan pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukasi yang menggunakan *Construct 3*, untuk membantu proses pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin menciptakan media pembelajaran dengan konsep serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik memahami huruf hijaiyah dan tanda baca harakat dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari membaca dan menulis Al-Qur'an.
- 3) Membantu peserta didik belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses.

b. Bagi Guru/Ustaz/Ustadzah

- 1) Menjadi pilihan media pembelajaran yang interaktif dalam memperkenalkan huruf-huruf hijaiyah serta tanda baca harakat.
- 2) Membantu guru atau ustaz/ustazah dalam menjelaskan materi pelajaran agar lebih menarik dan hasilnya lebih baik.
- 3) Membantu proses belajar dengan menggunakan teknologi sebagai alat pendukung dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah/TPQ

- 1) Meningkatkan berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar.

- 2) Meningkatkan kualitas proses belajar melalui pemanfaatan media yang menarik dan memiliki nilai Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan pengalaman dan kemampuan dalam membuat *game* Pendidikan dengan menggunakan *Construct 3*.
- 2) Menggunakan pengetahuan yang didapat selama masa studi dalam melakukan penelitian dan pengembangan media.
- 3) Menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian di bidang teknologi dan media pembelajaran.