

## DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS GAMIFIKASI

Muchammad Iqbal Ahsanal Umam<sup>1</sup> Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
muchammad.18001@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
tricachyo@unesa.ac.id

### Abstrak

Indonesia memiliki 229,62 juta penduduk yang beragama muslim, namun hanya sekitar 35% yang bisa membaca Al-Qur'an. Padahal pembelajaran Al-Qur'an pada umumnya dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah menggunakan metode Iqro' yang diajarkan di TPQ pada anak usia 7-12 tahun. Namun kenyataannya masih banyak usia remaja yang belum bisa membaca huruf hijaiyah. Salah satu faktor yang menyebabkan turunnya minat belajar mengenal huruf hijaiyah adalah rasa malu jika harus bergabung pada TPQ yang didominasi oleh anak-anak. Maka dari itu diperlukan sebuah metode pembelajaran Al-Qur'an secara mandiri dengan memanfaatkan *smartphone*. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi dengan metode perancangan *Design Thinking* dari IDEO. Hasil penelitian ini berupa perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi inipun telah sesuai dengan kebutuhan target pengguna untuk membuat mereka tertarik mengenal huruf hijaiyah yang bisa diakses kapan pun di mana pun melalui layar *smartphone* mereka.

**Kata Kunci:** Huruf Hijaiyah, Aplikasi Mobile, Gamifikasi

### Abstrak

*Indonesia consist of 229,62 million Muslim people, but only 35% of them have the ability to read Al-Qur'an. The lesson on how to read Al-Qur'an usually started with an introduction to the hijaiyah letters in Iqro's lesson which was held in TPQ for 7-12 years old children. In fact, there are still many teenagers who don't have the ability to read Al-Qur'an. One of the reasons is shyness if they have to learn in TPQ were dominated by children. That is why there is a demand for a self-taught lesson method by using smartphones. The goal of this research is to design a gamification-based learning mobile application to introduce hijaiyah letters for teenagers to use with Design Thinking as the design process method. This hijaiyah introduction app is already met the user needs and make them interested in getting to know about hijaiyah letters anytime anywhere they want to access it.*

**Keywords:** Hijaiyah Letters, Mobile App, Gamification

### PENDAHULUAN

Umat Islam diwajibkan untuk bisa mengamalkan Al-Qur'an dalam kegiatan sehari-hari. Minimal bisa untuk membacanya sesuai kaidah yang benar. Tapi realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak dari umat Islam yang sampai umur tertentu masih belum bisa untuk membaca Al-Qur'an. Dikutip dari pernyataan dari Ketua Yayasan Indonesia Mengaji Komjen Pol Syafruddin pada tahun 2020

bahwa 87,2% dari penduduk Indonesia yang beragama Muslim (World Population Review, 2020), hanya 35% yang bisa membaca Al-Qur'an. Dikarenakan pentingnya kemampuan dasar untuk membaca Al-Qur'an, Pemerintah dalam Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Dalam Negeri dan Menteri Agama Nomor 128 Tahun 1982 dan Nomor 44A Tahun 1982 menekankan agar perlu adanya upaya peningkatan baca tulis huruf Al-Qur'an bagi

umat Islam dalam rangka peningkatan penghayatan dan pengamalan Al-Qur’an dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Al-Qur’an yang ada di masyarakat pada dasarnya dimulai dengan pembelajaran buku Iqro’ yang biasa dilakukan di TPQ pada anak-anak usia 7-12 tahun. Metode Iqro’ ini merupakan metode umum untuk belajar dasar membaca Al-Qur’an yang dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah dan memiliki 6 jilid dengan tingkat pembelajaran bertahap. Untuk mulai belajar Al-Qur’an tentunya diperlukan kemampuan membaca huruf hijaiyah karena Al-Qur’an sendiri terdiri dari susunan huruf hijaiyah dalam bahasa arab. TPQ pun hanya didominasi oleh anak-anak usia tersebut, sedangkan melalui data yang disebutkan sebelumnya masih banyak usia remaja yang juga belum bisa membaca huruf hijaiyah. Bertambahnya usia semakin menghalangi mereka untuk memulai belajar mengenal huruf hijaiyah karena berbagai faktor. Diantaranya adalah kesibukan yang semakin bertambah dan rasa malu jika harus bergabung dengan kelompok belajar usia yang lebih muda di TPQ (Nugrahwanto, 2019).

Di sisi lain, terjadi peningkatan minat untuk belajar agama pada usia remaja, terlihat dari meningkatnya minat aktivitas kajian Islam di kampus-kampus umum dan meningkatnya tren hijrah di kalangan remaja. Ini menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya belajar agama semakin dirasakan oleh mereka. Minat belajar agama pada usia remaja dirasa akan meningkat jika metode belajarnya pun disesuaikan dengan cara hidup mereka.

