

---

## Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang

**Bella Kartika Sari<sup>1\*</sup>, Atika Farhana Herdajanti<sup>2</sup>, Rafita Yulianing Puspiananti<sup>3</sup>, Dzauqy Shifa<sup>4</sup>, Muhammad Khusni Muzzamil<sup>5</sup>, Melati Oktafiyani<sup>6\*</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Dian Nuswantoro

\*Email: [melati.oktafiyani@dsn.dinus.ac.id](mailto:melati.oktafiyani@dsn.dinus.ac.id)

---

### ABSTRACT

*Education in the religious sciences, in particular the Hijaiyah letters, is essential as a readiness to be understood by humans as the basis of life to face life in the future. The difficulty encountered is quite reasonable as the Quran uses Arabic. Learning with the Quranic system usually takes place over relatively long or even years. It is neither effective nor efficient as far as teaching and learning are concerned. As a result, with the presence of new learning media through the use of computer technology, it is expected that they will be transformed into appealing learning for children. Therefore, the authors made interactive animation videos of hijaiyah letter recognition, Arabic language in daily life, writing in Arabic, and calligraphy. Those interactive animation videos for kindergarten, elementary, and junior high school-age children at TPQ Al Huda Wonodri is beneficial in the teaching and learning process to be more fun and effective so that students are no longer bored in learning and attract students to understand better how to read hijaiyah letters well and correctly.*

**Keywords:** *Interactive Animation Video, Hijaiyah Letters, Arabic Writing, Calligraphy*

### ABSTRAK

*Pendidikan tentang ilmu-ilmu agama khususnya huruf hijaiyah sangat penting sebagai bekal untuk dipahami oleh manusia sebagai landasan hidupnya untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Kesulitan yang dialami cukup beralasan, karena Al-Qur'an menggunakan bahasa Arab. Pembelajaran dengan sistem Al-Qur'an biasanya dilakukan dalam waktu yang relatif lama bahkan terkadang bertahun-tahun. Hal ini tidak efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dengan hadirnya media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi komputer diharapkan dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang menarik bagi anak. Oleh karena itu, penulis membuat video animasi pengenalan huruf hijaiyah yang interaktif sehingga dengan adanya aplikasi interaktif pengenalan huruf hijaiyah, bahasa Arab, menulis huruf hijaiyah, dan kaligrafi untuk anak usia TK, SD, dan SMP di TPQ Al Huda Wonodri ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif sehingga siswa tidak lagi bosan dalam pembelajaran dan menarik minat siswa untuk lebih memahami cara membaca huruf hijaiyah yang baik dan benar.*

**Kata Kunci:** *Video Animasi Interaktif, Huruf Hijaiyah, Tulisan Arab, Kaligrafi*

---

### PENDAHULUAN

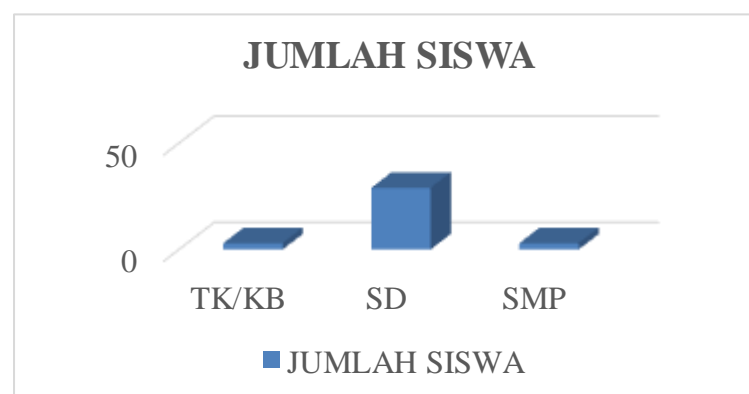
Pembelajaran bahasa Arab pada siswa di TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada tidak tercapainya kompetensi belajar yang ditetapkan. Beberapa kendala yang dialami siswa berasal dari semangat yang rendah, sikap negatif dalam pembelajaran yang dirangsang oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif dan cenderung membosankan. Hakim (2019) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton menyebabkan kesulitan belajar yang dialami siswa berupa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran yang membosankan menimbulkan rasa

bosan dan malas dalam belajar. Kesulitan siswa dalam pendidikan juga disebabkan oleh lingkungan belajar yang tidak nyaman, yang menyebabkan siswa kurang konsentrasi dalam belajar. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan huruf hijaiyah dan bahasa Arab.

