

PENDAMPINGAN PENERAPAN APLIKASI GAME TILAWATI BAGI ANAK TPA NURUL HUDA DUMAI

Tri Yuliati*¹, Ari sellyana², Tri Handayani³

1,2,3Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

e-mail: triyuliyati00@gmail.com¹, ari.sellyana@gmail.com², trihandayani.stt@gmail.com³

Abstrak: TPA (Taman Pendidikan Al-Quran) sebagai tempat belajar mengaji untuk anak-anak mulai dari usia 5 tahun sampai usia dewasa. Pengenalan huruf hijaiyah adalah hal yang pertama sekali atau dasar untuk belajar Alquran. Berbagai metode dilakukan agar murid-murid bisa dengan mudah menghafal huruf hijaiyah dan cara bacanya. salahsatunya menggunakan tilawati sebagai media belajar siswa. Untuk saat ini metode yang diajarkan yaitu murid-murid maju kedepan satu persatu untuk dites cara membaca tilawati ataupun guru mengajarkan melalui tulisan dipapan tulis. Sesekali perlu dilakukan perubahan dalam menyampaikan materi agar murid-murid tidak bosan dan jenuh saat belajar. Oleh karena itu perlu diberikannya alternatif media untuk pembelajaran tilawati. Tujuan dari kegiatan ini untuk memperkenalkan serta melakukan pendampingan menggunakan game tilawati dimana bentuk kegiatan ini secara demonstrasi langsung kepada para murid serta didampingi guru ngaji. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan respon positif dan diterimanya dengan baik aplikasi game tilawati ini untuk alternatif media belajar murid-murid di TPA NurulHuda Dumai

Kata Kunci: Game, Tilawati, Mengaji

Abstract: *TPA (Al-Quran Education Park) is a place to learn the Koran for children from the age of 5 years to adulthood. The introduction of hijaiyah letters is the first or basic thing to learning the Koran. Various methods are used so that students can easily memorize hijaiyah letters and how to read them. one of them uses tilawati as a medium for student learning. For now, the method taught is that students come forward one by one to be tested on how to read tilawati or the teacher teaches through writing on the blackboard. Sometimes it is necessary to make changes in conveying the material so that students are not bored and bored while studying. Therefore, it is necessary to provide alternative media for learning tilawati. The purpose of this activity is to introduce and provide assistance using the tilawati game where this form of activity is a direct demonstration to students and is accompanied by a Koran teacher. The results of this service show a positive response and the acceptance of this tilawati game application as an alternative learning media for students at TPA Nurul Huda Dumai*

Keywords: *Game, Tilawati, Read Qur'an*

1. Pendahuluan

TPA Nurul Huda Dumai adalah Taman Pendidikan Al-Quran yang berada di jalan Nanas Kelurahan Pangkalan Sesai Kecamatan Dumai Barat yang berjarak 10 KM dari Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai dan diketuai oleh ibu Siti Rofiah, S.Pd. Dalam Mengajarkan Tilawati biasanya para guru hanya berpatokan dari Buku Tilawati yang berjumlah 6 jilid dengan Cara membaca Tilawati sebagai media belajar, dan siswa mendengarkan dan mengucapkan kembali apa yang disampaikan oleh guru mereka. Taman Pendidikan Al-

Quran (TPQ) merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk mendidik santri agar dapat membaca Al-Quran sesuai dengan aturan yang berlaku. Pembelajaran TPQ tidak terdapat batas usia untuk menjadi santri, maka tidak heran jika terdapat santri yang masih berusia sangat muda (4 tahun) telah menyelesaikan seluruh modul pembelajaran, dan santri yang lebih tua (8 tahun) yang baru memulai mempelajari Al- Quran. Untuk dapat dikatakan lulus, santri diwajibkan mengikuti tes baik yang diuji oleh pengajar maupun kepala TPA untuk setiap modul. Pada zaman yang semakin modern harapan para orangtua kepada anaknya yaitu memiliki mutu yang lebih baik dalam bidang keagamaan khususnya membaca Al-Qur'an belajar dan memahami ilmu Al-Qur'an sangatlah diperlukan sesuai dengan kaidah ilmu tajwid yang dimana hukum mempelajari ilmu tajwid, tartil dan tahnih adalah wajib 'ain (Azizah, 2020). Kegiatan pembinaan tentang baca al-qur'an dengan hukum bacaan yang benar penting dilakukan dimana banyak anak yang belum memahami tentang hukum bacaan tajwid seperti ketika ada nun matai atau tanwin bertemu dengan huruf hijaiyah sehingga kegiatan pembinaan mengajarkan tajwid sangat penting dilakukan karena belajar dan mengajarkan al-Qur'an merupakan kewajiban bagi kaum muslimin dan muslimat. (Gafur, Nurhasan, Switri, & Apriyanti, 2021)

