

Pembelajaran Huruf - Huruf dan Angka Bahasa Arab Saat Pandemi Covid - 19 Melalui Smart Card

Lisa Pratiwi¹, Bayu Adi Susetya², *Ixora Latifolia Binera^{3*}
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2,3}

Abstract

Smart cards are a medium for children's learning that integrates interesting games, media creativity and promotes interaction between family members. This smart card has the theme of hijaiyah letters as an educational medium in learning Arabic numbers and letters during the pandemic that is happening in Indonesia. Now a lot of new innovations are created because of this pandemic period. This method is necessary because direct learning of Arabic letters and numbers is being avoided during the pandemic. This smart card is here to be an alternative for children to study at home. Based on the analysis conducted on the literature review, based on this incident led to the emergence of new obstacles in the way of educating children, namely the difficulty of parents in accompanying children to study at home due to a lack of understanding of the material by parents. With this smart card, it is hoped that children will have no difficulty in learning hijaiyah numbers and letters even though there is a companion.

Artikel History

Dikirim: 27 April 2021

Revisi : 12 Mei 2021

Diterima: 25 Mei 2021

Keywords: smart cards, Arabic letters, pandemic, study

Abstrak



Kartu pintar adalah sebuah media untuk pembelajaran anak yang mengintegrasikan permainan menarik, kreativitas media dan mengedepankan interaksi antar anggota keluarga. Kartu pintar ini bertema huruf hijaiyah sebagai media edukasi dalam pembelajaran angka dan huruf arab selama masa pandemi yang sedang terjadi di Indonesia. Kini banyak sekali inovasi baru yang tercipta karena adanya masa pandemi ini. Metode ini diperlukan karena pembelajaran huruf dan angka arab secara langsung sedang dihindari selama masa pandemi. Kartu pintar ini hadir untuk menjadi alternatif belajar anak di rumah. Berdasarkan analisis yang dilakukan atas kajian pustaka, berdasarkan kejadian ini menyebabkan munculnya kendala - kendala baru pada cara mengedukasi anak yaitu kesulitan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah yang disebabkan kurangnya pemahaman materi oleh orang tua. Dengan adanya smart card ini diharapkan anak-anak tidak kesulitan dalam belajar angka dan huruf hijaiyah meskipun adanya pendamping.

Kata Kunci: kartu pintar, huruf arab, pandemi, belajar

Corresponding author*
E-mail: ixoralatifolia@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENGANTAR

Mengingat begitu pentingnya kedudukan Al-Quran dalam kehidupan manusia khususnya umat Islam, maka belajar membaca, memahami, dan kemudian mengamalkan isi kandungan Al-Quran dalam kehidupan sehari-hari menjadi sebuah kewajiban. Tidak semua kalangan bisa membaca dan mempelajari dengan mudah untuk mempelajari Al - Quran maka akan banyak kesulitan dalam memahami ayat-ayat di Al - Quran jika belum memahami huruf -huruf dan angka arab jika tidak di kenalkan sejak dini. Sedangkan dewasa pun jika belum memahami huruf huruf dan angka arab akan lebih kesulitan dalam membaca dan memahami Al-Quran. Di samping itu anak - anak disuruh pergi ke TPA "Tempat Pendidikan Al - Quran untuk bisa mempelajarinya Al -Quran itu.

Pada umumnya para uztad maupun uztazah yang mengajarkan hal itu melalui media pembelajara iqro' yang berupa media buku. Iqro' merupakan media buku yang dimana setiap pembaca diajarkan oleh uztad maupun uztazah untuk dapat memahami huruf -huruf dan angka arab dengan cara diberikan contoh pokok pembelajarannya misalnya menyebutkan nama huruf, bunyi huruf atau angka - angka arab dengan benar. Di zaman sekarang terdapat banyak sekali media yang bisa digunakan untuk sarana pembelajaran dalam memahami Al - Quran salah satunya menggunakan media smart card.