Sebagian besar remaja di Indonesia saat ini sudah sangat terbiasa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Terutama penggunaan *smartphone* yang telah digunakan oleh 89% penduduk Indonesia (Kemenkominfo, 2021). Hal ini membuat mereka sudah terbiasa dengan konten-konten hasil dari perkembangan teknologi digital. Salah satu yang biasa mereka konsumsi adalah konten berbasis gamifikasi. Gamifikasi berpeluang besar untuk diadopsi dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah (Majid & Huda, 2020). Kursus online yang dirancang khusus dengan memasukkan unsur gamifikasi di dalamnya memiliki efek yang lebih besar meningkatkan motivasi murid dalam

belajar serta meningkat efektivitas pembelajaran kursus online (Bernik, dkk., 2017)

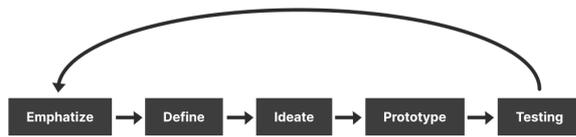
Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi dengan tujuan membantu mengenalkan metode belajar huruf hijaiyah yang interaktif dan menarik sehingga kedepannya pengguna merasa ingin mendalami belajar membaca Al-Qur’an lebih mendalam.

Syekh al-Dhabba’ dalam kitab al-Natsr fi al-qiraat al-‘asyr juz 1 mengatakan bahwa adanya keharusan untuk bertemu langsung dengan guru dan melihat gerak bibirnya bagi seseorang yang belajar Al-Qur’an. Oleh karena itu, penelitian ini hanya akan dibatasi untuk pengenalan huruf hijaiyah dan tidak menghilangkan fungsi guru dalam belajar membaca Al-Qur’an mengingat media yang digunakan adalah aplikasi mobile yang digunakan dalam *smartphone* pribadi pengguna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data primer berupa wawancara mendalam. Dari hasil wawancara tersebut dapat diperoleh: a) Faktor yang membuat pengguna selama ini merasa kesulitan belajar mengenali huruf hijaiyah dan b) Fitur yang dibutuhkan oleh pengguna agar proses belajar melalui media ini dapat membantu mereka. Pengambilan data sekunder berupa literature review yang diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, karya tulis skripsi serta situs informasi di internet yang memiliki data relevan.

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan *Design Thinking* dari IDEO yang menekankan bahwa pendekatan ini berpusat pada masalah pengguna (*human oriented*). Pendekatan ini mencoba mengintegrasikan antara kebutuhan manusia (*Desirability*), kemampuan sumber daya teknologi dalam membuatnya (*Feasibility*) dan kemampuan untuk sustain atau menyelesaikan masalah dalam jangka panjang (*Viability*). Peneliti menggunakan metode *Design Thinking* dari IDEO dikarenakan perancangan solusi dalam penelitian ini memerlukan pemfokusan dari ketiga unsur diatas yang coba diintegrasikan oleh Tim Brown dalam metodenya.



**Gambar 1.** Diagram Proses *Deign Thinking* (Sumber: Umam, 2022)

Metode *Design Thinking* dari IDEO ini terdiri dari 5 tahapan yaitu:

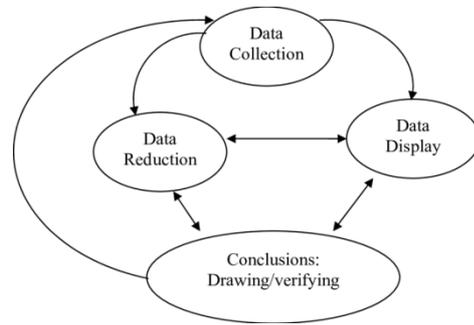
*Empathize*, digunakan untuk menganalisa kebutuhan pengguna berdasarkan data yang sudah didapatkan dalam tahapan wawancara yang kemudian akan menghasilkan keluaran berupa daftar kebutuhan pengguna.

*Define*, mengerucutkan kebutuhan pengguna yang didapatkan dalam tahapan sebelumnya. Keluaran dari tahap ini adalah hasil pengerucutan dan pengelompokan kebutuhan menjadi beberapa kategori. Tahap ini bertujuan untuk mempermudah desainer agar fokus menyelesaikan masalah yang benar-benar butuh untuk diselesaikan.

*Ideate*, mencari cara yang memungkinkan untuk dijadikan sebuah fitur yang dapat menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna yang sudah dikerucutkan sebelumnya. Keluaran tahap ini adalah bentuk *Low Fidelity* dan *Medium Fidelity* dari *prototype* aplikasi yang akan dibuat.

