



APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN CARD SORT

Ahmad Riyadi Tamrin^{1*}, Ade Hastuty²

^{1*}*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

²*Institute Agama Islam Negeri, Indonesia*

*Email : ahmadriyadithamrin029@email.com

Abstract : Islamic religious education is an important aspect of forming students' character and morals, including at the early childhood education level. In the current digital era, the use of technology can be an effective means of learning Islamic religious education that is interactive and attracts attention. The aim of this research is to create a card sort application to introduce hijaiyah letters to young children. This research method uses quantitative research using the PHP programming language. The research was conducted for three months at the Pilot State Early Childhood Education School, Sidenreng Rappang Regency. The results of the research show that the learning process using card sort can introduce material about recognizing hijaiyah letters and punctuation and how to pronounce letters correctly in video form, making it easier for children to understand letter material.

Keywords: Learning; Islamic Religious Education; Card Sort; Childhood

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang penting, sebab melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pelajar. Guru sebagai pendidik harus menambah, kemampuan, pengetahuannya melalui pengalamannya, sedangkan siswa sebagai peserta didik harus berperan aktif. Media Pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan (Nurfadillah dkk, 2021). Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya (Simaremare dkk, 2021). Pendidikan adalah usaha manusia (pendidik) dengan penuh tanggung jawab untuk membimbing anak didik menuju kedewasaan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan mutu pendidikan masyarakatnya (Nurfadhillah dkk, 2021).

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal dan memahami, menghayati hingga mengimani dan bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman (Dahwadin dkk, 2019). Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ('Adah, 2018). Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan pembiasaan, keteladanan dan

perubahan mindset peserta didik tentang pentingnya ajaran al Quran dan Hadits dalam kehidupan. Pembelajaran pendidikan agama Islam dilaksanakan secara komunikatif melalui kerja sama antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik dituntut memiliki kreativitas selanjutnya guru mengarahkannya dengan sejumlah inovasi-inovasi pembelajaran. Pembelajaran pendidikan agama Islam mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas (Asfiati dkk, 2019).

Card sort adalah menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran. Akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan metode *card sort*, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran (Wita, 2017). *Card sort* (Menyortir Kartu) adalah strategi pembelajaran berbasis aktif belajar. *Card sort* (Menyortir Kartu) merupakan strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang di bentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Pembelajaran aktif dengan strategi *card sort* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya (Fraydika, 2021). *Card sort* adalah suatu teknik yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengajak siswa menemukan konsep dan fakta melalui alat bantu berupa kartu yang berisi klasifikasi materi pembelajaran. Metode *card sort* merupakan aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi (Herwin dkk, 2021).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan (Mahmud, 2018). Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun Golden Age yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh dkk, 2021).