Tujuan yang ingin dicapai dari gagasan ini adalah, Merancang suatu metode pembelajaran yang meningkatkan interaksi antar para orang tua dengan anak dimasa pandemi, mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran huruf dan angka arab dalam lingkungan rumah, Merancang smart card game yang menarik secara visual maupun menarik dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan secara operasional.

Manfaat Adapun Manfaat dari gagasan ini, memberikan Pemahaman pembelajaran huruf dan angka Bahasa arab sebagai pengganti pembelajaran di TPA (Tempat Pendidikan Al -Qur'an) dimasa pandemi ini , sehingga setiap anak tidak terhambat pembelajarannya dalam mengenali huruf dan angka bahasa arab ini, Memberikan solusi media pembelajaran huruf dan angka Bahasa arab kepada anak - anak secara mudah dan interaktif. Mempererat interaksi komunikasi dalam keluarga, khususnya para orangtua kepada anak - anaknya dalam hal agama dan basic dalam membaca Al -Qur'an.

PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikatakan di awal, bahwa tidak semua kalangan bisa membaca dan mempelajari Al-Quran dengan mudah. Untuk mempelajari Al - Quran maka akan banyak kesulitan dalam memahami ayat ayat di Al - Quran jika belum memahami huruf -huruf dan

angka arab jika tidak di kenalkan sejak dini. Hal ini menjadi suatu tanda bahwa banyak sekali media yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Bila kita kaji banyak sekali peluang – peluang yang bisa kita cari dalam proses pembelajaran itu sendiri, artinya bahwa anak – anak sendiri bisa mengubah mainsetnya menjadi belajar huruf – huruf dan angka Bahasa arab itu suatu hal yang menyenangkan.

Menurut Sugiyono (2010) metode merupakan salah satu cara atau tahapan untuk mencapai tujuan penelitian, penggunaan metode yang sesuai akan mempermudah penelitian dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (2003) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu pendapat dari Briggs dalam Arief S. Sadiman (2003) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, contohnya adalah: buku, film, kaset, film bingkai. Dari pendapat diatas bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang pngajar kepada siswa maupun anak – anak yang dididik sehingga dapat menambah ilmu, minat dan perhatian para siswa maupun anak – anak sehingga terjadilah proses belajar.

Saat ini dunia tengah dikejutkan dengan wabah COVID-19 (Corona Virus Desease) yang dikabarkan berasal dari kota Wuhan, Cina sejak Desember 2019 (Lee, 2020). WHO menyatakan wabah ini sebagai pandemi global karena penularan virus ini sangatlah cepat dan sebagian besar negara di dunia turut terpapar virus ini. Data terkini menunjukkan jumlah pasien terkonfirmasi sebanyak 9.590.890 kasus positif pada 216 negara di seluruh dunia (Update: 24-06-2020). Indonesia adalah salah satu negara yang turut terpapar virus ini sejak awal Maret hingga saat ini 27 Juni 2020, terkonfirmasi 52.812 kasus positif yang tersebar di 34 provinsi dan 415 kabupaten/kota (Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Indonesia, 2020)

Dampak belajar di rumah juga dirasakan oleh orang tua yang juga memiliki beban lebih karena harus menjadi guru di rumah, mengajar membuat tugas, dan selalu memantau. Dapat dibayangkan jika anak lebih dari satu dan masih membutuhkan bantuan dalam melakukan tugas. Belum lagi harus menyiapkan makanan dan pekerjaan rumah tangga lainnya. Sukacita dan kesedihan selama proses belajar di rumah bervariasi. Beberapa orang tua lebih suka anak-anak belajar di sekolah. Sehingga kita perlu menemukan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga para orang tua tidak akan merasa terbebani dalam mengajarkan anak – anaknya,

Berdasarkan kondisi di atas, salah satu faktor pendorong suksesnya proses belajar mengajar adalah penggunaan media yang menarik. Dalam praktiknya, anak-anak sangatlah sulit untuk dapat fokus pada satu hal, terlebih jika hal tersebut dianggap tidak menarik olehnya. Pemilihan media dan metode belajar yang pas dapat menambah daya tarik anak untuk belajar dan dapat lebih fokus. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain dan belajar. Artinya adalah anak-anak dapat memperoleh pembelajaran ketika mereka bermain. Tentunya metode ini juga harus ditunjang dengan media pembelajaran dan habituasi yang tepat dan sesuai. Sudah banyak metode permainan (education game) yang diperkenalkan, beberapa diantaranya adalah dengan media board game, card game dan media game digital.

