



PERANCANGAN MEDIA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK PUSAT PADU KARTINI DESA BUKIT HARAPAN MULTIMEDIA-BASED HIJAIYAH LETTERS INTRODUCTION MEDIA AT KARTINI CENTER PADU KINDERGARTEN, BUKIT HARAPAN VILLAGE

Wira¹, Farida², Andi Nurul Faizah³

¹ Sistem Komputer ITEB Bina Adinata, email: wiraira924@gmail.com

² Sistem Komputer ITEB Bina Adinata, email: faridahvaryd4@gmail.com

³ Sistem Komputer ITEB Bina Adinata, email: 3nf051990@gmail.com

* Penulis Korespondensi: E-mail: wiraira924@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) merancang pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia pada anak TK Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan, (2) mengimplementasikan pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia pada anak TK Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan. Metode penelitian dalam perancangan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia ini menggunakan metode pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dengan tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Testing* dengan menggunakan *Black Box*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu observasi, studi Pustaka, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Tahap perancangan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada siswa kelas A, kelas B1, dan kelas B2 TK pusat padu Kartini Desa Bukit Harapan dirancang menggunakan metode *development life cycle (MDLC)* dengan tahap perancangan input yaitu *unified modeling language (UML)* yaitu, *use case diagram, activity diagram, sequence diagram* dan *statemachine diagram* serta perancangan *output* menggunakan *software macromedia flash 8*. (2) Media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini telah di implmentasikan kepada siswa kelas A, kelas B1, dan kelas B2 TK pusat padu Kartini Desa Bukit Harapan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian blackbox dan semua tombol atau ikon berjalan sesuai fungsinya.

Kata Kunci : Perancangan, Huruf Hijaiyah, Berbasis Multimedia.

Abstract

This research aims to : (1) designing media in learning to recognize hijaiyah letters in children, (2) implementing hijaiyah letter recognition learning applications in children. The research method in designing this multimedia based hijaiyah letter recognition learning media uses the multimedia version Luther-Sutopo that is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan tahap Concept, Design, Material Collecting, Assembly, dan Testing dengan menggunakan Black Box. of the development. As for the method of collecting date in research with the stages of observation, literature study, interviews, questionnaires, and documentation. The result of this research is (1) The design stage of learning media for introducing hijaiyah letters to students in class A, class B1, class B2, kindergarten at padu kartini village, designed using the method development, namely the multimedia development life cycle (MDLC). This research aims to develop a more interesting and efficient learning so that it namely with the input design stage, namely Unified Modeling Language (UML), namely, use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and statechart diagrams as well as output design using macromedia flash 8 software. (2) This hijaiyah letter recognition learning media has been implemented for students in class a, class b1, class b2 kindergarten center pusat padu kartini desa bukit harapan village which can be used in the learning process as a new learning medium and has been validated with the results of blackbox testing and all buttons or icons. running according to function .

Keywords: Design, Hijaiyah letters, Multimedia Based



PENDAHULUAN

UU No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”. Jenis-jenis pendidikan ada 3 yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan Formal adalah jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar (SD), Pendidikan Menengah (SMP), Pendidikan Atas (SMA) dan Pendidikan Tinggi (Universitas). Pendidikan Non Formal adalah jalur pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Pendidikan Informal adalah jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar secara mandiri.

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di lembaga pendidikan, dari tingkat anak usia dini sampai pada usia pendidikan tinggi. Pokok Bahasan yang diajarkan mata pelajaran pendidikan agama islam di tingkat TK adalah pengenalan huruf hijaiyah. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini di sekolah taman kanak-kanak sangatlah penting, karena merupakan landasan dalam membaca Al-Qur’an sebagai pedoman hidup umat Islam, membaca Al-Qur’an merupakan faktor paling penting yaitu dengan menguasai huruf-hurufnya dengan itu terlebih dahulu harus mengenal huruf hijaiyah.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Salah-satu media belajar tersebut adalah pengenalan huruf hijaiyah yang merupakan huruf-huruf yang digunakan sebagai dasar pembelajaran membaca Al-Qur’an. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif bagi anak. Setiap pengenalan disajikan dengan melakukan interaksi dengan pengguna. Jadi, selain sebagai sarana pengenalan tetapi juga untuk media belajar, sehingga pengenalan huruf hijaiyah tersebut bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi ditempat penelitian di sekolah Taman Kanak-kanak Desa Bukit Harapan Kec. Gantarang Kab. Bulukumba pada Tanggal 06 Agustus 2020, yang dimana narasumbernya adalah Ibu Quderiah S.Pd., mengatakan bahwa proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah sudah baik dan para guru sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer. Namun, pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah belum berjalan secara efektif, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik mata pelajaran pengenalan huruf



hijaiyah di TK Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan hanya menggunakan buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik, belajar dengan poster huruf hijaiyah, kartu huruf hijaiyah dan guru menulis huruf hijaiyah dipapan tulis.