*Prototype*, setelah sketsa *Low Fidelity* dan *Medium Fidelity* telah dirancang pada tahapan sebelumnya, selanjutnya adalah meneruskan rancangan tersebut menjadi desain *High Fidelity* dengan menggunakan aplikasi Figma. Keluaran dari tahap ini adalah hasil desain yang sudah siap untuk diuji kepada target pengguna.

*Testing*, melakukan uji coba pada target pengguna. Dalam penelitian ini, testing akan dilakukan kepada 5 orang yang sudah peneliti wawancarai pada tahapan *Emphatize* untuk mengetahui apakah solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan mereka dan mudah digunakan atau tidak.



**Gambar 2.** Diagram analisis data Miles & Huberman (Sumber: Miles & Huberman, 1994)

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah metode dari Miles & Huberman. Metode ini terdiri dari reduksi data berupa penyederhanaan hasil wawancara, penyajian data berupa daftar kebutuhan pengguna dan penarikan simpulan berupa narasi deskriptif tentang permasalahan pengguna.

Partisipan penelitian yang akan disasar untuk penggalian informasi melalui wawancara dan ujicoba desain antarmuka adalah 5 orang remaja usia 17-25 tahun yang belum mengenal huruf hijaiyah. Partisipan diambil dari beberapa wilayah di Indonesia yang memenuhi kriteria. Proses wawancara berlangsung menggunakan Google Meet. Efektivitas keluaran informasi hasil pada tahap *Testing* akan optimal pada orang ke 5 dan hanya akan membuang sumber daya jika lebih dari itu (Nielsen, 2000). Penelitian ini juga akan dibatasi hanya sampai perancangan desain antarmuka aplikasi dengan resolusi layar berbasis Android yang akan dibuat dengan aplikasi Figma dan Affinity Designer.

## KERANGKA TEORETIK

### Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa arab dan Al-Qur'an. Jumlah huruf hijaiyah terdiri dari 28 huruf. Namun jika dimasukkan dengan huruf rangkap maka hasilnya berjumlah 30 huruf (Majid & Huda, 2020). Diperlukan kemampuan untuk mengenal dan membaca huruf-huruf ini jika ingin memulai belajar membaca Al-Qur'an karena penggunaan dan penulisan yang berbeda dengan huruf alfabet yang umum digunakan di Indonesia.

Banyak metode pengenalan huruf hijaiyah yang sudah tercipta dan diimplementasikan di masyarakat. Zulkipli Nasution pada jurnalnya tahun 2020 mencontohkan metode pengenalan huruf hijaiyah dengan pengelompokan berdasarkan bentuk huruf, dikarenakan beberapa huruf hijaiyah memiliki bentuk huruf, penempatan titik, dan bentuk ekor yang mirip.

### **Aplikasi Mobile**

Pandemi Covid-19 membuat banyak aktivitas dilakukan secara daring dan salah satu perangkat yang mendukung ini adalah aplikasi mobile pada *smartphone*. Hal ini juga semakin meningkatkan interaksi para remaja dengan teknologi ini. Terlihat data dari Kemenkominfo pada 2021 bahwa *smartphone* yang telah digunakan oleh 89% penduduk Indonesia. Dengan adanya kondisi seperti ini, perancangan metode belajar dengan media ini memiliki potensi untuk menghasilkan proses belajar yang efektif.

### **Desain Antarmuka (User Interface) dan Pengalaman Pengguna (User Experience)**

Antarmuka pengguna (UI) adalah istilah yang digunakan dalam tampilan sistem yang mampu berinteraksi dengan pengguna melalui perintah, input data, dan konten didalamnya. Sedangkan Pengalaman Pengguna (UX) adalah istilah yang berkaitan dengan persepsi pengguna seperti emosi, pikiran, reaksi dan perilaku yang pengguna rasakan ketika berinteraksi dengan sistem, produk, konten atau layanan. (Joo, 2017)

Dalam gamifikasi yang erat kaitannya dengan elemen-elemen permainan, maka desain antarmuka yang dirancang juga berbeda dengan yang digunakan pada aplikasi non-gamifikasi. Elemen gamifikasi akan dipenuhi dengan penggunaan aset ilustrasi yang mendukung. Penggunaan ilustrasi dalam desain antarmuka juga erat kaitannya dengan pengalaman pengguna. Ilustrasi dapat membuat tampilan lebih informatif, memicu pengguna untuk melakukan aksi dan dapat mengkomunikasikan sesuatu secara personal. (Babich, 2018)

