

GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an): Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif

Author:

Ahmad Nur Cahyo¹
Ridho Azahar²
M. Zaky Noufal³

Affiliation:

Universitas Negeri
Semarang¹
Universitas Negeri
Yogyakarta²
Universitas Negeri
Medan³

Corresponding email

Nurcahyoahmad3@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2023-12-29
Accepted: 2024-01-01
Published: 2024-01-01

Abstrak:

Peningkatan penggunaan ponsel di Indonesia membuat masyarakat semakin banyak berinteraksi dengan gadget terkhususnya anak-anak. Penggunaan ponsel yang baik dapat memberikan dampak pembelajaran yang signifikan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada. Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran Gemar bertujuan menjadikan proses pembelajaran Al-qur'an menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan teknik analisis data deskriptif dan Argumentatif. Subjek yang dituju pada penelitian ini adalah anak usia dini dengan rentang usia 3 sampai 12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Belajar Al-qur'an memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran Al-qur'an menjadi menyenangkan. Dengan adanya pengembangan Game belajar Al-Quran maka dapat meningkatkan minat pembelajaran Al-qur'an pada anak-anak dan dapat membantu dan mempermudah guru dan orang tua dalam memantau pemahaman anak dalam mempelajari Al-qur'an.

Kata kunci: Al-Quran, Anak Usia Dini, *Game* Interaktif



This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License

Pendahuluan

Anak-anak saat ini tidak lepas dari gadget khususnya dengan game. Waktu anak lebih banyak dihabiskan dengan game dari pada mempelajari Al- Qur'an ataupun buku-buku pelajaran lainnya. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel sebanyak 33,4% dan dapat mengakses internet sebanyak 24,96%.

Melihat keadaan tersebut, jika perkembangan teknologi dapat disatukan dengan media pembelajaran Al-Qur'an maka keuntungan yang didapatkan adalah mempercepat dan mempermudah anak-anak dalam mengenali huruf, bunyi dan hukum tajwid yang ada di dalam Al-Qur'an. Membaca Al-Qur'an bukan hanya sekedar membaca saja, tetapi harus memperhatikan huruf, bunyi dan hukum tajwid yang ada di dalam Al-Qur'an.

Game merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak diminati oleh anak-anak, penggunaannya begitu besar bagi dunia teknologi maupun sosial. Kemudahan dalam mengakses sebuah game berpengaruh pada

penggunanya, khususnya bagi anak-anak di bawah umur yang masih membutuhkan pengawasan orang dewasa. Game menjadi sarana hiburan yang banyak diminati oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak dibawah umur. Pemanfaatan game sebagai media pembelajaran banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, namun belum banyak game edukasi yang berfokus pada pembelajaran atau pendidikan Al-Qur'an, padahal pendidikan Al-Qur'an sangat penting, terutama di Indonesia yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam.

Pembelajaran Al-Qur'an harus ditanamkan sejak dini kepada anak-anak, karena dalam pendidikan Al-Qur'an dapat menanamkan budi pekerti serta akhlak bagi anak-anak. Akan tetapi metode pembelajaran Al-Qur'an yang masih konvensional dan kurang menarik membuat minat anak-anak untuk belajar Al-Qur'an masih kurang. Untuk menumbuhkan ketertarikan dan kesenangan dalam belajar maka di desain media pembelajaran Al-Quran berbasis Game Interaktif yang di namakan GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an).

GEMAR merupakan mode permainan yang interaktif dimana pemain dapat melakukan game secara multiplayer berbasis online, sehingga anak-anak dapat bermain dengan teman-temannya. Game yang disediakan GEMAR beragam dan benar-benar berfokus dalam pembelajaran mulai dari mengenal huruf hijaiyah, mengenal hukum bacaan Al-Qur'an, pengetahuan seputar Al-Qur'an dan agama, serta memacu anak agar dapat menghafal surah-surah pendek pada Al-Qur'an.

Pada GEMAR dilengkapi Skor dari hasil permainan yang disimpan sehingga dapat menjadi indikator sejauh mana pemahaman pemain. Selain itu skor yang disimpan dapat dilihat oleh guru atau orang tua untuk dapat mengetahui kemampuan pemain. Selain dapat dimainkan secara online game ini juga dapat dimainkan secara offline dan single player, sehingga pemain tetap dapat bermain game ini kapanpun.