Salah satu teknik yang digunakan untuk melakukan pengajaran adalah Tilawati. Metode klasik yang diterapkan memang cukup baik namun masih memiliki kekurangan karena kurang menariknya penyampaian sehingga anak terkadang bosan dan sulit mengingat dimana anak butuh sesuatu yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat memberikan fasilitas kepada pengajar untuk menyampaikan materi tilawati sehingga anak-anak dapat mengingat huruf Tilawati lebih baik. (Wardani, Qomariah, & ..., 2021)

Permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pengetahuan santri terhadap metode tilawati
2. Kurangnya guru mengaji yang bisa menerapkan metode tilawati
3. Masih belum optimalnya metode ini untuk diterapkan kepada santri

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi diatas selanjutnya dilaksanakan diskusi antar tim pengusul bersama mitra untuk menjustifikasi/menentukan persoalan yang disepakati agar diselesaikan selama pelaksanaan kegiatan ini. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilaksanakan, permasalahan yang disepakati untuk diselesaikan adalah belum terampilnya santri dalam menerapkan metode pembelajaran tilawati dan kurangnya pengajar metode tilawati ini. (Mohamad Nasirudin, Mazidatul Faizah, Salim Ashar, 2021)

Berbagai macam bentuk teknologi diciptakan untuk mempermudah dalam penggunaan dan fleksibel bisa digunakan dimana saja dan dipergunakan oleh siapa saja karena perkembangan teknologi yang masif membuat ide para pengembang perangkat lunak dan peneliti membantu anak-anak dengan aplikasi khususnya anak-anak usia dini dimana merupakan periode keemasan anak-anak lebih cenderung menyukai mendapatkan informasi layaknya yang bermanfaat dan mendidik dengan pola bermain seperti dunianya anak-anak (Guntoro, 2020). Penggunaan teknologi khususnya multimedia sangat diminati anak-anak karena didalamnya terdapat animasi, suara dan juga tulisan yang dibuat semenarik mungkin dengan karakter dan efek suara yang disukai anak-anak sehingga penggunaannya bisa menjadi sarana sosialisasi, pembelajaran dan untuk kepentingan informasi yang menarik dan efisien (Nur Budi Nugraha & Tri Yuliati, 2021). Anak sebagai

pengguna aplikasi memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki kemampuan kognitif dan komunikasi yang masih terbatas dan belum berkembang sempurna. Sebenarnya game dapat memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak jika digunakan dengan benar dan mengikuti peraturan yang telah ditetapkan oleh orang tua terkait waktu penggunaan dan konten atau permainan yang dapat diakses anak menggunakan teknologi (Suryani & Purwanti, 2019).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan materi pembelajaran dengan cara menjadikan materi Pembelajaran Tilawati menjadi sebuah game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercaya dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran untuk anak. (Widoretno, Setyawan, & Mukhlison, 2021)

Terdapat elemen pembelajaran di dalam game edukasi ini, seperti angka, huruf, warna, bentuk datar, buah, hewan, mobil, planet, dan speaker, yang dapat membuat game menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Motivasi belajar adalah keinginan untuk mengejar sesuatu guna mencapai suatu tujuan yang berasal dari dalam diri individu. Motivasi diartikan sebagai pergeseran energi seseorang yang ditandai dengan sentimen dan reaksi untuk mencapai tujuan, sedemikian rupa sehingga munculnya motivasi pada diri seseorang ditandai dengan adanya pergeseran energi, baik disadari maupun tidak. Singkatnya, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal yang dapat menimbulkan emosi dan sentimen untuk membantu seseorang mencapai tujuan belajarnya. (Niswa & Kharisma, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah perlunya Pendampingan penerapan aplikasi game tilawati bagi anak TPA Nurul Huda Dumai Guna membantu dan melatih para pengajar didalam Mengajarkan Al-Quran menggunakan metode Tilawati.