### **Gamifikasi**

Gamifikasi adalah produk, cara berpikir, proses, pengalaman, cara desain, dan sistem,

yang sekaligus terlibat, di mana menggunakan elemen game untuk menyelesaikan masalah non game (Marisa dkk., 2020). Gamifikasi dapat membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif dengan membangun *engagement* tanpa disadari oleh pengguna (Jusuf, 2016). Unsur gamifikasi yang populer digunakan dalam media pembelajaran adalah *level, achievement, reward, point, dan leaderboard*. Sudah banyak penelitian terdahulu yang menggunakan permainan secara utuh yang diterapkan pada pembelajaran huruf hijaiyah, tapi masih sedikit yang mengadopsi gamifikasi yang berupa hanya elemen-elemen permainannya saja (Majid & Huda, 2020).

4 tahapan yang dapat dilalui oleh seorang pengguna agar menggunakan sebuah aplikasi secara berkala adalah Pemicu, Tindakan, Imbalan dan Investasi (Eyal & Hoover, 2014). Sebuah proses gamifikasi dapat menerapkan 4 tahapan ini untuk membuat aplikasi pembelajaran dapat digunakan secara berkala dan menciptakan konsistensi dalam belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Emphatize***

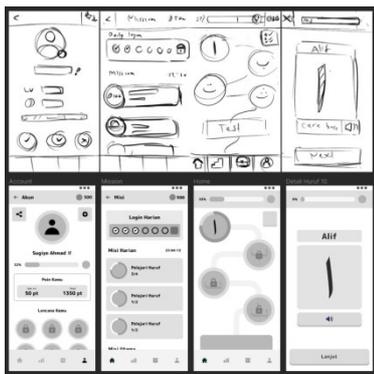
Peneliti melakukan wawancara seputar permasalahan pembelajaran huruf hijaiyah yang dialami pengguna selama ini, metode belajar yang nyaman, serta pengalaman penggunaan konsep gamifikasi. Data dari hasil wawancara kemudian akan disederhanakan. Penyederhanaan data ini merupakan langkah awal dari metode analisis dari Miles & Hubberman. Kemudian data tersebut dikelompokkan berdasarkan kesamaan satu sama lain. Dari tahapan ini diketahui bahwa tiap responden cenderung merasa kurang konsisten dalam hal belajar mengaji dikarenakan kurangnya motivasi dan kurang bisa meluangkan waktu untuk belajar. Susahnya mengenal huruf hijaiyah juga dikarenakan memiliki bentuk yang asing serta memiliki ciri-ciri yang hampir mirip satu sama lain. Para responden juga telah terbiasa dengan konten-konten yang memiliki unsur gamifikasi di aplikasi lain seperti *e-commerce, entertainment video platform* dan *education platform*.

### ***Define***

Peneliti menyaring mana permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna untuk kemudian disusun menjadi daftar kebutuhan pengguna. Dari daftar pengguna bisa terlihat bahwa pengguna membutuhkan sebuah aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah yang memiliki fitur penyajian teori pengenalan huruf, ciri huruf, bentuk huruf sambung serta tahap evaluasi di akhir sesi pembelajaran. Sedangkan untuk meningkatkan *engagement* pengguna terhadap aplikasi ini juga dibutuhkan unsur gamifikasi berupa Misi, Papan Skor, Hadiah dan Lencana Pencapaian.

### Ideate

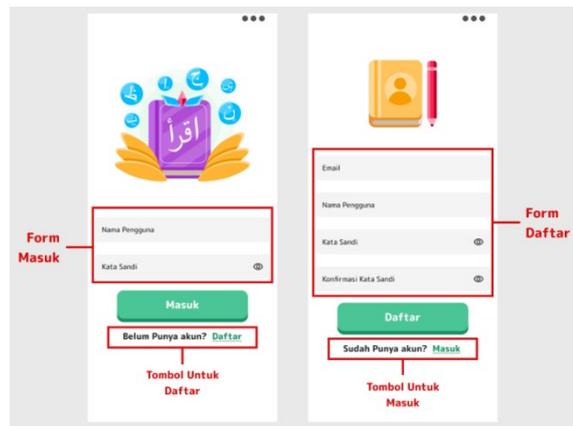
Peneliti mulai merancang sketsa *Low Fidelity* dan *Medium Fidelity* aplikasi yang akan dibuat berdasarkan daftar kebutuhan pengguna yang didapatkan sebelumnya. Konsep aplikasi ini dirancang khusus untuk remaja dengan mengimplementasikan gaya desain yang tidak terlalu kekanak-kanakan namun tetap menonjolkan unsur menyenangkan dan menarik. Penggunaan tipografi juga menggunakan font berjenis *rounded sans serif* yang memiliki kesan tegas dan ramah sekaligus.