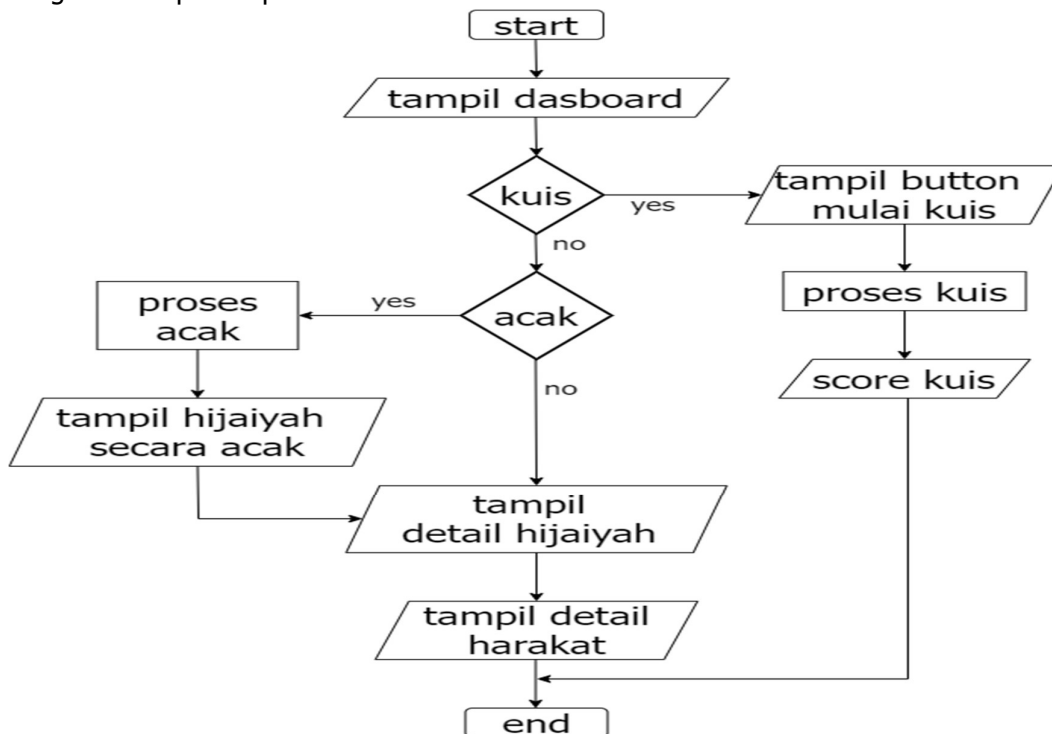
Berdasarkan referensi dari penelitian sebelumnya penulis membuat aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan card sort untuk paud berbasis website didalam aplikasi terdapat materi huruf hijaiyah dan penjelasan cara baca huruf hijaiyah melalui sebuah video sehingga memudahkan anak usia dini dalam memahami materi huruf.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian di PAUD negeri percontohan Kabupaten Sidenreng Rappang. Waktu yang dipergunakan dalam pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama tiga bulan. Adapun beberapa alat dan bahan yang digunakan selama penelitian ini antara lain laptop ASUS RAM 4.00GB dan juga beberapa perangkat lunak aplikasi diantaranya menggunakan sistem operasi windows 11, Xampp, Visual studio code dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, MySQL sebagai database dan microsoft edge sebagai web browser. Teknik pengumpulan data dengan cara membuat data materi huruf dalam bentuk video dan mencari di internet beberapa referensi-referensi yang serupa dengan penelitian.

2.1 RANCANGAAN PENELITIAN

Flowchart (gambar 1) untuk menggambarkan proses jalannya sistem atau aplikasi. Yang di deskripsikan pada tabel 1.



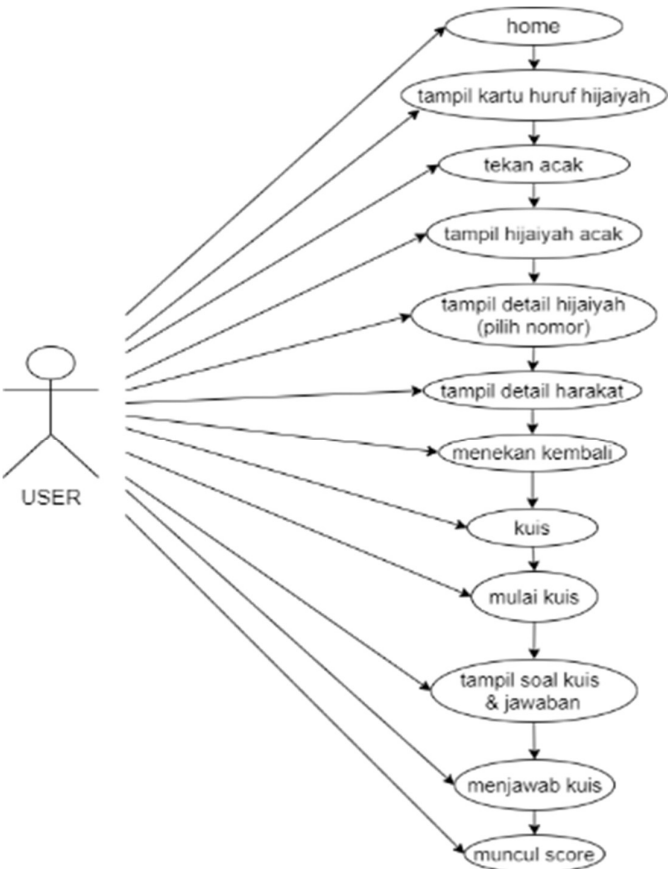
Gambar 1. *Flowchart* aplikasi

Table 1. *Flowchart* aplikasi

Nama simbol	Deskripsi simbol
Simbol start dan end	Mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah aplikasi
Simbol input/output atau jajar genjang	Mendefinisikan masukan dan keluaran proses. Untuk menampilkan setiap halaman pada aplikasi
Simbol proses atau persegi panjang	Pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja aplikasi
Simbol decision atau belah ketupat	Mendefenisikan untuk menentukan proses

