

Analisis Pemanfaatan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Huruf Hijaiyah Di Taman Pendidikan Al-Qur'an

Oleh:

Shabilla Nur Avida,

Eni Fariyatul Fahyuni,

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) memiliki peran penting dalam membekali peserta didik kemampuan dasar membaca Al-Qur'an melalui pengenalan huruf hijaiyah sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat belajar, kesulitan mengenali dan membedakan bentuk huruf, pelafalan yang kurang tepat, rendahnya fokus siswa, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang cenderung monoton. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui media flashcard digital yang mengombinasikan unsur visual dan audio. Media ini dinilai mampu membantu peserta didik memahami, mengenali, dan melafalkan huruf hijaiyah dengan lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media flashcard digital dalam meningkatkan keterampilan belajar huruf hijaiyah serta sebagai solusi inovatif terhadap keterbatasan pembelajaran konvensional di TPQ.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pemanfaatan media flashcard digital dalam meningkatkan keterampilan belajar Huruf Hijaiyah di Taman Pendidikan Al-Qur'an?
2. Sejauh mana penggunaan media flashcard digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengenali dan menghafal Huruf Hijaiyah?
3. Apa saja kelebihan dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi media flashcard digital dalam pembelajaran Huruf Hijaiyah?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif untuk menggambarkan secara faktual pemanfaatan media flashcard digital dalam pembelajaran huruf hijaiyah di TPQ Tarbiyatul Aulad, Tanggulangin Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru dan peserta didik. Pendekatan ini digunakan untuk memahami pengalaman, persepsi, serta interaksi peserta didik dan guru selama proses pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi manfaat dan tantangan penggunaan media flashcard digital. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan tema-tema utama guna menggambarkan pengaruh media flashcard digital terhadap keterampilan belajar huruf hijaiyah.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah At Tartil 1 di TPQ Tarbiyatul Aulad dengan menggunakan media flashcard digital berlangsung secara tertib, kondusif, dan interaktif. Siswa tampak antusias, fokus, serta aktif mengikuti pembelajaran meskipun media ditampilkan melalui laptop tanpa proyektor. Berdasarkan hasil observasi, seluruh indikator penggunaan media menunjukkan hasil positif, meliputi kejelasan tampilan huruf, daya tarik visual, kemudahan penggunaan, serta peningkatan fokus dan respon siswa. Hasil penilaian kemampuan membaca juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori lancar (69%) dan cukup lancar (23%), sementara hanya sebagian kecil siswa yang masih berada pada kategori terbata-bata (8%), dan tidak ditemukan siswa yang belum mampu membaca huruf hijaiyah.

Pembahasan

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media flashcard digital efektif dalam meningkatkan keterampilan belajar huruf hijaiyah siswa TPQ. Tampilan huruf yang jelas, berwarna, serta disertai gambar dan audio membantu siswa lebih mudah mengenali, membedakan, dan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar, terutama huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Persepsi guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, keberanian, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Selain mendukung aspek kognitif, penggunaan flashcard digital juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efisien, sehingga relevan diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa pemula di Taman Pendidikan Al-Qur'an.

Temuan Penting Penelitian

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media flashcard digital dalam pembelajaran huruf hijaiyah di TPQ Tarbiyatul Aulad memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan flashcard digital mampu meningkatkan fokus, antusiasme, dan keaktifan siswa selama pembelajaran, serta memudahkan siswa mengenali dan membedakan huruf hijaiyah yang memiliki bentuk mirip. Hasil observasi dan penilaian individu menunjukkan peningkatan kemampuan membaca, di mana mayoritas siswa berada pada kategori lancar (69%) dan cukup lancar (23%), sementara hanya 8% yang masih terbata-bata dan tidak ditemukan siswa yang belum mampu membaca. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap media ini karena tampilannya jelas, menarik, dan mudah digunakan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat praktis dan akademis, khususnya dalam pengembangan pembelajaran huruf hijaiyah di TPQ. Secara praktis, media flashcard digital membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia dini. Bagi siswa, media ini meningkatkan minat belajar, pemahaman bentuk dan pelafalan huruf hijaiyah, serta menumbuhkan keberanian dan keaktifan dalam belajar. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran Al-Qur'an yang interaktif dan menyenangkan.