Kesulitan pembelajaran bahasa Arab untuk siswa pada TPQ diidentifikasi terdapat dua masalah utama; masalah linguistik dan masalah non-linguistik. Masalah linguistik meliputi kesulitan menentukan makna bunyi yang didengar, kesulitan mengungkapkan pendapat, kesulitan menulis lambang bahasa Arab, kesulitan menguasai kosakata, dan kesulitan melafalkan bunyi. Permasalahan nonlinguistik yang berkaitan dengan faktor psikologis siswa berupa rasa bosan, malas, dan tidak bersemangat dalam belajar serta motivasi belajar yang rendah disebabkan oleh penggunaan strategi yang tidak relevan, kurangnya media pembelajaran pada orientasi pembelajaran aktif, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif. Selain faktor psikologis siswa, latar belakang siswa dengan pemahaman bahasa Arab yang berbeda, dan sarana prasarana yang kurang memadai dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi faktor lain dari kesulitan belajar bahasa Arab (Akla, 2021).

Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (peserta didik) bertujuan mempermudah proses pembelajaran (Efendi, 2020). Salah satu teknologi dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran menjadi lengkap adalah teknologi multimedia. Multimedia merangkum berbagai media dalam satu wadah, sehingga memudahkan penyampaian bahan pembelajaran dan pengguna dapat terlibat dalam proses pembelajaran karena teknologi multimedia mempunyai interaktif (Kadaruddin, S.Pd., 2016). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tingkat ketercapaian pembelajaran dapat meningkat.

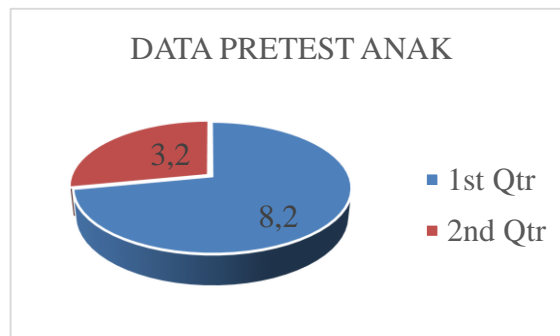
TPQ Al-Huda adalah salah satu tempat pengajaran Qur'an di Kota Semarang yang siswanya tergolong dari masyarakat menengah dan menengah kebawah. Berdasarkan data yang didapat dari RW 1 Kelurahan Wonodri sebanyak 105 kartu keluarga termasuk keluarga miskin. Demi memperoleh pendidikan agama yang baik dengan latar belakang orang tua yang kurang mampu, TPQ Al-Huda adalah salah satu alternatif tempat pengajaran Qur'an untuk anak-anak. Dari data yang diperoleh di TPQ dari 105 Kartu keluarga miskin, sebanyak 35 anak menjadi siswa di TPQ Al-Huda dengan rentangan usia berdasarkan tingkat pendidikan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Grafik daftar jumlah anak beserta tingkatan

Pada grafik diatas dapat disimpulkan anak yang ada direntangan usia SD memiliki jumlah terbanyak dengan jumlah 29 anak. TPQ Al-Huda didalam proses belajar mengajar Al-Qur'an menggunakan tempat Masjid Al-Huda yang terletak di Jl. Wonodri Krajan rt 4 rw 1. Proses belajar mengajar selama ini dilakukan oleh 2 orang guru masih dengan cara yang konvensional,

sehingga capaian keberhasilan pembelajaran baca tulis Al-Qur'an masih rendah, seperti yang ditunjukkan pada data *pretest* yang telah dilakukan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Hasil Pre-test