ketupat	lanjutan dari kondisi yes atau no
---------	-----------------------------------

Use Case Diagram pada (gambar 2) berfungsi untuk menjelaskan alur sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem. Yang di deskripsikan pada tabel 2.



Gambar 2. Use Case Diagram User

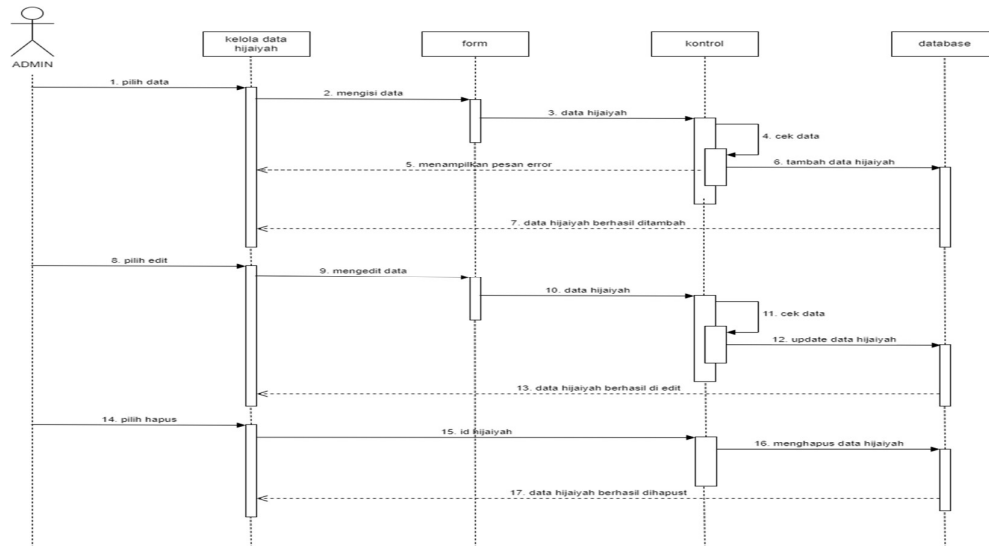
Penjelasan :

Tabel 2. Use Case Diagram User

Nama use case	Deskripsi use case
User	Aktor
Menampilkan kartu huruf hijaiyah	Use Case ini yang menjelaskan tampilan huruf hijaiyah
Button acak	Use Case ini yang menjelaskan menekan <i>button</i> acak maka menampilkan kartu acak yang telah terisi nomor 1 dst
Menampilkan kartu acak hijaiyah	Use Case yang menjelaskan tampilan huruf hijaiyah setelah menekan <i>button</i> acak
Menampilkan harakat	Use Case ini yang menjelaskan tampilan harakat huruf hijaiyah
Menu kuis	Use Case ini yang menjelaskan menekan menu kuis maka menampilkan soal dan jawaban

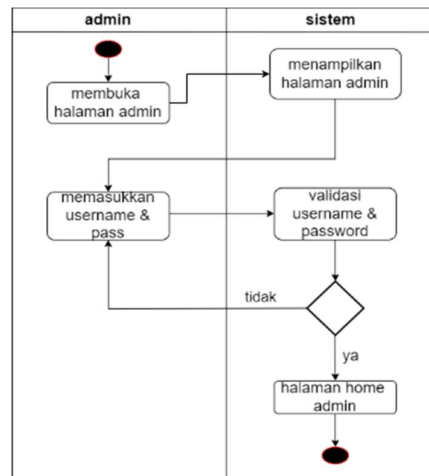
Memunculkan score	<i>Use Case</i> ini yang menjelaskan menjawab soal maka memunculkan score dari jawaban
-------------------	--