2. Metode

Khalayak sasaran kegiatan pendampingan pengembangan aplikasi game Tilawati untuk anak paud di TPA Nurul Huda Dumai dalam rangka memberikan pembelajaran yang bersifat menarik dan Menyenangkan untuk mengenal dan mempelajari Tilawati dari jilid 1 sampai khatam di Jilid 6 melalui sebuah Game aplikasi. Kegiatan dilaksanakan bertempat di ruangan belajar dengan beberapa Santri dan Ustadz atau ustazah sebagai Guru pendamping yaitu 4 orang. Adapun yang menjadi instruktur dan narasumber dalam kegiatan ini adalah dosen-dosen Sekolah Tinggi Teknologi Dumai sebanyak 2 orang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan dengan cara memperkenalkan Tilawati dengan media game edukasi.

Demonstrasi dilakukan untuk menjelaskan dan Mempraktekkan kepada para Ustadz atau ustazah sebagai Guru dan Para santri mengenai program pengabdian masyarakat yang akan diterapkan antara lain:

1. Penjelasan mengenai bagaimana menjalankan game Tilawati.

2. Manfaat bagaimana pentingnya mempelajari Tilawati yang bisa mengantikan media buku sebagai alternatif untuk pembelajaran kepada santri TPA.
3. Bentuk kegiatan : Demonstrasi ke kelas
4. Perlengkapan yang dibutuhkan: laptop, infokus, spanduk

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan pendekatan sosial. Pendekatan sosial dilakukan dengan melibatkan kelompok sasaran sebagai subyek kegiatan, tidak hanya sekedar objek kegiatan. Pendekatan sosial dilakukan dengan melibatkan kelompok sasaran dalam proses persiapan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa mereka mempunyai masalah seperti yang dirumuskan dan perlu dilakukan pemecahan masalah. Pendekatan sosial ini juga diperlukan untuk memberi jaminan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Secara garis besar kegiatan. Pelaksanaan dilakukan dalam 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan. (Sellyana, yuliati, handayani, & Saputra, 2022)

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PPM ini dengan judul "Sosialisasi Game Belajar Tilawati Untuk Anak Paud Di TPA Nurul Huda Dumai" telah selesai dilakukan. Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 24 Juni 2021 di TPA Nurul Huda Kota Dumai. Kegiatan ini diisi dengan materi mengenai Media Game Tilawati dan dilanjutkan dengan penginstalan aplikasi yang Pelaksanaan PPM sediakan untuk Tenaga Pengajar serta simulasi penerapan metode belajar terhadap santri TPA Nurul Huda. Jumlah peserta santri diikuti oleh 20 orang peserta. Para Ustadz atau ustazah sebagai dewan guru sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, dibuktikan dengan memberikan waktu untuk pelaksana PPM STT Dumai sewaktu memberikan penjelasan materi maupun simulasi yang dilakukan.

Program pengabdian pada masyarakat berupa pengenalan simulasi pengembangan media pembelajaran game edukasi bagi guru-guru TPA Nurul Huda Dumai yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan bisa membuat para santri lebih paham dan mengerti dalam mempelajari Tilawati. Para Ustadz atau ustazah akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri dan termotivasi untuk memberikan hal-hal yang menarik untuk menarik minat belajar para santri. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi TPA, proses belajar mengajarnya akan lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi. Disamping itu dengan adanya Sosialisasi media pembelajaran ini akan menambah keterampilan Para Ustadz atau ustazah dalam menyiapkan perangkat pembelajarannya.

Untuk kelancaran dan ketertiban kegiatan sosialisasi game tilawati, kegiatan diawali dengan persiapan laptop dan infocus yang dipersiapkan oleh ibu Tri Yuliati, S.Kom. antusias para santri dalam menunggu dan memperhatikan bu Tri Yuliatai, M.kom didalam Bekerja.