Untuk mengatasi hal tersebut pendidik memerlukan adanya media pembelajaran berupa pembelajaran interaktif dalam pengenalan huruf hijaiyah berbasis *macromedia flash 8* untuk kelas A, kelas B1, dan kelas B2 Tk Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan. Pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah sangat perlu adanya media berbasis teknologi multimedia agar peserta didik lebih tertarik pada pelajaran pengenalan huruf hijaiyah. Untuk itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran menggunakan *macromedia* untuk memudahkan dalam proses mengajar dan menambah minat belajar para siswa dalam mempelajari pengenalan huruf hijaiyah. Selain itu media pembelajaran *macromedia* membuat siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asli Linda Sari, Dewi Tresnawati, dkk. (2014) dengan judul “Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Binatang Pada Anak usia Dini, adapun metode penelitian ini menggunakan *Adobe Flash CS5 Professional*, *Adobe Photoshop CS5 Professional* dan *Format Factory* kemudian di uji menggunakan pengujian *white box* dan *black box*. Penelitian ini di rancang untuk anak usia dini sebagai tahap pengenalan terhadap teknologi komputer sehingga dapat memotivasi dan menarik minat anak dalam belajar mengenal binatang.

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari, (2015) dengan judul “Implementasi multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), metode penelitian yang di gunakan adalah dengan menggunakan metode *eksperimen*, yang mana dalam prosesnya dimulai dengan menganalisa kebutuhan yang ada, rancangan algoritma, dan tahap implementasi sistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang, membuat dan menguji perangkat lunak berupa multimedia untuk media pengenalan huruf abjad dengan *macromedia flash 8.0*. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk mengenalkan huruf abjad pada Anak Usia Dini.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran pada anak - anak untuk dapat mengetahui huruf - huruf hijaiyah maka perlu menarik minat belajar mengenai huruf, dengan membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif. oleh karena itu, Penulis tertarik untuk membuat sebuah rancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak Tk dengan judul “Perancangan Media Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia Pada Tk Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan”.

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. (Soetam Rizky, 2011).

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem yang dapat di rancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. (Tri Tiastari Nur, 2013)

B. United Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangansoftware berbasis OO (Object-Oriented). UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemograman, seperti JAVA, C++, VisualBasic, atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah object- oriented database. (Lia Khosyatillah, (Rosa, shalahuddin 2015).

C. Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu media sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Suatu media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka disebut media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, alat peraga dan media penjelas (Aji Pangestu, dkk.2019:89).

D. Huruf Hijaiyah

Setiap umat muslim pasti tahu dengan huruf Al-Qur'an, yaitu huruf yang dipakai untuk menuliskan isi Al-Qur'an yang biasa disebut huruf Hijaiyah. Agama adalah petunjuk bagi umat manusia. Di dalamnya terdapat ajaran -ajaran yang mengarahkan kita mengikuti jalan tuhan yang selalu benar Islam merupakan agama yang paling banyak dianut di Indonesia. Di dalamnya terdapat suatu pedoman yang menjadi tiang keislaman umat beragama. Dalam mengimani adanya kitab Allah, umat islam perlu mengetahui kitabullah atau kitab - kitab Allah. (Dwi Ratnawati, 2011).

E. Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah-satu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini atau yang selanjutnya disebut PAUD. Dengan

diberlakukannya Undang-Undang No. 20 tahun 2003, maka sistem pendidikan di Indonesia sekarang terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya, merupakan kesatuan yang sistematis. (Trianto, 2011)

F. Multimedia

Menurut Tay Voughan, (Dwi Ratnawati, 2011) Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, music), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Turban, (Dwi Ratnawati, 2011)

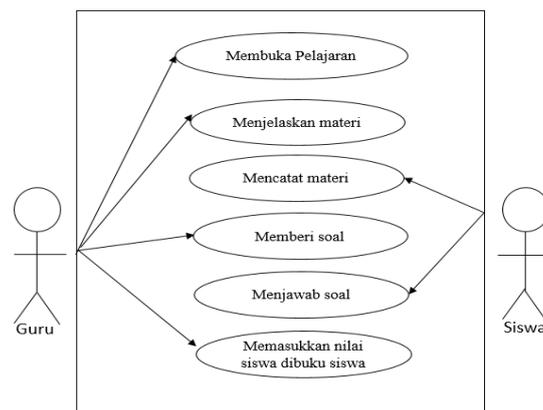
G. Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman yang di gunakan adalah *Macromedia Flash Propessional 8.0* yaitu program animasi berbasis vektor yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional yang dinamis dan interaktif. Selain itu Flash juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, kartun, game, menu interaktif, *e-card*, *screen saver*, form isian interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur *Flash Lite* yang ada di dalam *Flash Propessional 8.0* (Dwi Ratnawati, 2011).

METODE PENELITIAN

A. Sistem yang Sedang Berjalan

Berikut adalah gambaran sistem berjalan pada pembelajaran disekolah:



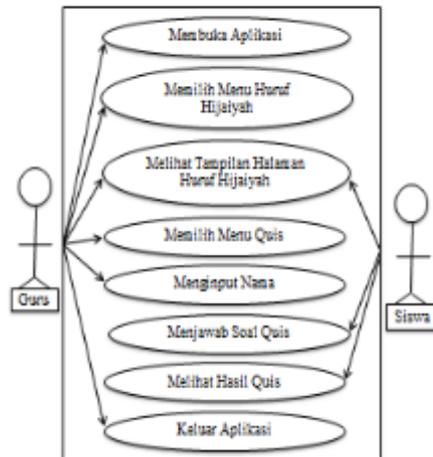
Gambar 3.1 Sistem yang Sedang Berjalan

Berikut ini pembahasan sistem yang berjalan:

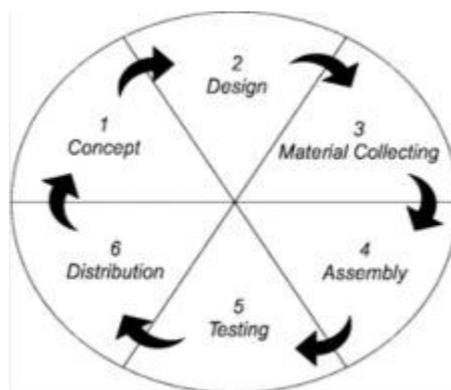
- Memulai pembelajaran dengan guru.
- Guru menjelaskan materi tentang pengenalan huruf hijaiyah.
- Siswa kemudian mencatat materi yang diberikan oleh guru.
- Guru memberikan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pengenalan huruf hijaiyah.
- Siswa kemudian mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.
- Kemudian guru memeriksa hasil tugas siswa.

- g) Guru memasukkan nilai siswa ke buku nilai.
- h) Selesai.

B. Sistem yang Diusulkan



Metode yang digunakan dalam pendekatan penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia menurut Luther-Sutopo yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. *Multimedia Development Life Cycle* adalah salah-satu metodeologi pengembangan perangkat lunak, sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan dan sangat layak untuk dikembangkan sebagai pembelajaran huruf hijaiyah. (Linda Azka Dini, 2019)



Gambar 3.3 Penelitian MDLC

a. Konsep (Concept)

Merumuskan dasar dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

b. Perancangan (*design*)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

c. Pengumpulan bahan

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain seperti gambar clip art,

foto, animasi, audio, dan lainnya yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly.

d. Perakitan

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard yang berasal pada tahap design.

e. Pengujian

Setelah aplikasi dibuat maka saatnya untuk uji kemampuan dan kinerja dari aplikasi tersebut, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Disini dilihat kembali (recompile) apakah semua link, tombol, dan fitur-fitur lainnya dapat berfungsi dengan baik, pengujian yang digunakan adalah *black box testing*.