Gambar 3. Perancangan *Low Fidelity* dan *Medium Fidelity* (Sumber: Umam, 2022)

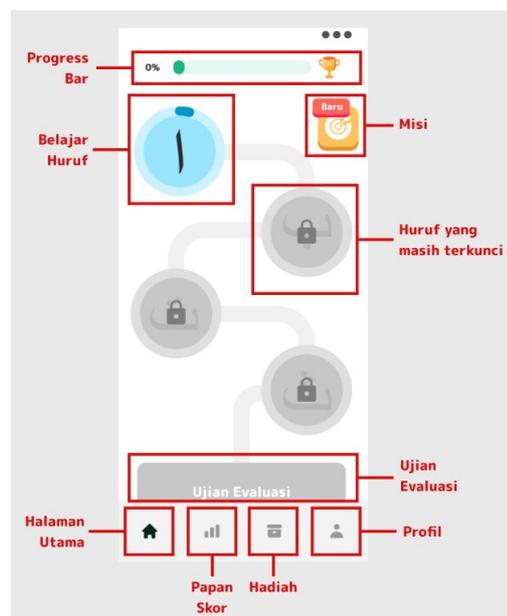
### Prototype

Hasil dari tahapan sebelumnya kemudian digunakan sebagai acuan pembuatan desain antarmuka *High Fidelity* pada tahap *Prototyping* dengan hasil desain antarmuka sebagai berikut,



Gambar 4. Halaman Masuk dan Daftar (Sumber: Umam, 2022)

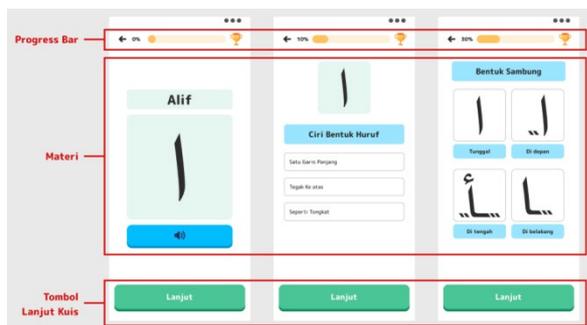
Tampilan halaman Masuk (gambar 4) berisikan ilustrasi pembuka, *form* untuk pengisian nama pengguna dan kata sandi untuk masuk ke akun aplikasi ini. Apabila belum mempunyai akun, pengguna bisa memilih tombol untuk mendaftar terlebih dahulu di bawah tombol “masuk” yang nantinya akan diarahkan ke halaman Daftar. Pada halaman Daftar berisikan *form* yang harus diisi pengguna apabila ingin mendaftarkan akun baru seperti alamat email, nama pengguna dan kata sandi. Apabila pengguna telah masuk atau mendaftar, pengguna kemudian akan diarahkan ke Halaman Utama.



Gambar 5. Halaman Utama (Sumber: Umam, 2022)

Halaman Utama (gambar 5) berisikan *Progress Bar* yang menunjukkan sejauh mana proses perjalanan pengguna mempelajari keseluruhan huruf hijaiyah. Di bawahnya ditampilkan peta perjalanan dengan huruf-huruf yang nantinya akan pengguna pelajari secara urut satu persatu. Apabila pengguna sudah menyelesaikan satu huruf maka sistem akan membuka huruf lainnya yang awalnya masih terkunci untuk bisa dipelajari selanjutnya. Di antara beberapa huruf, pengguna juga akan menemukan Ujian Evaluasi yang berisi pertanyaan untuk membantu pengguna mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada halaman ini juga ada beberapa navigasi yang dapat mengarahkan pengguna ke beberapa halaman gamifikasi lainnya seperti Halaman Misi yang ada di pojok kanan atas, dan berurutan Halaman Papan Skor, Hadiah, dan Profil yang letaknya ada di bawah.