Referensi

- [1] L. Indriyani, "Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Paud Al Fattah," *J. Abdimas BSI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 100–105, 2018, doi: DOI: <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v1i3.4060.g2491>.
- [2] D. Nurjayanti, A. R. Pudyaningtyas, and N. K. Dewi, "Penerapan Program Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Untuk Anak Usia Dini, Program Studi PG-PAUD , Universitas Sebelas Maret Surakarta harus memiliki lembaga atau organisasi payung TPA dan dikepalai oleh kepala unit diwajibkan memiliki program yang jelas," *J. Kumara Cendekia*, vol. 8, no. 2, p. 186, 2020.
- [3] A. N. I. Mukaromah, "Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah di TPA Baitul Islam Desa Margamulya Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali," *Pendidik. Agama Islam*, 2023.
- [4] G. I. Ahmad Sobari, Tia Ariani Wandita, "Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf Hijaiyah di TPA Jannatul Firdaus," *2ndASISAnnual Semin. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 655–666, 2018.
- [5] L. D. I. Yustiana Indra, "Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Berbasis Web TPA Uswatun Hasanah," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 3, pp. 364–370, 2022, doi: 10.37859/coscitech.v3i3.4386.
- [6] R. H. Kusumodestoni and B. B. Wahono, "Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata," *Infomatek*, vol. 24, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.23969/infomatek.v24i1.4402.
- [7] N. suci utami putri, aida ash-sholeha, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kids Flashcard Digital Dalam Mengenalkan Angka Untuk Anak Usia 4-5 Tahun," vol. 1, no. 1, 2017, [Online]. Available: <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgapudpwk/article/view/1762>
- [8] F. Firman, I. A. Ramadhani, and M. Julaikha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Animaker Pada Raudhatul Athfal Fathu Al-Barokah," *Device*, vol. 12, no. 2, pp. 70–78, 2022, doi: 10.32699/device.v12i2.3542.
- [9] D. Oktavia, D. Djuanda, and P. Dwija Iswara, "Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 3, pp. 2964–2974, 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i3.3941.
- [10] N. Siti and J. M. Sitepu, "Penggunaan Media Flash Card Hijaiyah Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Di Smp Pab 5 Patumbak," *At-Tarbiyah J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 22–30, 2023, [Online]. Available: <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/3/3>
- [11] E. Nurhasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 60–68, 2021, doi: 10.54371/jiepp.v1i2.106.
- [12] A. F. Isnindyawati, D. Prasetyawati, and D. Hariyanti, "Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Media Flashcard Pada Usia 5-6 Tahun," *Pros. Semin. Nas. Progr. Stud. Pendidik. Guru Pendidik. Anak Usia Dini "Transisi Paud Ke Sd Yang Menyenangkan"* Semarang, 26 Agustus 2023, no. 58, pp. 1–9, 2023.

Referensi

- [13] F. Helmanto, "Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang," *Tatsqifiy J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, pp. 141–151, 2020, doi: 10.30997/tjpba.v1i2.3091.
- [14] Y. Maronta, J. Sutarto, and B. Isdaryanti, "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 1142–1161, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4152.
- [15] N. Sidiasih, N. Sudiana, and I. Bagus Putrayasa, "Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar," *Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 1, 2024, doi: DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-17> Pendahuluan.
- [16] E. Nurcahyawati and I. B. Subianto, "Pengembangan Pembelajaran Mengenal Huruf Hijaiyah dengan Menggunakan Flashcard pada Taman Kanak-Kanak Kartika VIII-39," *SENADA Semangat Nas. Dalam Mengabdikan*, vol. 1, no. 1, pp. 36–43, 2020, doi: <https://doi.org/10.56881/senada.v1i1.8>.
- [17] M. Pasaribu and N. A. Mukhrimah, "Efektifitas Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah," *J. Teach. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 1190–1200, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.9891>.
- [18] E. Elan, G. Gandana, and D. E. Fauziah, "Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 1, p. 63, 2023, doi: 10.31000/ceria.v12i1.9023.
- [19] Dede Nurul Qomariah, Jenal Abidin, and Nendah Nurjannah, "Implementasi Mengenalkan Huruf Al-Qur'an dengan Media Bermain Flashcard di Taam Darul Huda," *Inspirasi Dunia J. Ris. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 206–218, 2023, doi: 10.58192/insdun.v2i2.781.
- [20] R. Maeswaty, Mulyasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 11–18, 2023, doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v8i2.63440>.
- [21] D. L. Rachmawati and D. Fadhilawati, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet," *Innov. J. Community Engagem.*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i1.5>.
- [22] A. Hijazi, "Penanaman Nilai-nilai Religius Dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2," *J. Madania*, vol. 2, pp. 111–139, 2022, [Online]. Available: <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/19666>
- [23] C. Surya, S. Putra, A. Nadlif, U. M. Sidoarjo, and U. M. Sidoarjo, "Penggunaan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tata Cara Sholat di Taman Pendidikan AL- Qur ' an," *PAI Raden Falah*, vol. 6, no. 1, pp. 1087–1098, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf/article/view/24175/7644>
- [24] N. Oktavia and D. Desyandri, "Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang," *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 58, 2021, doi: 10.24036/jippsd.v4i2.112704.

Referensi

- [25] A. T. M. Listrianti Feriska, "FLASH CARD MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MEMPERMUDAH MENGENAL KATA DI MADRASAH," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23174>.
- [26] T. Handoyo, R. Kamal, U. Islam, N. K. H. Abdurrahman, and W. Pekalongan, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, p. 234, 2025, doi: <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>.
- [27] S. Ramadini Intan Putri, Putri Khaila Nanda, Nursetyo Imbar Kunto, "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA MELALUI PEMANFAATAN FLASHCARD UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DI KECAMATAN JATIBARANG, KABUPATEN INDRAMAYU, JAWA BARAT," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Digit.*, vol. 4, no. 3, pp. 377–386, 2024, doi: <https://doi.org/10.53625/jabdi.v4i3.8331>.
- [28] M. Agustin Mubiar, "Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini," *J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, p. 68 of 69, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.873.
- [29] Hotimah Husnul, "Flash Card Media Development in Grade 1 Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember," *J. Mechatronics Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–69, 2024, doi: <https://doi.org/10.59923/mechatronics.v1i1.21> Flash.
- [30] D. Ruliandari Latifa, Eka Rizki, Melany Dwi Sandrina, Risdalina, "IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD BERBASIS QUIZLET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS III SD," *J. Educ. Sci.*, vol. 4, no. 2, pp. 226–235, 2025, doi: <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.215>.