Didalam hasil data tersebut disimpulkan bahwa kondisi awal mitra sebanyak 85,19% anak gagal didalam *pretest* dan 14,81% anak lulus dalam *pretest* dengan soal yang diberikan seputar membaca dan menulis bahasa arab.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka program ini mencoba memberikan solusi pembelajaran bahasa Arab pada siswa di TPQ Al Huda dengan mempertimbangkan hal-hal berikut. Pertama, memandang pentingnya peran strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab dari siswa. Penggunaan strategi pembelajaran yang variatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta pentingnya kehadiran guru dalam proses pembelajaran mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, memandang penggunaan media teknologi sebagai sarana penunjang yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Kehadiran media teknologi dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa. Media teknologi dalam pendidikan dianggap sebagai alat yang dapat memberikan dampak terhadap suasana dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar. Motivasi dan minat belajar dapat mendorong siswa untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan dengan baik. Penggunaan media teknologi dalam proses belajar mengajar secara efektif memudahkan guru dalam melaksanakan tugas mengajar. Ketiga, menguji dampak teknologi video animasi terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang berdampak pada pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, video animasi 2D dan modul pembelajaran interaktif sebagai salah satu media yang tepat untuk pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang.

## **METODE**

Metode Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pengabdian ini menggunakan metode pendampingan program, kami menggunakan tahapan siklus PDCA seperti berikut ini:



**Gambar 3.** Siklus PDCA

1. Metode *Plan* atau Perencanaan

Metode ini berisi proses merancang media pembelajaran dan kegiatan yaitu

1. Mengidentifikasi permasalahan/kebutuhan melalui wawancara
2. Menggali potensi mitra. potensi yang bisa dikembangkan mitra yaitu buku iqro dan ceramah
3. Mencari studi literatur terkait media interaktif video animasi dan buku modul pembelajaran baca tulis alquran.
4. Merancang 3 media, dengan tahapan sebagai berikut
  - a) Mencari materi pada buku pembelajaran pada tingkatan SD.
  - b) Merancang Video animasi berkarakter dengan *2D Animation*.
  - c) Merancang buku modul animasi sesuai dengan materi pembelajaran pada tingkatan SD.
  - d) Merancang media *puzzle* untuk media menghafal huruf hijaiyah anak.
5. Merancang kegiatan
  - a) Menyusun konsep kegiatan
  - b) Menyusun bentuk kegiatan pendampingan
  - c) Merancang cara mengukur keberhasilan metode

2. Metode *Do* atau pengerjaan

Didalam mengerjakan 3 media dibutuhkan tahapan yang terbagi menjadi beberapa proses pembuatan diantaranya

A. Proses pembuatan video animasi adalah sebagai berikut

- 1) Brainstorming ide terkait konsep video animasi
- 2) Membuat skrip video animasi
- 3) Membuat dubbing animasi sesuai skrip dengan menggunakan aplikasi perekam suara
- 4) Menggambar karakter animasi dengan aplikasi *Procreate*
- 5) Membuat *storyboard* sesuai skrip menggunakan *Procreate*
- 6) Membuat aset dan ilustrasi sesuai skript dan *storyboard* dengan aplikasi *Procreate*
- 7) Membuat animasi dari aset-aset yang sudah dibuat ata menggerakkan aset dengan *Adobe Animate*
- 8) Hasil Animasi di *export* menjadi *sequence-sequence* yang selanjutnya digabung dengan *Adobe Premier Pro*
- 9) Mengekspor hasil video
- 10) Selesai

B. Proses pembuatan modul diantaranya adalah sebagai berikut

- 1) Mengumpulkan materi-materi dari buku pembelajaran Agama Islam di tingkat sekolah dasar
- 2) Menyeleksi materi pembelajaran sesuai dengan konsep program yang telah dirancang
- 3) Menyusun konsep modul dengan *Powerpoint*
- 4) Menyusun modul dengan *microsoft word*
- 5) *Brainstorming* materi pembelajaran dengan mitra
- 6) *Brainstorming* ide materi dengan dosen pendamping
- 7) Merevisi materi sesuai dengan masukan yang telah diberikan