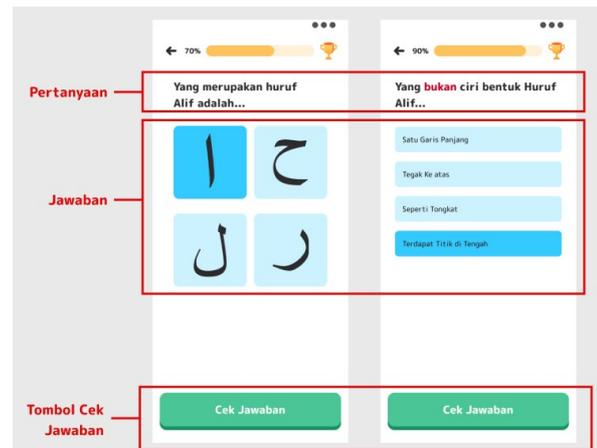


Gambar 6. Halaman Pembelajaran (Sumber: Umam, 2022)

Ketika Pengguna memilih salah satu huruf untuk dipelajari, akan ditampilkan Halaman Pembelajaran yang berisi materi pembelajaran huruf Hijaiyah tersebut. materi yang terdapat pada halaman ini berisikan nama huruf, bentuk huruf, ciri bentuk huruf, dan bentuk huruf sambung. Dalam halaman ini juga ditampilkan *Progress Bar* yang menunjukkan seberapa jauh pengguna belajar huruf ini. Pengguna yang telah selesai mempelajari materi akan masuk ke halaman Kuis.

Halaman Kuis (gambar 7) berisikan pertanyaan pilihan ganda seputar materi sebelumnya yang akan ditanyakan secara berulang. Tujuannya adalah untuk menguji

pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari.



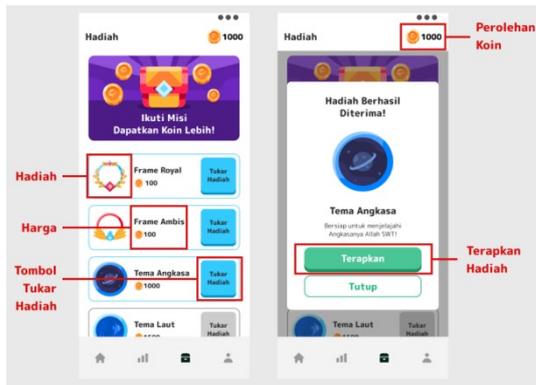
Gambar 7. Halaman Kuis (Sumber: Umam, 2022)



Gambar 8. Halaman setelah materi (Sumber: Umam, 2022)

Setelah pengguna menyelesaikan kuis, maka akan ditampilkan akhir dari Halaman Pembelajaran yang berisikan pesan bahwa pengguna telah selesai mempelajari suatu huruf hijaiyah. Di halaman ini, pengguna akan mendapatkan koin dan poin karena telah menyelesaikan pembelajaran. Koin ini nantinya akan dapat ditukarkan menjadi hadiah pada Halaman Hadiah. Sedangkan poin yang didapatkan akan memengaruhi posisi pengguna pada halaman Papan Skor. Pengguna bisa

melanjutkan mempelajari huruf lainnya atau apabila pengguna masih belum puas dengan hasil pembelajaran sebelumnya, ada sebuah opsi tombol yang memperbolehkan pengguna mempelajari ulang materi ini.



Gambar 9. Halaman Hadiah (Sumber: Umam, 2022)

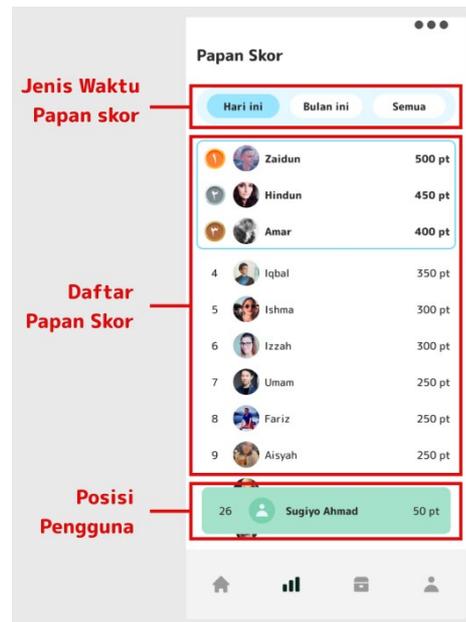
Halaman Hadiah berisikan berbagai hadiah yang dapat pengguna tukar dengan koin yang telah didapatkan. Hadiah yang tersedia merupakan tambahan fitur untuk mempercantik tampilan aplikasi seperti bingkai pada foto profil dan tema. Harga pada hadiah bermacam-macam berdasarkan jenisnya. Pada halaman ini juga ditampilkan jumlah koin yang dimiliki pengguna pada pojok kanan atas untuk memberi tahu pengguna tentang berapa koin yang dimiliki sebelum menukarkan hadiah.