f. Distribusi

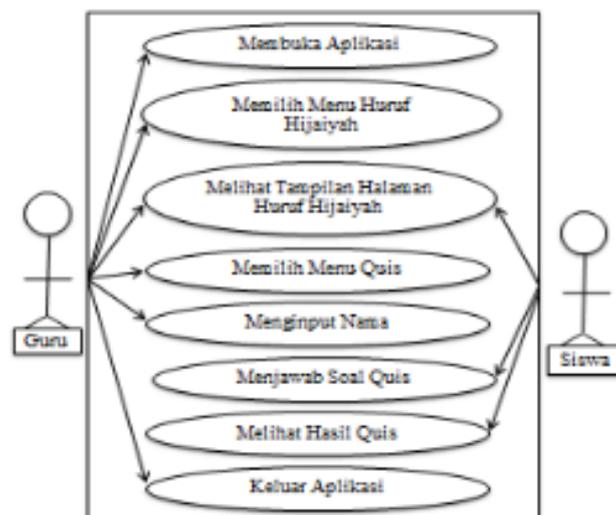
Pada tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHSAN

A. Use Case Diagram

Use Case Diagram memberikan deskripsi perilaku yang akan kita rancang, perilaku ini menjelaskan tentang aksi-aksi yang dilakukan satu aktor atau lebih secara keseluruhan atau hanya dari sistem yang akan kita rancang.

Adapun Use Case Diagram pada aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis multimedia di TK Padu Kartini Desa Bukit Harapan yang diusulkan pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case Diagram

Pada gambar 4.1 diatas menunjukkan spesifikasi perilaku aktor. Dimana aktor dari *use case* adalah guru dan siswa berperan sebagai pihak yang akan menjalankan aplikasi.

B. Implementasi

1. Tampilan Halaman Awal

Dialog screen halaman awal sebagai berikut:



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Awal

Pada dialog screen halaman awal diatas terdapat sebuah button mulai yang dipilih untuk membuka halaman menu utama.

Berikut Script tombol mulai untuk menampilkan halaman menu utama :**on (release){stop();gotoAndStop("Menu", 1);}**

2. Tampilan Menu Utama

Dialog screen menu utama sebagai berikut:



Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama

Pada dialog screen menu utama diatas terdapat kompetensi dasar dan beberapa button yang dapat dipilih sesuai kebutuhan yaitu button huruf hijaiyah, dan quis pada button huruf hijaiyah akan menampilkan huruf-huruf, pada button quis akan menampilkan halaman pertanyaan.

3. Tampilan Menu Huruf Hijaiyah

Dialog screen menu huruf hijaiyah sebagai berikut:



Gambar 4.17 Tampilan Menu Huruf Hijaiyah

Pada dialog screen menu huruf hijaiyah terdapat halaman huruf-huruf hijaiyah dan memiliki button untuk kembali ke halaman sebelumnya.

4. Tampilan Menu Quis

a. Tampilan Halaman Mulai

Dialog screen menu pertanyaan pada halaman mulai sebagai berikut:



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Mulai

Pada dialog screen pertanyaan diatas pada halaman mulai dimana terdapat tiga kolom untuk mengisi nama, kelas anak dan usia, juga terdapat button mulai untuk melanjutkan kehalaman pertanyaan.

b. Tampilan Halaman Pertanyaan

Dialog screen menu pertanyaan sebagai berikut:



Gambar 4.19 Tampilan Menu Quis

Pada dialog screen menu pertanyaan dimana terdapat beberapa button pilihan untuk menjawab pertanyaan yang sudah di tentukan, apabila anak memilih salah satu dari button pilihan maka otomatis akan pindah ke pertanyaan berikutnya, juga terdapat button untuk kembali ke halaman sebelumnya.

c. Tampilan Halaman Skor

Dialog screen menu pertanyaan pada halaman skor sebagai berikut:



Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Skor

Pada dialog screen menu pertanyaan diatas pada halaman Skor terdapat nama, kelas dan usia yang sudah di masukkan ke halaman memasukkan nama sebelumnya dan menampilkan hasil skor sesuai salah benarnya dari pertanyaan yang sudah di tentukan, juga terdapat tombol ulangi untuk kembali ke halaman menu penginputan nama.

C. Hasil Pengujian Fungsionalitas Sistem Media Pembelajaran

Pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengujian *functionality*, pengujian fungsionalitas dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing* dan validasi oleh ahli, uji coba terhadap aplikasi pengenalan huruf hijaiyah

pada anak usia dini berbasis multimedia di tk pusat padu kartini desa bukit harapan dilakukan dengan *Black Box* yang merupakan metode pengujian untuk mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional aplikasi. Secara teoritis, dengan *Black Box* dapat ditemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi seperti fungsi tidak benar/hilang, kesalahan antarmuka, kesalahan inisialisasi akhir program, dan kesalahan kinerja.