Sequence diagram admin pada (gambar 3) representasi grafis dari interaksi antara objek yang mewakili admin dengan objek-objek lain dalam sistem. Diagram ini menunjukkan bagaimana admin berinteraksi dengan sistem atau komponen-komponen lainnya dalam menjalankan fungsi-fungsi tertentu. Admin memulai interaksi dengan memilih opsi tambah, edit dan hapus di antarmuka pengguna. Menampilkan formulir atau antarmuka yang memungkinkan admin untuk memasukkan informasi baru. Setiap langkah dalam proses ini direpresentasikan sebagai pesan atau interaksi antara objek (admin dan sistem) dalam *sequence diagram*.



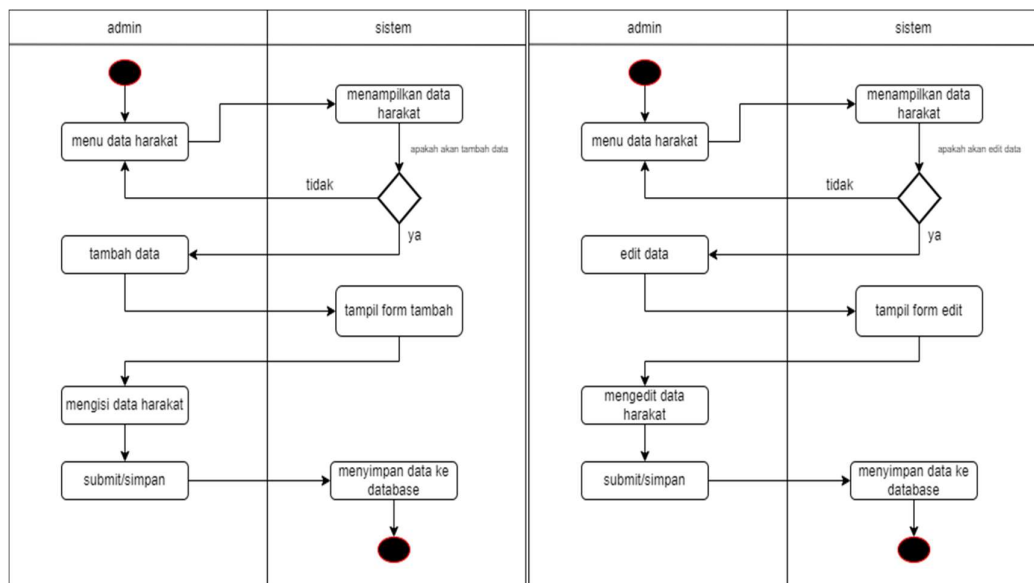
Gambar 3. *Diagram Sequence admin tambah, edit, hapus*

Activity diagram login admin pada (gambar 4) representasi grafis dari langkah-langkah atau aktivitas yang dilakukan oleh seorang admin ketika melakukan proses *login* ke dalam sistem. Diagram ini menunjukkan urutan aktivitas yang dilakukan oleh admin dan keputusan yang diambil selama proses *login*. Aktivitas-aktivitas ini direpresentasikan dalam bentuk node (simpul) yang terhubung oleh panah, menunjukkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Admin akan melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* jika salah maka akan mengecek *login*, dan jika benar maka admin akan masuk ke tampilan halaman dashboard sehingga bisa melakukan akses-akses yang terdapat di halaman admin.



Gambar 4. Activity Diagram Login Admin

Activity diagram admin tambah, edit pada (gambar 5) representasi visual dari proses atau langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang administrator untuk menambahkan atau mengedit data dalam suatu sistem atau aplikasi. Administrator memilih opsi data yang akan ditambahkan, edit ke dalam sistem. Setelah menemukan data yang tepat, administrator membuka formulir atau antarmuka tambah, edit yang memungkinkannya untuk menambah, mengubah informasi yang ada. Diagram aktivitas ini membantu dalam memahami alur kerja proses tambah dan edit data dari perspektif admin.