Gambar 10. Halaman Misi (Sumber: Umam, 2022)

Unsur gamifikasi lainnya juga pada Halaman Misi. Halaman ini berisikan misi-misi yang dapat pengguna selesaikan untuk mendapatkan imbalan berupa koin. Banyaknya imbalan koin yang akan didapatkan beragam sesuai tingkatan dan jenis misinya. Jenis misi dibedakan menjadi 3. Yang pertama adalah Login Harian yang mengharuskan pengguna masuk ke dalam aplikasi selama 7 hari berturut-turut untuk mendapatkan imbalannya. Yang kedua adalah Misi Harian yang berisikan misi-misi ringan yang dapat pengguna selesaikan setiap harinya. Dan yang ketiga adalah Misi Utama yang berisikan misi-misi besar yang dapat pengguna selesaikan selama menggunakan aplikasi ini.

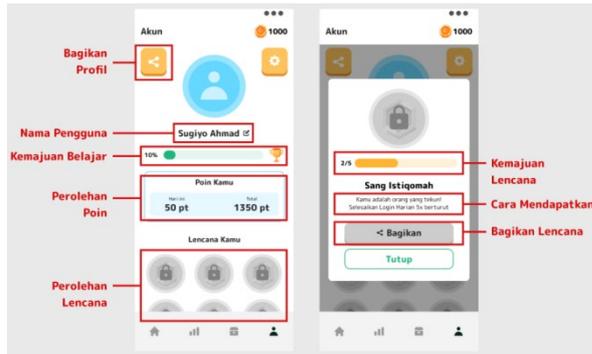
Tujuan menyediakan fitur gamifikasi berupa misi membuat pengguna terpacu untuk menjalankan perintah seputar penggunaan aplikasi secara berulang yang secara berkepanjangan efeknya dapat membentuk kebiasaan pengguna untuk belajar mengenal huruf hijaiyah secara konsisten.



Gambar 11. Halaman Papan Skor (Sumber: Umam, 2022)

Poin yang sudah dikumpulkan akan memengaruhi pengguna bersaing dalam halaman Papan Skor. Pengguna bisa melihat pengguna lain dengan poin yang sudah mereka dapatkan. Jadi pengguna bisa terpacu untuk meningkatkan

poin dengan menyelesaikan materi. Pengguna juga bisa melihat dia berada di urutan berapa berdasarkan poin yang dia peroleh. Papan Skor juga dibedakan berdasarkan waktu harian, bulanan dan keseluruhan waktu.



Gambar 12. Halaman Profil (Sumber: Umam, 2022)

Pada Halaman Profil ditampilkan informasi seputar akun pengguna mulai dari foto profil, nama pengguna serta *Progress Bar* yang memberitahu sejauh mana proses pengguna mempelajari huruf hijaiyah dalam aplikasi ini.

Selain itu juga ditampilkan jumlah poin harian dan keseluruhan yang telah didapatkan pengguna. unsur gamifikasi yang ditampilkan pada halaman ini adalah koleksi Lencana dan cara memperolehnya. Pengguna bisa membagikan profilnya dengan informasi tentang apa yang didapatkannya ke sosial media.

### Testing

Sebelum dilakukan *testing* kepada calon pengguna, terlebih dahulu telah dilakukan validasi materi oleh Ust. Nur Habib Soleh selaku Kepala TPQ At-Taufiq Surabaya dengan hasil kesesuaian materi sangat baik (4) dan kejelasan materi sangat baik (4,25). Validasi media juga dilakukan oleh Habib Al-Hakim selaku *Product Designer* di Tokopedia dengan hasil kemudahan penggunaan yang sangat baik (5), kejelasan informasi yang sangat baik (4,75), aspek visual yang sangat baik (5) dan fungsionalitas yang sangat baik (4).

Desain *prototype* antarmuka yang sudah selesai kemudian diujicobakan dalam tahap *Testing* kepada 5 responden yang sudah diwawancarai di awal untuk mendapatkan umpan balik dari responden dengan cara mencoba

*prototype* dengan beberapa skenario yang sudah ditentukan sebelumnya. Responden menilai 4 aspek yang meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, kesesuaian materi dan aspek visual. Responden memberikan skala penilaian 1-5 di tiap aspek dengan keterangan seperti pada tabel di atas.