Tabel 4.6 Hasil Pengujian Black Box Media Pembelajaran

No	Menu Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Gambar
1	Menu Utama	Pada halaman awal klik button mulai	Menampilkan halaman menu utama	Berhasil	
2	Huruf Hijaiyah	Pada menu utama klik button huruf	Menampilkan halaman huruf hijaiyah	Berhasil	
3	Kuis	Pada menu utama klik button kuis	Menampilkan halaman memasukkan nama	Berhasil	
4	Soal	Pada halaman masukkan nama klik button mulai	Menampilkan halaman pertanyaan	Berhasil	
5	Skor	Setelah selesai menjawab beberapa pertanyaan maka otomatis	Menampilkan halaman skor	Berhasil	

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengolahan data dan pembahasan yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada dua kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. Tahap perancangan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada siswa kelas A, kelas B1, dan kelas B2 TK Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan dirancang menggunakan metode *development life cycle* (MDLC) dengan tahap perancangan input yaitu *unified modeling language* (UML) yaitu, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *statemachine diagram* serta perancangan output menggunakan *software macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini telah di implmentasikan kepada siswa kelas A, kelas B1, dan kelas B2 TK Pusat Padu Kartini Desa Bukit Harapan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian blackbox dan semua tombol atau ikon berjalan sesuai fungsinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji pangestu (2019). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Human Relation (Hubungan Antar Manusia) Terhadap Kinerja Karyawan Badan Pengawas Makanan Kota Medan.h.89
- Arsyad, A. & Asfah, R. (2010). *Media Pembelajaran*. Penerbit : PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dini, A . L. (2019). Aplikasi Interaktif Pengenalan Huruf hijaiyah sebagai Media pembelajaran anak. vol. 3. Tersedia : [http://jurnal Stimik-budi darma. ac. Id/index. Php/mib](http://jurnal.Stimik-budi darma. ac. Id/index. Php/mib). (oktober 2019).
- Hendini Ade. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). vol. 4 nomor. 2. Tersedia : <https://www.nelti.com> (09 januari 2020)
- Khosyatillah, L. (2011). Perancangan Sistem Multimedia Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Ilmu Tajwid Berdasarkan Metode Asy-syafi'I Berbasis Multimedia. Universitas Pelita Bangsa Bekasi.
- Koniyo. (2007). *Perancangan Media Pembelajaran Hijaiyah Untuk Anak*. Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Kusumawati, D. (2017). Aplikasi Pembelajaran Iqro Berbasis Multimedia Pada Tk Islam Terpadu Al- Mubarak Palu. vol. 3 nomor. 1. Tersedia : <http://jurnal. elektronik sistem informasi dan komputer. ac.id> (januari- juni 2017)
- Lizna, Z. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. vol. 12. Nomor. 2. Tersedia:[e-mail: lisna.zahrotun@tif.uad.ac.id](mailto:lisna.zahrotun@tif.uad.ac.id) (juli 2015).
- Maracas, O. (2009). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Jenjang Iqro Pada Multimedia. Universitas Negeri Semarang .
- Nur T, (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an dengan Metode Qiro'ah Berbasis Android. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Ratnawati, D. (2011). Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyah Berbasis Multimedia Menggunakan *Macromedia Flash*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rizky. (2011). *Aplikasi Pengenalan Huruf dan Makharijul Huruf Hijaiyah Dengan Augmented Reality Berbasis Android*. vol. 8. Nomor. 2. Tersedia : <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputika>.(oktober 2011).
- Sundari. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Adobe Flash Cs3. Vol. 2, nomor. 1. Tersedia : <http://ippm.upiyptk.ac.id> (07 Desember 2019)
- Tari. (2015). Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad untuk Anak Usia Dini(PAUD). Vol. 9, nomor. 1. Tersedia : <https://jurnal.unived.ac.id> (25 Oktober 2019)



-
- Tresnawati & Linda, (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini. vol. 1, nomor. 1. Tersedia <https://konferensi.nusamandiri.ac.id> (21 Desember 2019)
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI. Penerbit : Kencana Prenada Media Group, Jakarta.