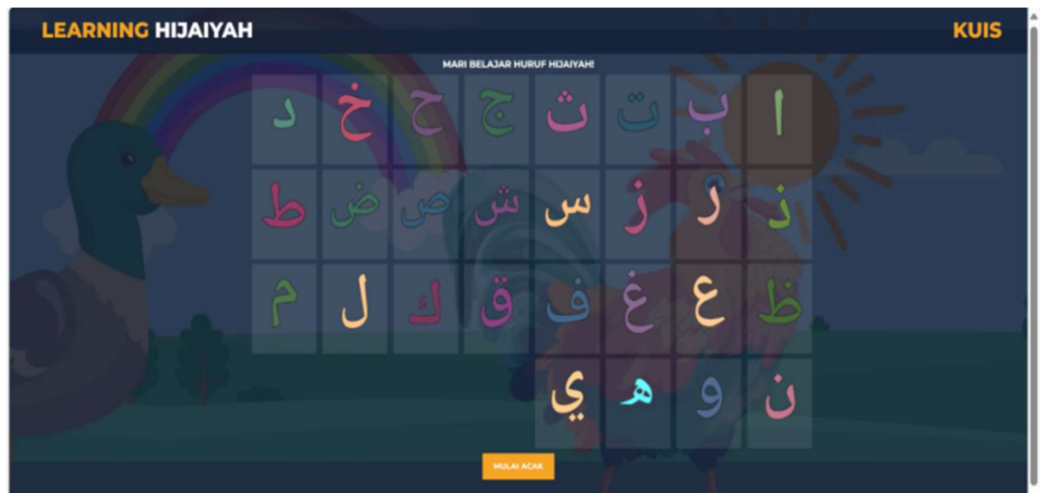


Gambar 5. Activity Diagram Admin tambah, edit data harakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 DETAIL APLIKASI

Gambar 6. Merupakan halaman utama yang muncul pertama kali saat pengguna menggunakan aplikasi dan terdapat 28 huruf hijaiyah yang dilengkapi cara pengucapan setiap huruf yang baik dan benar dalam bentuk video.



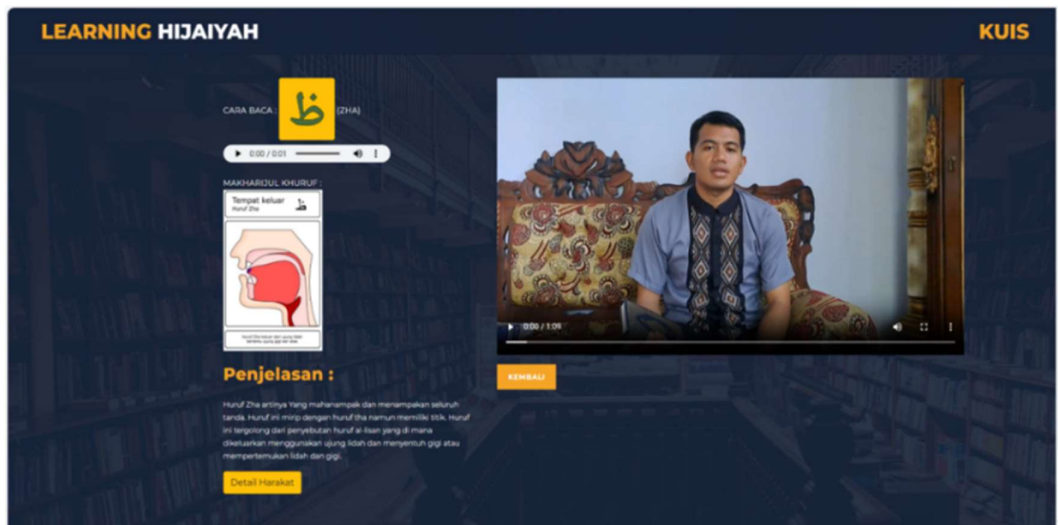
Gambar 6. Halaman Utama

Gambar 7. Merupakan tampilan yang terlihat ketika pengguna telah menekan tombol mulai acak maka posisi huruf hijaiyah sudah teracak dan dibalik, pengguna dapat memilih angka mana yang ingin di buka.



