

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DENGAN MENGGUNAKAN METODOLOGI *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (GDLC) UNTUK ANAK USIA DINI

Amir Aziz Amarulloh
H1D018065

ABSTRAK

Berdasarkan data yang mencemaskan bahwa sekitar 65% umat Islam di Indonesia tidak dapat membaca Al-Qur'an dan jumlah pengguna gadget yang terus meningkat, terdapat tantangan signifikan dalam memberikan pendidikan pembacaan huruf Hijaiyah kepada anak usia dini. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan solusi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak-anak usia dini dengan mengembangkan *game* interaktif berbasis teknologi, khususnya dalam memahami dan mengingat huruf Hijaiyah. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan berkesan, meningkatkan keterampilan membaca huruf Hijaiyah, dan menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengadopsi Metodologi *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk mengembangkan permainan interaktif yang disebut "Hijaiyah Challenge". *Game* ini dikombinasikan dengan teknologi *Augmented Reality* untuk memadukan pembelajaran fisik dan teknologi. Pengembangan permainan ini melibatkan tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, uji coba, dan penyesuaian berdasarkan respon pemain.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, "Hijaiyah Challenge" terbukti berhasil membantu anak-anak usia dini untuk mengenal dan mempelajari huruf Hijaiyah melalui proses bermain sambil belajar dengan persentase peningkatan sejumlah 34.26%. Metode GDLC memungkinkan penyesuaian *game* dengan kebutuhan pemain, sehingga *game* ini mudah diterima dan efektif dalam meningkatkan pemahaman huruf Hijaiyah. Diharapkan bahwa solusi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dan efektif untuk membantu anak-anak usia dini dalam mengenal Al-Qur'an melalui penggunaan teknologi yang sesuai dan mendidik.

Kata kunci: *Game* Edukasi, Huruf Hijaiyah, Anak Usia Dini, GDLC, AR.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE GAME INTRODUCTION TO
HIJAIYAH LETTERS USING GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE
(GDLC) METHODOLOGY FOR EARLY CHILDHOOD**

Amir Aziz Amarulloh
H1D018065

ABSTRACT

Based on the alarming data that about 65% of Muslims in Indonesia cannot read the Qur'an and the ever-increasing number of gadget users, there are significant challenges in providing Hijaiyah recitation education to early childhood. On the one hand, gadgets can be an effective learning tool, but on the other hand, overuse can have a negative impact on a child's development.

This research aims to create an interesting and effective learning solution for early childhood by developing technology-based interactive games, especially in understanding and remembering Hijaiyah letters. Through this approach, it is expected that children can learn in a fun and memorable way, improve reading skills of Hijaiyah letters, and avoid boredom in the learning process.

This research adopts the Game Development Life Cycle (GDLC) Methodology to develop an interactive game called "Hijaiyah Challenge". This game is combined with Augmented Reality technology to integrate physical learning and technology. The development of this game involves the stages of needs analysis, design, development, testing, and adjustment based on player responses.

Based on the results and discussion of the research, "Hijaiyah Challenge" proved to be successful in helping early childhood to recognize and learn Hijaiyah letters through the process of playing while learning with a percentage increase of 34.26%. The GDLC method allows customization of the game to the player's needs, so the game is easily accepted and effective in improving the understanding of Hijaiyah letters. It is hoped that this learning solution can be an innovative and effective alternative to help early childhood in recognizing the Qur'an through the use of appropriate and educational technology.

Keywords: Educational Game, Hijaiyah Letters, Early Childhood, GDLC, AR.