- 8) Konsultasi dengan dosen pendamping dan mitra
  - 9) Mencetak Modul
  - 10) Selesai.
- C. Proses pembuatan *puzzle* dijelaskan sebagai berikut
- 1) Membuat konsep *puzzle*
  - 2) Mendesai *puzzle* dengan *canva*
  - 3) Mencetak potter *puzzle*
  - 4) Mencetak *puzzle* dengan kayu.
- D. Proses implemtasi pendampingan guru diantaranya
- 1) Memperlihatkan media pembelajaran yang telah dibuat
  - 2) Menjelaskan kegiatan dan konsep kegiatan
  - 3) Menjelaskan kegunaan tiap media pada setiap kegiatan
  - 4) Melakukan pengarahan terkait distribusi media dan cara mengoperasikannya
  - 5) Menjelaskan guru mengenai cara menampilkan video animasi dengan LCD dan mengarahkan cara mengulang materi video animasi dengan *powerpoint* yang telah disediakan
  - 6) Melakukan *post test* kegiatan
  - 7) Selesai.
3. Metode *Check* atau evaluasi
- Metode ini berisi tentang evaluasi dari program yang telah dilaksanakan, diantaranya
- a) Anak ada yang kurang fokus dengan apa yang disampaikan guru
  - b) Ada anak yang belum bisa membaca.
  - c) Anak diam, tidak berani menjawab pertanyaan
  - d) Fasilitas yang miliki Guru kurang mendukung jika mengoperasikan dengan *google drive*, atau koneksi internet
4. Metode *Action* atau perbaikan
- a) Memberikan *icebreaking* dengan tepukan untuk memicu konsentrasi anak saat acara berlangsung.
  - b) Melakukan pendampingan *intens* untuk anak yang belum bisa membaca atau dengan memberikan penjelasan ulang dari guru supaya materi di dalam buku modul dapat tersampaikan oleh seluruh anak.
  - c) Memberikan pertanyaan dengan *power point* pemilihan ikon gambar yang disukai dimana didepan ikon tersebut terdapat soal acak untuk anak-anak, sehingga anak menjadi tertarik untuk maju kedepan.
  - d) Melakukan pemindahan materi video animasi kedalam *flashdisk* yang bisa digunakan mitra.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program yang kami gunakan pada metode PDCA ini didapatkan hasil yang dibagi menjadi 3 diantaranya

### 1) Produk.

Dari pelaksanaan program ini, produk yang dihasilkan berupa 4 video diantaranya

#### a) Video Animasi

##### 1) *Lets learn hijaiyah*

Video ini berisi pengenalan huruf hijaiyah, kosakata arab serta cara membaca huruf hijaiyah oleh tokoh hasna dan mila.



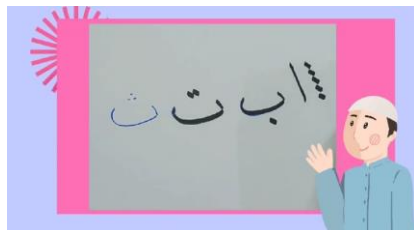
2) *Self Introduction in arabic*

Video *Self Introduction in arabic* berisi tentang pembelajaran mila dan hasna menjelaskan materi pengenalan menggunakan bahasa arab, serta tentang membaca surat pendek yaitu *al-ikhlas* beserta terjemahannya.