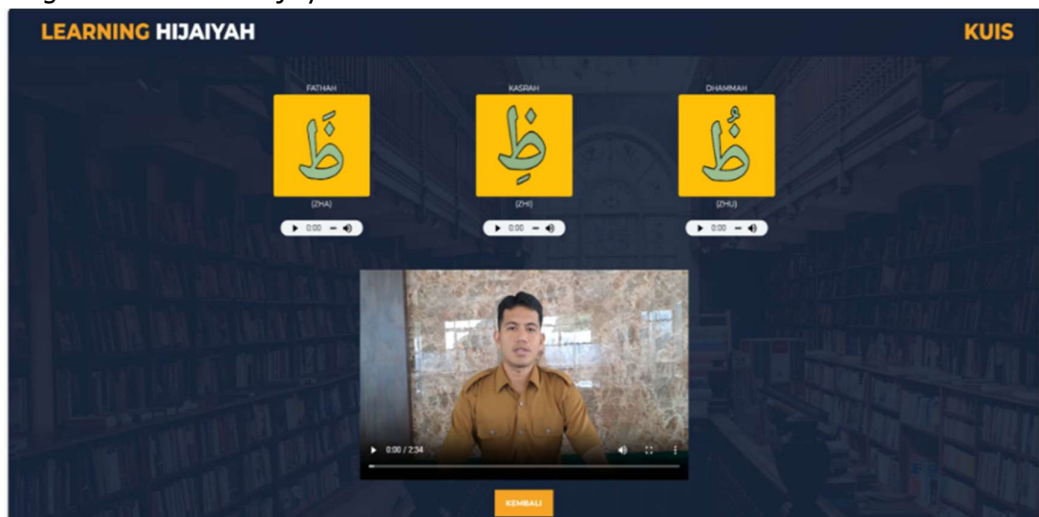
Gambar 7. Tampilan Setelah Acak

Gambar 8. Merupakan tampilan setelah pengguna memilih nomor maka menampilkan materi huruf hijaiyah yang dipilih dan setiap huruf berisi penjelasan cara terbaik mengucapkan atau melafalkan huruf tersebut dalam bentuk video.



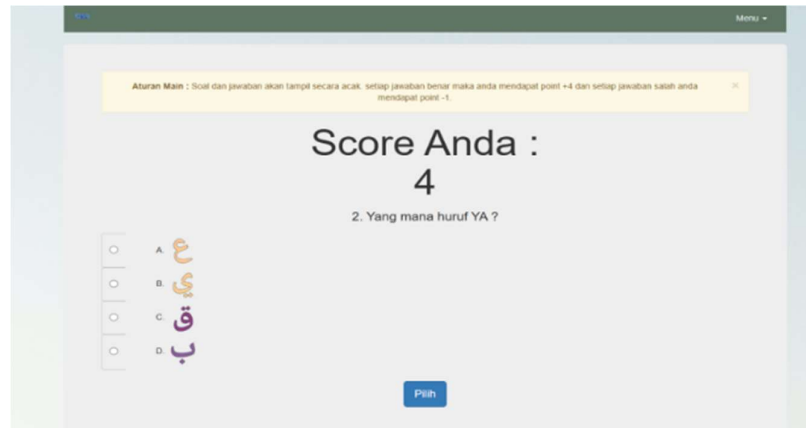
Gambar 8. Tampilan materi hijaiyah

Gambar 9. Merupakan tampilan jika *user* menekan tombol detail harakat maka menampilkan harakat huruf hijaiyah beserta materi harakat, memiliki penjelasan cara penyebutan atau makhorijul huruf yang benar dalam bentuk video sama halnya dengan materi huruf hijaiyah.



Gambar 9. Tampilan materi harakat hijaiyah

Gambar 10. Merupakan tampilan setelah pengguna menekan kuis maka menampilkan soal dan jawaban. Setelah pengguna sudah mempelajari semua huruf hijaiyah beserta harakat maka dapat menguji pengetahuannya melalui kuis dan jika benar atau salah maka tampil score anda.



