

## **Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II SDN 2 Cikancas**

**Mila Zakiyyatun Najwa<sup>1</sup>, Ratu Suningrat<sup>2</sup>, Muhammad Irfan Habibi<sup>3</sup>, Solihatun Nurlaila<sup>4</sup>, Dian Romadona<sup>5</sup>, Izzudin Sadam Satria<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

E-mail: [milazakiyyah15@gmail.com](mailto:milazakiyyah15@gmail.com)

HP. 083173625609

### **Abstrak**

Pembelajaran huruf hijaiyah merupakan aspek fundamental dalam penguasaan Al-Qur'an di kalangan siswa sekolah dasar. Namun, minat belajar yang rendah akibat metode yang monoton menghambat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media game edukatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah di SDN 2 Cikancas untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa, minat belajar, dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Program ini menawarkan strategi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar huruf hijaiyah di sekolah dasar.

**Kata kunci:** huruf hijaiyah, game edukatif, minat belajar, sekolah dasar.

### **Abstract**

*The learning of Hijaiyah letters is a fundamental aspect in mastering the Qur'an. However, elementary school students often lack interest due to monotonous teaching methods. This research aims to implement educational game media in teaching Hijaiyah letters to improve the learning interest of second-grade students at SDN 2 Cikancas. The method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles. The results of the study indicate significant improvements in student activity, enthusiasm, and the number of students achieving the Minimum Completeness Criteria (KKM). The use of educational game media proved to be an effective alternative strategy in increasing students' interest in learning Hijaiyah letters in elementary schools.*

**Keywords:** hijaiyah letters, educational games, interest in learning, elementary school

---

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v5i1.1669>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



OPEN ACCESS

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan dasar adalah tahap yang krusial dalam membangun fondasi pengetahuan dan karakter. Di sekolah Islam, penguasaan huruf hijaiyah sangat penting karena merupakan langkah awal dalam mempelajari Al-Qur'an. Namun, pembelajaran huruf hijaiyah di sekolah dasar sering kali mengalami kendala, salah satunya akibat metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diterapkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media game edukatif.

Game edukatif mampu menggabungkan aspek visual, audio, dan interaksi yang relevan dengan dunia anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka menguasai materi lebih cepat dan menyenangkan (Putra, 2023). Dalam pengajaran huruf hijaiyah, game edukatif dapat menjadi strategi alternatif untuk meningkatkan penguasaan huruf dan membangun karakter religius siswa sejak dini..

## **METODE**

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 2 Cikancas, dengan melibatkan 25 siswa kelas II. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, di mana guru kelas turut dilibatkan dalam penerapan media game edukatif. Tahapan kegiatan mencakup persiapan, pelaksanaan, pendampingan guru, observasi, evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut.

## **HASIL**

Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah di SDN 2 Cikancas menunjukkan hasil yang sangat positif. Keaktifan siswa meningkat, terlihat dari antusiasme mereka yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket minat belajar, ditemukan peningkatan signifikan pada siswa, dengan 88% siswa mencapai KKM pada siklus II, dibandingkan dengan 60% pada siklus I. Selain itu, jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran juga meningkat, memberikan bukti kuat bahwa media game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II pada tiga indikator utama, yaitu keaktifan siswa, skor angket minat belajar, dan jumlah siswa yang

mencapai KKM. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan media game edukatif memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar huruf hijaiyah siswa kelas II.



**Gambar 1. Implementasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Game Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar**

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa program PkM berbasis game edukatif efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II dalam penguasaan huruf hijaiyah. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya inovasi metode pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman agar pendidikan dasar, khususnya di sekolah berbasis Islam, dapat lebih optimal dan bermakna.

## PEMBAHASAN

Program pengabdian ini memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran huruf hijaiyah. Penggunaan media game edukatif yang berbasis pada karakteristik anak usia sekolah dasar menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Metode ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan aktif dari siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif seperti game edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi kekurangan metode konvensional dalam pembelajaran di sekolah dasar.



**Gambar 2. Implementasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Game Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar**

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SDN 2 Cikancas berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas II terhadap huruf hijaiyah melalui penerapan media game edukatif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, serta mampu meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dari media game edukatif untuk pembelajaran huruf hijaiyah dapat menjadi solusi inovatif yang membantu siswa mempelajari Al-Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruqi, I. (2018). *Pendidikan Al-Qur'an untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hamzah, B. U. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Handayani, M. R. (2013). Game Edukasi Huruf Hijaiyah Usia Taman Kanak-Kanak untuk Program Kerja Karang Taruna Perumahan Kaliwungu Indah Desa Protomulyo Kendal. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, (Vol & No). <https://doi.org/10.21580/dms.2013.132.46>
- Himmatul Karimah & Muhsinin. (2021). Pengaruh Game Edukasi (Huruf Hijaiyah) Android terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Kelompok B RA. Darul Ulum Pacarkeling Kejayan Kabupaten Pasuruan. *Proceeding: The Annual International*

- Conference on Islamic Education.
- Maharisa, E. (2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 7(2), Article 193. <https://doi.org/10.51226/assalam.v7i2.193>
- Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2022). Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Studi Kasus: DTA Nurul Muttaqien). *Media Jurnal Informatika*, 13(2). <https://doi.org/10.35194/mji.v13i2.1917>
- Piaget, J. (2004). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prensky, M. (2021). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rahmawati, L. (2023). Inovasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Melalui Media Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 6(1), 27–35.
- Rusman. (2019). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Roestiyah, N. K. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sayidah, R. R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. (2021). Media Game Edukasi Berupa Aplikasi untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 142-154. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1363>
- Sukardi. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwarna, N. (2022). Penggunaan Media Game Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 45–53.
- Syafrizal, S., & Fitriani, W. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik dan Penerapannya dalam Pembelajaran PAI. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 7(5), 21-30. <https://doi.org/10.3287/liberosis.v7i5.7670>
- Syipa, M., & Sutisna, S. (2021). Implementasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada Majlis Ta'lim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(7), 653-660. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v1i7.153>
- Uci Rahmalisa, Yulisman, Hendry Fonda, & Sephia Anita Sahrina. (2023). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sebagai Dasar Membaca Al-Qur'an pada Murid TK Islam Al-Karimah. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(4), Article 6472. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v3i4.6472>
- Yuliani, N. (2020). Pengaruh Game Edukatif terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal PAUD Islam*, 8(2), 101–110.