3) *Arabic writing*

Video yang berisi tentang tutorial menulis huruf hijaiyah kaligrafi dengan menggunakan spidol, yang bisa ditiru anak, nan memicu pengetahuan anak tentang cara menulis huruf yang benar



4) *Arabic Calligraphy Writing*

Video ini berisi cara menggambar kaligrafi dengan 3 pensil untuk pemula yang bisa dijadikan dasar pengetahuan anak mengenai seni kaligrafi



b) *Buku modul program kemahiran belajar Al-Qur'an*

Pada buku ini terdapat materi baca dan tulis Al-Qur'an sesuai dengan konsep kegiatan yang ada. Berikut ini adalah gambar media buku modul yang telah dihasilkan



Cover tampak depan dan belakang

2) Implementasi dan pendampingan mitra

Dari hasil implentasi pendampingan mitra dapat didapatkan hasil sebagai berikut:

No	Data	Hasil yang dicapai
1.	Kuesioner	1) Mitra setuju media efektif bagi anak-anak 2) Mitra setuju bahwa media menarik sebagai bahan ajar 3) Mitra setuju bahwa media yang diberikan mengurangi permasalahan mitra 4) Mitra setuju bahwa media yang diberikan mengurangi permasalahan mitra 5) Mitra setuju bahwa program membuat anak tertarik untuk belajar 6) Mitra setuju bahwa program membuat anak bisa belajar bahasa arab 7) Mitra setuju bahwa program membuat anak memiliki kemampuan menulis huruf hijaiyah 8) Mitra setuju bahwa media dapat membuat anak dapat menulis dan berbahasa arab 9) Mitra setuju bahwa media membuat anak dapat belajar praktek menulis huruf hijaiyah 10) Mitra setuju bahwa media membuat anak cepat dalam menghafal huruf hijaiyah dan kosakata arab 11) Mitra setuju bahwa media modul memudahkan anak dalam baca tulis Al-Quran
2.	Wawancara	Berdasarkan wawancara dengan ketua mitra didapatkan bahwa media mendapatkan tanggapan positif dari mitra, video animasi yang diberikan pada grub <i>whatsapp</i> orang tua mendapatkan tanggapan positif. Anak menjadi aktif didalam mengikuti pelajaran, media buku membuat anak tertarik untuk membaca, menulis dan menghafal menggunakan media yang telah diberikan
3.	<i>Post test</i>	Dari hasil <i>post test</i> 27 anak didapatkan 25,93% anak gagal <i>post test</i> dan 74,07% anak lulus <i>postest</i>

3) Evaluasi

Dari evaluasi yang telah dilaksanakan didalam kegiatan, didapatkan hasil

- a) Terjadi kenaikan tingkat ketercapaian pembelajaran di TPQ Al-Huda
- b) Terjadi perubahan cara mengajar guru
- c) Siswa yang masih kecil (usia TK) belum bisa mengerjakan dikarenakan belum bisa membaca kalimat yang ada didalam buku sehingga butuh pendampingan secara *intens*
- d) Siswa membutuhkan penyampaian materi lebih dari satu kali saat program

## **SIMPULAN**

Berdasarkan permasalahan dimana TPQ Al-Huda merupakan mitra non profit maka melalui program ini dapat disimpulkan bahwa. Pertama, kesulitan belajar siswa berupa motivasi yang rendah, dan sikap negatif dalam belajar dapat diatasi dengan penggunaan teknologi video animasi. Penggunaan teknologi video animasi dalam dunia pendidikan telah memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Pasalnya, teknologi video animasi memberikan ruang belajar dengan sentuhan hiburan bagi siswa. Penggunaan video animasi yang menghibur telah menciptakan rasa senang dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Rasa senang dalam belajar menjadikan kecenderungan belajar yang tinggi pada diri siswa. Semangat belajar menciptakan sikap positif siswa dalam belajar. Selain itu, teknologi video animasi telah membantu siswa memperoleh kemahiran, terutama dalam meningkatkan pendengaran dan penguasaan kosakata serta menulis.