Sebagai contoh permainan kartu UNO yang sering dijadikan permainan keluarga dapat dicontoh untuk digunakan sebagai metode belajar dengan pendekatan keluarga karena pada permainan tersebut terjadi interaksi antar pemainnya. Dengan sedikit modifikasi dan penggabungan antara permainan kartu UNO dan kartu belajar Alphabet maka dapat diciptakan metode baru dalam belajar mengajar dengan metode bermain sambil belajar dengan pendekatan keluarga.

Penelitian ini mengagas sebuah metode pembelajaran angka dan huruf arab melalui media kartu atau bisa disebut juga dengan smart card. Permainan kartu ini memungkinkan anak - anak dapat belajar angka dan huruf hijaiyah melalui interaksi dan komunikasi dalam keluarga. Permainan ini juga mengutamakan penerapan media belajar informasi dan komunikasi. Selain itu, permainan kartu ini juga didasari oleh latar belakang keadaan Indonesia selama masa pandemic covid-19, dimana setiap individu dihimbau untuk berjaga jarak dan tidak berkumpul di tempat ramai orang. Tentunya dikemas dengan visual yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Sesuai dengan sebutannya, smart card adalah sebuah permainan kartu yang didalamnya berisi penerapan angka dan huruf hijaiyah bahasa arab. Permainan 5 kartu ini diadaptasi dari kartu kecil sejenis uno dalam hal "mencocokkan". Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu, sedangkan tulisan gambar utama diletakkan pada bagian tengah kartu dengan ukuran yang lebih besar dan jelas. Ukuran dari kartu itu sendiri biasanya beragam dari ukuran yang kecil sampai ukuran yang sedang. Pada smart card ini kami menggunakan ukuran 6cm x 9cm untuk diaplikasikan. Kartu yang ada pada permainan ini terdiri dari dua jenis kartu. Jenis kartu pertama adalah kartu dengan huruf arab, kemudian jenis kartu kedua adalah kartu yang berisikan cara membaca huruf tersebut.

Kartu ini dilengkapi dengan media pembelajaran informasi dan komunikasi yang mampu memberikan kemudahan bagi pemainnya untuk mempelajari bagaimana menghafalkan angka dan huruf hijaiyah dengan baik dan benar. Dari peraturan permainan yang ditentukan itu sendiri juga mampu membuat pemainnya mudah menghafal angka serta huruf - huruf yang ditampilkan. Karena dari sistem bermain smart card ini cukup seru terutama untuk anak - anak yang mudah bosan dan butuh suatu hal yang menghibur pada cara belajarnya. Maka dari itu, permainan ini bisa dibilang cukup efektif sebagai metode pembelajaran yang diterapkan pada anak - anak. Isi dari kartu ini terdata dengan baik dari data yang telah dikumpulkan, sesuai dengan konteks angka dan huruf arab yang terdapat dalam smart card tersebut.



Gambar 1. Konsep Kartu

Sumber: Ixora Latifolia Binersa

Sebagai sebuah rintisan awal, tentunya gagasan ini perlu sebuah dukungan dari berbagai macam pihak untuk mewujudkan tujuannya, yaitu penetapan belajar mengaji pada anak yang ada di Indonesia. Langkah awal yang bisa dilakukan adalah menggandeng pemerintah daerah di setiap provinsi dan juga pihak - pihak berhubungan di Indonesia seperti kepala daerah dan guru - guru agama. Pemerintah daerah diharapkan mampu mendukung dengan cara mendata dan mengumpulkan ilmu pengetahuan agama serta Bahasa arab yang nantinya akan dimasukkan ke dalam data base untuk kami manfaatkan sebagai pengisi konten pada smart card itu sendiri. Peran serta keluarga, khususnya orang tua untuk mengenalkan penggunaan media pembelajaran smart card tentang angka dan huruf arab ini kepada anak - anaknya. Karena kesadaran orang tua untuk mendidik anaknya ke pendidikan yang lebih baik serta bermanfaat sangatlah penting dan berpengaruh dalam terwujudnya inovasi baru ini.

