

INTISARI

Pembelajaran huruf hijaiyah merupakan langkah awal bagi anak-anak Muslim dalam membaca Al-Qur'an. Namun, metode pengajaran tradisional yang mengandalkan hafalan dan pengulangan sering kali kurang menarik bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* guna meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam mengenali huruf hijaiyah. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Aplikasi ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate dengan penyajian berbasis multimedia interaktif yang melibatkan animasi, suara, dan permainan edukatif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis *mobile* ini mendapatkan tanggapan positif dari siswa TK Islami Terpadu Al-Hawariy Pedan. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner siswa terhadap delapan pernyataan menggunakan skala Likert, diperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar **81,74%** yang termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**", dengan rincian aspek isi sebesar 83,48%, aspek instruksional sebesar 80,37%, dan aspek tampilan sebesar 85,11%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Huruf Hijaiyah, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Learning the Hijaiyah alphabet is the first step for Muslim children in reading the Qur'an. However, traditional teaching methods that rely on memorization and repetition are often uninteresting for young children. This study aims to design and develop mobile-based interactive learning media to increase children's interest and understanding in recognizing the Hijaiyah alphabet. The development method used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This application was developed using Adobe Animate software with interactive multimedia presentations involving animations, sounds, and educational games. The test results show that this mobile-based interactive learning media for Hijaiyah letters received positive responses from students at Al-Hawariy Pedan Integrated Islamic Kindergarten. Based on the results of the student questionnaire on eight statements using a Likert scale, an average feasibility score of 81.74% was obtained, which falls into the "Very Feasible" category, with details of 83.48% for content, 80.37% for instructional aspects, and 85.11% for appearance. These results indicate that the interactive learning media developed is feasible and effective for use as a learning tool for introducing Hijaiyah letters to early childhood.

Keywords: Learning Media, Hijaiyah Letters, Early Childhood