Kedua, proses pembelajaran tidak hanya menyangkut pencapaian tujuan pembelajaran saja namun juga harus mempertimbangkan peran psikologis siswa yang dipicu dengan menggunakan media pembelajaran yang dinamis. Kondisi psikologis siswa ditandai dengan sikap, baik sikap positif maupun negatif. Sikap positif siswa dalam belajar ditunjukkan dengan kecenderungan, motivasi, dan konsep diri yang meningkat secara signifikan. Penggunaan teknologi video animasi telah menyampaikan materi yang kompleks dan dinamis secara visual untuk memahami materi dengan cepat. Selain itu, teknologi video animasi yang menarik telah menciptakan kecenderungan siswa untuk memperhatikan setiap gerakan yang ditayangkan. Aspek hiburan dalam tayangan animasi telah memotivasi siswa untuk aktif merespon pembelajaran.

Ketiga, teknologi video animasi yang seru dan menyenangkan telah berkontribusi dalam peningkatan penguasaan bahasa Arab siswa. Suasana pembelajaran menggunakan teknologi video animasi telah memberikan suasana belajar yang santai dan menghibur yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Pembelajaran yang awalnya dianggap sangat sulit dan membosankan, berubah menjadi proses yang menyenangkan. Selain itu, keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh materi yang disampaikan oleh guru dalam video animasi tentunya setelah para guru mendapatkan pelatihan sebelumnya. Alur cerita yang menarik dan menghibur telah meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Penggunaan teknologi video animasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran diakhiri dengan evaluasi. Proses evaluasi didasarkan pada pengamatan guru selama penggunaan teknologi video animasi, juga pada tes kemampuan bahasa, yang meliputi penguasaan materi mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan tata bahasa. Guru melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan teknologi video animasi.

Hasil program ini menunjukkan bahwa apa yang telah dikatakan selama ini tentang kesulitan belajar bahasa Arab dan masalah kecenderungan belajar siswa yang rendah bukanlah alasan yang kuat. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa animasi teknologi video telah merangsang sikap positif siswa dalam belajar. Sikap positif siswa telah memunculkan semangat, motivasi, dan kesungguhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain peningkatan sikap positif siswa dalam belajar, kemampuan bahasa Arab siswa juga meningkat. Kemampuan tersebut meliputi penguasaan mendengarkan, kosa kata, membaca, dan tata bahasa. Penggunaan teknologi video animasi yang dirancang sesuai dengan perkembangan siswa menjadikan



pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan. Perasaan nyaman dan menyenangkan dalam belajar telah meningkatkan penguasaan bahasa Arab siswa.

Hasil dari program ini menunjukkan bahwa efektivitas pemanfaatan video animasi, modul interaktif dan puzzle dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa di TPQ Al Huda. Berdasarkan hasil program yang telah dilaksanakan media pembelajaran berhasil meningkatkan tingkat ketercapaian pembelajaran di TPQ, hal ini dibuktikan dengan jumlah lulus uji yang meningkat sebesar 59,26%. Dimana kondisi awal mitra sebanyak 85,19% anak gagal didalam pretest dan 14,81% anak lulus dalam pretest dengan soal yang diberikan seputar membaca dan menulis bahasa arab. Kemudian setelah adanya media interaktif pembelajaran yang telah dikembangkan dari 27 anak sejumlah 25,93% gagal post test dan 74,07% anak lulus post test. Oleh karena itu, ke depannya video animasi, modul interaktif, dan puzzle ini dapat digunakan oleh guru pada TPQ Al Huda sebagai media alternatif untuk memudahkan siswa dalam belajar.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Akla, A. (2021). The Effectiveness Of Animation Video Technology In Arabic Language Teaching On Students Of Islamic Elementary School Of Metro City. *AKADEMIKA: Jurnal Pemikiran Islam*, 26(1), 1–18.
- Efendi, J. F. (2020). Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi. Retrieved August 19, 2021, from <https://kumparan.com/junaidifery/media-pembelajaran-interaktif-di-masa-pandemi-1txpxrpBMTH/3>
- Hakim, A. (2019). Multimedia and Critical Thinking on Arabic Guided Writing Learning. *Dinamika Ilmu*, 19(2), 211–223.
- Hidayatulloh, muhammad K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2021). Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7-10
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran (2nd ed.)*. Yogyakarta: Deepublish.