

ABSTRAK

Judul : Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan *Game* Edukasi Berbasis Android
Nama : Rangga Wahyu Pratama
Program Studi : Teknik Informatika

Saat ini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat pesat. Media yang digunakan saat ini perlu mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Oleh karena itu, khususnya untuk materi yang berkaitan dengan Huruf Hijaiyah, diperlukan karya-karya baru dalam media pembelajaran. Karya baru ini juga bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran Huruf Hijaiyah. Gambaran umum dari aplikasi ini adalah siswa dapat belajar mengenal huruf hijaiyah menggunakan perangkat mobile berbasis android. Selain itu, terdapat permainan yang dapat meningkatkan minat dan melatih kemampuan siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran serta *game* edukasi yang akan menambah daya tarik bagi siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Pembelajaran Huruf Hijaiyah, *game* edukasi

ABSTRACT

Title : *Hijaiyah Letter Learning Applications and Android Based Educational Games*
Name : *Rangga Wahyu Pratama*
Study program : *Informatcs Engineering*

Currently the development of technology in the world of education is very rapid. The media used today need to keep up with existing technological advances. Therefore, especially for materials related to Hijaiyah letters, new works are needed in learning media. This new work also aims to arouse students' interest in learning.

The development of android-based learning media is expected to be used to increase the attractiveness of learning Hijaiyah letters. The general description of this application is that students can learn to recognize hijaiyah letters using Android-based mobile devices. In addition, there are games that can increase interest and train students' ability to understand the material.

This research will produce an application of learning media and educational games that will add interest to students in learning.

Keywords: *Arabic learning, educational games*