Tabel 1. Hasil Tahap *Testing*

Responden	KP	KI	KM	AV
A	4	4	5	5
B	4	3	4	5
C	5	4	4	5
D	5	5	5	5
E	5	4	4	5
<b>Rata Rata</b>	<b>4,6</b>	<b>4</b>	<b>4,4</b>	<b>5</b>

Ket: KP=Kemudahan Penggunaan; KI=Kejelasan Informasi; KM=Kesesuaian Materi; AV=Aspek Visual; 1=Sangat kurang; 2=Kurang; 3=Cukup; 4=Baik; 5=Sangat Baik



Gambar 13. Keterangan Penilaian (Sumber: Umam, 2022)

Setelah didapatkan nilai rata-rata tiap aspek dari tahap *Testing*, maka dapat diketahui bahwa desain antarmuka ini sudah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik (4,6), kejelasan informasi yang disajikan sangat baik (4), kesesuaian materi tentang huruf hijaiyah yang disajikan sangat baik (4,4), dan desain antarmuka ini juga memiliki aspek visual yang sangat baik (5). *Prototype* desain antarmuka ini bisa diakses melalui link dibawah ini

<https://bit.ly/AplikasiHijaiyah>

### SIMPULAN DAN SARAN

Masih banyak Muslim di Indonesia yang belum bisa membaca Al-Qur'an dan buta huruf hijaiyah. Terlebih pada usia remaja yang enggan bergabung dalam TPQ dikarenakan tempat tersebut didominasi oleh anak-anak kecil yang usianya jauh dibawah mereka. Selain itu juga karena padatnya kesibukan yang membuat mereka sulit menghadiri pembelajaran di tempat

seperti itu. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah media yang dapat digunakan untuk mulai membuat mereka tertarik mengenal huruf hijaiyah sebagai dasar untuk bisa belajar membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan hasil ujicoba tahap ke 5 dari metode *Design Thinking* yakni *Testing*, disimpulkan bahwa desain antarmuka aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis gamifikasi yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan dari target pengguna akan media belajar pengenalan huruf hijaiyah yang bisa pengguna akses melalui layar *smartphone* kapanpun dan dimanapun sehingga tidak perlu merasakan malu untuk pergi ke TPQ dan tidak perlu mengganggu jadwal kesibukan mereka.

Penelitian ini tentunya masih merupakan langkah awal yang tidak hanya berhenti di tahap pengenalan huruf hijaiyah melainkan masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke tahap embelajaran baca tulis Al-Qur'an seperti *Imlaq*, *Makhorijul Huruf*, *Sifatul Huruf* dan *Tajwid*. Selain itu juga desain antarmuka ini dapat dilanjutkan ke tahap *development* agar dapat menjadi sebuah aplikasi mobile yang dapat bekerja sepenuhnya.

## REFERENSI

- Andini, A. (2019). Fenomena Gerakan Hijrah di Kalangan Pemuda Muslim Sebagai Mode Sosial. *Journal of Islamic Civilization*, 1(2), 109-118.
- Anugrah, M. N., Maharani, S., Kynta, D. P., Fernando, B. A., Putra, B., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Nimblespace dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 313-320.
- Babich, Nick. (2018). *3 Common Ways To Use Illustrations in UI Design*. Diakses pada 04 April 2022, dari <https://uxplanet.org/3-common-ways-to-use-illustrations-in-ui-design-864d4dfadd5>
- Bernik, A., Radošević, D. & Bubaš, G., 2017. Introducing Gamification into eLearning University Courses. *MIPRO*, pp. 711-716.
- El-Saha, M. Ishom. (2020). Bahaya Belajar Al-Qur'an Tanpa Guru: Rasulullah Saja Berguru. Diakses pada 27 Februari 2022, dari <https://alif.id/read/muhammad-ishom/bahaya-belajar-al-quran-tanpa-guru-rasulullah-saja-berguru-b230812p/>
- Eyal, N., & Hoover, R. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products* (R. Hoover, Ed.). Penguin Publishing Group.
- Hanum, Zubaedah. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. Diakses pada 27 Februari 2022, dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 5(1), 9931-9935.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 12(20), 1-6.
- Majid, H. T., & Huda, S. N. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Huruf hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. *AUTOMATA*, 1(2).
- Majid, H. T., & Huda, S. N. (2020). Literature Review: Gamifikasi dan Pembelajaran Huruf Hijaiyah. *Prosiding SENTIA*, 12(1), 11-14.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS*, 5(3), 219-228.
- Nasution, Zulkipli. (2020). Metode Pembelajaran Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 3(1), 173-184.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diakses pada 16 Juni 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/#:~:text=In%20testing%20multiple%20groups%20of,of%20people%20in%20each%20group.>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *The Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63-73.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktarina, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode

Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1).

Utomo, T. N. P. (2015). Konsep Pembelajaran Design Thinking dan Business Model Canvas Pada Perancangan Produk Furnitur. *DIMENSI INTERIOR*, 13(1), 55-62.

Nugrahwanto, Gading (2019). Studi Faktor Penyebab Menurunnya Minat Mengaji dan Solusinya Bagi Anak Pasca Sekolah Dasar. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah yogyakarta, 2019) Diakses dari <http://repository.umy.ac.id/>