Gambar 10. Tampilan Soal Kuis

Gambar 11. Merupakan tampilan halaman dashboard pada admin yang dapat digunakan untuk melihat jumlah data huruf hijaiyah beserta harakatnya yang telah di input oleh admin. Menampilkan data hijaiyah dalam bentuk tabel dengan setiap baris mewakili satu huruf dan kolom-kolom menunjukkan atribut-atribut huruf seperti nama huruf, gambar huruf, makhraj, audio, dan video. Tampilan ini merupakan bagian yang menampilkan huruf hijaiyah pada halaman utama.

Pages Admin | Hijaiyah | Harakat | Desk Harakat | Pengguna | Ahmad Riyadi

Pages Admin

Tambah Data

No.	Cara Baca	Deskripsi	Aksi
1.	Alif	Huruf Alif adalah huruf awal dari setiap huruf hijaiyah, huruf alif artinya tidak ada. Tuhan swan Dia yang Maha Tinggi dan Kalem. Huruf alif memiliki bentuk tegak lurus dan masing huruf alif yaitu alif yang dimana di keluarkan melalui rongga mulut.	Edit Hapus
2.	Ba	Huruf ba adalah huruf kedua dalam setiap huruf hijaiyah. Huruf ba artinya tetap ada setelah muncul seluruh makhrojnya. Huruf ba memiliki satu titik di bawah dan masing huruf ba yaitu ba-syafatun yang dimana dikeluarkan dengan mengambur kedua tangan atau mengambur tangan.	Edit Hapus
3.	Ta	Huruf ta adalah huruf ketiga dalam setiap huruf hijaiyah. Huruf ta artinya yang Maha Meninggi, taubah dari semua hambatan. Huruf ta memiliki dua titik di atas dan masing huruf ta yaitu ta-rikan yang artinya tidak, huruf ta dikeluarkan dengan menyentuhkan ujung lidah dengan tengah rongga mulut.	Edit Hapus
4.	Tha	Huruf tha artinya adalah yang mengambur semua makhraj. "Tidak yang mengambur orang-orang beriman dengan perkataan yang salah dalam kehidupan dunia". Huruf tha memiliki tiga titik di atas dan masing huruf ta-rikan artinya tidak, huruf ta dikeluarkan dengan menyentuhkan ujung lidah dengan gigi.	Edit Hapus
5.	Jim	Huruf jim adalah huruf keempat dalam setiap huruf hijaiyah. Huruf jim memiliki satu titik di tengah. Huruf jim termasuk huruf alif-lam yang dimana huruf ini dikeluarkan menggunakan ujung lidah dan menyentuhkan gigi bagian depan.	Edit Hapus
6.	Ha	Huruf ha adalah Alif-Ha, Maha Tinggi dan penyayang. Masing dari huruf ha adalah alif artinya tenggorokan, huruf ha dikeluarkan melalui tenggorokan dan ujung lidah bagian dalam menyentuhkan kerongkongan untuk mengeluarkan bunyi huruf ha.	Edit Hapus
7.	Kha	Huruf kha adalah huruf keempat dalam setiap huruf hijaiyah. Huruf kha memiliki satu titik di atas dan termasuk ke dalam huruf alif-lam yang dimana huruf tersebut dikeluarkan melalui tenggorokan dan ujung lidah bagian dalam menyentuhkan kerongkongan untuk mengeluarkan bunyi huruf kha.	Edit Hapus
8.	Dal	Huruf Dal artinya pemberi bekal pada hari kiamat. Huruf dal memiliki bentuk menyerupai huruf C namun terbalik. Makhraj huruf dal yaitu alif-lam yang dimana huruf dal dikeluarkan menggunakan ujung lidah bagian dalam dan menyentuhkan tengah rongga mulut.	Edit Hapus
9.	Dzal	Huruf Dzal artinya pemilik segala kerenggan dan kemuliaan. Huruf Dzal memiliki bentuk sama dengan huruf dal namun memiliki satu titik di atas dan masing huruf dzal yaitu alif-lam artinya tidak, bunyinya sama dengan dan dikeluarkan dengan menyentuhkan ujung lidah dengan gigi.	Edit Hapus

Gambar 11. Form Dashboard Admin

Gambar 12. Merupakan tampilan halaman admin yang digunakan untuk melihat data soal dan jawaban yang telah di input dan kemudian dapat menambahkan soal dan jawaban berikutnya. Halaman ini menampilkan data yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi atau sistem.