Langkah - langkah strategis untuk mengimplementasikan Gagasan Memberitahukan ide gagasan kepada pemerintah dan dinas terkait agar dapat menjadi rekomendasi pada metode pembelajaran angka dan huruf arab yang baru, Mengembangkan kerjasama antar pihak yang berkompeten dalam menyelesaikan gagasan ini. Kerjasama yang dimaksud adalah berupa konsultasi, proses pengumpulan data, proses pengolahan data yang berkaitan dengan angka dan huruf Arab, Menggerakkan pihak - pihak yang terlibat dan melaksanakan gagasan ini, Evaluasi, monitoring, dan pembelajaran. Pengalaman yang ada dalam menciptakan dan penggunaan smart card ini agar menjadi pembelajaran dari model atau metode pembelajaran angka dan huruf hijaiyah untuk kedepannya.

KESIMPULAN

Smart card adalah media untuk metode pembelajaran yang mengintergrasikan permainan menarik, kreativitas media dan mengedepankan interaksi antar anggota keluarga sebagai media edukasi dalam pembelajaran angka dan huruf arab selama masa pandemi yang sedang terjadi di Indonesia. Smart card tentang angka dan huruf arab ini berupa sebuah kartu kecil berukuran sekitar 6x9cm. Metode ini diperlukan karena pembelajaran huruf dan angka arab secara langsung sedang dihindari selama masa pandemic covid-19 ini, dimana setiap individu disarankan untuk tidak berkumpul secara massal dan berinteraksi langsung dengan banyak orang. Dengan adanya kejadian ini menyebabkan munculnya kendala - kendala baru pada cara mengedukasi anak. Salah satu kendala tersebut adalah kesulitan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah yang disebabkan kurangnya pemahaman materi oleh orang tua. Oleh karena itu, smart card ini dibuat sebagai media pembantu serta menjadi bentuk inovasi baru pada cara mengedukasi anak. Smart card ini juga bertujuan untuk memotivasi para anak dalam mempelajari angka dan huruf arab. Diharapkannya tanpa kehadiran seorang guru atau pembimbing ahli, anak tidak kesulitan dalam mempelajari angka dan huruf hijaiyah terutama dengan adanya bantuan smart card ini. Dunia pendidikan dapat berjalan lancar dan semakin maju dengan penggunaan smart card sebagai alat bantu pembelajaran angka dan huruf hijaiyah atau arab

Perancangan konseptual smart card ini memerlukan kesinergian antar pihak yang dapat mewujudkan kartu permainan pintar sebagai media pembelajaran dan interaksi antar anggota keluarga yang mudah dipahami. Pemerintah daerah melalui dinas terkait mempunyai peran besar dalam proses produksi kartu dan bersinergi untuk mengimplementasikan gagasan ini.

Apabila gagasan ini dapat diimplementasikan maka diprediksi bahwa hasil yang

akan didapat adalah :

1. Proses transisi atau pewarisan pembelajaran angka dan huruf arab dari orang tua ke anak akan berjalan, selama terjadi interaksi internal dan komunikasi pada saat proses pembelajaran melalui permainan smart card ini.
2. Anak - anak akan tertarik untuk mengikuti keingin-tahuannya mengenai angka dan huruf arab untuk dipelajari kedepannya.
3. Pembelajaran mengaji untuk anak - anak dapat diteruskan selama masa Pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusten, Dina. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Huruf Hijaiyah dan Angka Arab Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5.5. Universitas Gunadarma.
- Devita, Maurizka Zahra. 2020. Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Masker Based Tracking Berbasis Android. Universitas Nasional Jakarta.
- Wardani, Anita. 2020. Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. Universitas Negeri Yogyakarta.