Gambar 1. Persiapan Penggunaan Aplikasi Game Tilawati

Selanjutnya pengenalan sosialisasi game dilanjutkan oleh Ibu Ari Sellyana, M.Kom dengan memperkenalkan 3 jenis Game yang akan diajarkan. Dimulai dengan Game 1 yaitu game pengenalan Huruf Hijaiyah, Game ini berisi Pengenalan akan huruf Hijaiyah dan pengenalan tanda baca (Harakat) dari huruf hijaiyah itu sendiri yaitu, fathah, kasroh dan dhommah. Semua Huruf Hijayah diperkenal satu per satu dan cara untuk membacanya. Jika Game 1 telah dimengerti oleh para santri dan guru, kemudian dilanjutkan menjelaskan tentang Game ke-2 yaitu Game ini mengajarkan para santri untuk bisa membaca huruf Hijaiyah jika huruf tersebut sudah diberikan tanda baca (Harakat). Selanjutnya Penjelasan tentang Game ke-3 yaitu Pada Game ini menampilkan balon-balon yang berisi huruf-huruf hijaiyah yang sudah ber-harakat. dibutuhkan keterampilan dan kecepatan penggunanya dalam mempermainkan game ini dalam membaca dan memilih dengan cepat soal yg diberikan dan mencocokkannya dengan balon yang dianggap benar. Jika jawaban yang dipilih benar, maka akan mendapatkan poin 1 tapi jika salah maka tidak mendapatkan poin.



Gambar 2 Penjelasan Aplikasi Game Tilawati

Para santri amat antusias dalam melihat animasi yang dibuat dan jalannya game, mereka juga merekam dan mengingat semua materi yang disampaikan yang disampaikan oleh Ibu Ari Sellyana, M.Kom selaku pemateri. Sesekali para santri menjawab pertanyaan yang disampaikan kemudian antusias dengan ikut interaktif dalam belajar. Selesai sosialisasi Tilawati diakhiri dengan sesi foto bersama dengan Para Ustadz atau ustazah dan para santri.



Gambar 3 photo Bersama dengan murid dan guru TPA Nurul Huda

4. Kesimpulan

Program sosialisasi dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun ada beberapa santri yang berhalangan hadir di hari itu. Pendampingan oleh pelaksana PPM kepada Para Ustadz atau ustadzah selaku Guru dan Para Santri selaku siswa pada aplikasi game tilawati berjalan dengan baik materi yang disampaikan dengan mengikuti game tilawati. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik, terbukti dengan keaktifan Para Ustadz atau ustadzah selaku Guru dan Para Santri selaku siswa mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu Sosialisasi berakhir.

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya PPM sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula.

Adanya kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis membuat aplikasi media pembelajaran kepada Para Ustadz atau ustadzah selaku Guru agar proses belajar mengajar untuk para santri lebih menarik dan interaktif, maka dari itu perlu adanya pembekalan mengenai pembahasan program untuk membuat aplikasi media pembelajaran tersebut dan hendaknya kegiatan ini selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai dan TPA Nurul Huda Dumai Barat serta Universitas Lancang Kuning yang telah membantu mempublikasikan jurnal ini.

Daftar Pustaka

Azizah, I. ; F. A. (2020). Program Pembelajaran Metode Tilawati Masa Pandemi Covid-19 Di TPQ Al-Huda tegalrejo badas-Kediri. *JPMD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, 1(2), 51–67.

Gafur, A., Nurhasan, N., Switri, E., & Apriyanti, A. (2021). Pembinaan Ilmu Tajwid terhadap Anak-Anak di Masjid An-Nuur Kebun Raya OI. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 313–326. <https://doi.org/10.54082/jamsi.103>

Guntoro, G. B. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Untuk Anak Usia Dini. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 150–158. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3339>

Mohamad Nasirudin, Mazidatul Faizah, Salim Ashar, M. K. D. (2021). Penerapan Metode Tilawati dalam Pembelajaran Membaca Al-Quran di Pondok Sabilul Huda. *Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 3.

Niswa, K., & Kharisma, A. J. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “Kids Learning” Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 28–32. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v1i1.8>

Nur Budi Nugraha, & Tri Yuliati. (2021). Animasi 2D Corona Virus Desease 19 (Covid 19) Sebagai Media Edukasi Anak - Anak. *Pixel:Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(2), 182–188. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i2.546>

Sellyana, A., yuliati, tri, handayani, tri, & Saputra, J. (2022). *Pelatihan dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa tentang perakitan komputer di sma pgri dumai*. 3(2), 961–967.

Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 148. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i2.1486>

Wardani, D. K., Qomariah, U. K. N., & ... (2021). Penerapan Aplikasi Tilawati Mobile Berbasis Flipbook Untuk Standarisasi Guru Tpq Desa Pesantren Jombang. *Prosiding Seminar ...*, 1(c), 91–96.

Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.