No	Soal	Jawaban	Option
1	yang mana huruf alif ? ALIF	ALIF	a. ALIF b. BA c. TA d. ZA
2	Yang mana huruf BA	BA	a. ALIF b. BA c. TA d. ZA

Gambar 12. Form Data Soal Dan Jawaban

Gambar 13. Merupakan tampilan *form login* sebelum masuk ke dalam ke halaman *dashboard* admin. Tampilan halaman login admin ini untuk memasukkan kredensial admin, seperti nama pengguna dan kata sandi, untuk mengakses sistem atau aplikasi.

Gambar 13. Form Login Admin

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini telah berhasil membuat aplikasi dengan strategi *card sort* yang dapat memperkenalkan materi mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca, cara melafalkan huruf yang benar dalam bentuk video, lebih memudahkan anak usia dini dalam memahami materi huruf dan membantu guru dalam penyampaian materi. Keunggulan pembelajaran *card sort* (Pemilihan Kartu) ini dapat memotivasi peserta didik lebih maksimal sehingga dapat menghindarkan peserta didik dari sikap malas, mengantuk, melamun, dan sejenisnya. Selain itu, pembelajaran dengan strategi *card sort* tidak hanya dapat dilakukan didalam ruang kelas saja, tetapi dapat pula dilakukan di rumah karena aplikasi yang dibuat berbasis website, untuk penelitian selanjutnya disarankan menambahkan fitur atau materi shalat, wudhu agar tidak hanya membahas satu materi saja agar dapat bervariasi dan semakin meningkat.

REFERENSI

'Adah, U. M. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. Pendidikan dan Perkembangan Anak, 1(2), 9-27.

-
- Asfiati, & Pulungan, I. (2019). *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ariska, A., & Wahyuddin, W. (2022). Penerapan Kriptografi Menggunakan Algoritma Des (Data Encryption Standard). *Jurnal Sintaks Logika*, 2(2), 9-19.
- Ayu, A. N. S. (2023). Aplikasi Pembaca Nilai Resistor Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(1), 17-22.
- Dahwadin, & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo: Mangku Bumi Media.
- Fraydika, O. (2021). Implementasi Metode Card Sort Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 1-10.
- Ferdy, F., & Wahyuddin, W. (2024). Aplikasi Game Edukasi Mitigasi Bencana Alam (Gempa Bumi Dan Tsunami) Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 4(1), 1-6.
- Herwin, Husin, S., & Rahmawati, I. (2021). Penerapan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqh Siswa Mts Nabil Husein Samarinda. *SIJOPE*, 1(1), 1-16.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mahmud, B. (2018). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika*, 12(1), 76-87.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289-298.
- Nurfadillah, S., Ningsih, D. A., Putri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Safitra, A., Pawelloi, H. I., & Marlina. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pancasila Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 1-8.
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Wita, A. (2017). Pengaruh Aplikasi Metode Card Sort Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas vii Smp Negeri 2 Kota Pagaram. *al-Bahtsu*, 2(1), 177-186.

- Wahyuddin, W., & Hasim, A. (2023). Aplikasi Ekstraksi Data Kartu Vaksin Berbasis Web Menggunakan Metode Ocr. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(2), 53-57.
- Wahyuddin, W., & Saputra, A. (2021). Aplikasi schedule pengerjaan proyek online dinas PU Kab. Sidrap. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 54-61.
- Wahyuddin, W., & As, K. (2022). Pengembangan Aplikasi Risalah Tuntunan Shalat Secara Lengkap Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(1), 248-256.
- Wahyuddin, W., & Wafiah, A. (2022). Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Shearlock Berbasis Abdroid. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(3), 11-16.
- Wahyuddin, W., Alam, S., & Said, I. R. (2021). E-COMMERCE BUMBU MASAKAN KELOMPOK TANI KWT (KELOMPOK WANITA TANI) SETIA DESA PAKKODI KAB. ENREKANG. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(3), 209-214.
- Wahyuddin, W., & Hasnawati, H. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pancasila Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(3), 8-15.