Studi Literatur

Menurut Retno (2011: 1) dalam Dony Novaliendry menyatakan bahwa "Game berasal dari kata bahasa Inggris yang mempunyai arti permainan. Permainan yang dimaksud adalah kecepatan intelektual (intellectual playability)". Game juga diartikan sebagai pengambilan keputusan dan aksi di dalam sebuah pemain, ada target yang ingin dicapai oleh seorang pemain. Kecepatan intelektual pada tingkat tertentu merupakan tolak ukur sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal oleh pemain. Game juga dapat membantu mempertajam daya analisis para pemain untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Penggunaan media pembelajaran dapat memicu perhatian anak-anak lebih besar pada kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta lebih menarik perhatian dan minat anak-anak dalam belajar. (Asnawir dan Usman, 2002:24).

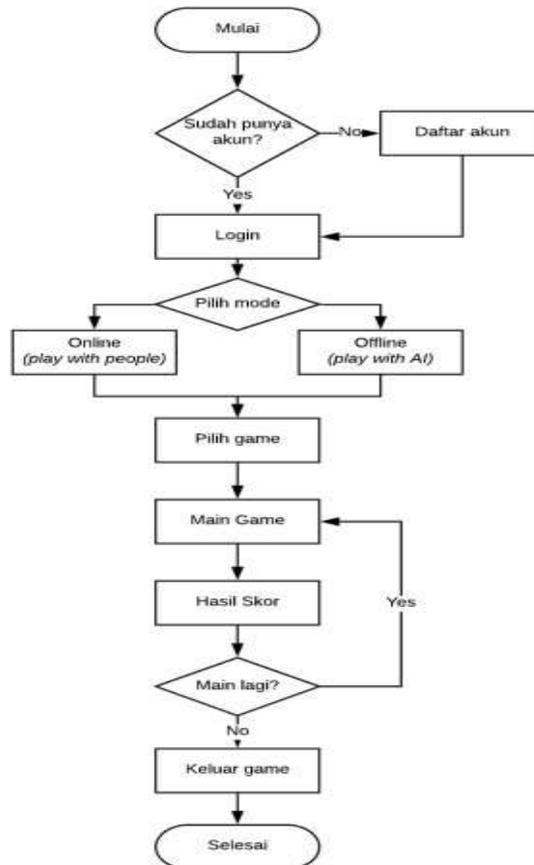
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka. Data-data yang digunakan bersumber dari berbagai literatur kepustakaan yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas seperti buku tentang dasar pengembangan game, jurnal ilmiah dan artikel ilmiah. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dan diurutkan sehingga sesuai dengan topik kajian. Selanjutnya dilakukan penelitian berdasarkan data yang telah disiapkan secara sistematis dan logis. Teknik analisa data dilakukan secara deskriptif dan Argumentatif.

Hasil

Dalam sebuah game, perlu adanya sebuah runtutan jalannya game atau disebut dengan flowchart. Menurut Menurut Suprpto (2008), flowchart (diagram alir) adalah penggambaran secara grafik dari

langkah-langkah pemecahan masalah yang harus diikuti oleh pemroses. Flowchart terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol menggambarkan suatu kegiatan tertentu. Flowchart diawali dengan penerimaan masukan (input), pemrosesan masukan dan diakhiri dengan menampilkan hasilnya (output).



Gambar 1. Flowchart Alur Game

Pembahasan

Jenis Game Pada Gembal

Terdapat beberapa jenis game yang terdapat dalam game Gembala. Masing-masing dari game tersebut memiliki peran masing-masing dalam menunjang pengetahuan anak dalam belajar huruf-huruf hijaiyah dan surah-surah dalam Al-Qur'an.

Fun Hijaiyah

Fun hijaiyah merupakan game mencocokkan huruf hijaiyah yang sama di dalam box yang telah disediakan. Dengan melakukan rutinitas dalam yaitu mencocokkan huruf secara terus menerus, hal ini dapat membuat anak dapat mengingat huruf-huruf hijaiyah. Ketika anak berhasil mencocokkan per huruf, maka sistem akan mengeluarkan suara berdasarkan huruf yang berhasil dicocokkan.



Gambar 2. Fitur Fun Hijaiyah

Crush Hijaiyah

Crush hijaiyah merupakan game yang merupakan adaptasi dari Candy Crush. Game ini hampir sama dengan Fun Hijaiyah, namun pemain harus mencocokkan minimal 3 huruf yang ada pada layar dengan cara menggeser salah satu huruf ke atas, kanan, kiri ataupun ke bawah. Pemain harus menyelesaikan sebanyak mungkin agar mendapat skor yang tinggi. Game ini mampu meningkatkan ketangkasan anak dan ketajaman mata pada anak.



Gambar 3. Fitur Crush Hijaiyah

Typing Hijaiyah

Sesuai dengan namanya yaitu Typing Hijaiyah, peserta harus mengetik ulang huruf yang terdapat pada layar. Untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin, pemain harus menyelesaikan banyak kata yang terdapat pada layar. Typing hijaiyah ini dapat melatih kecepatan tangan dan mata pada anak.



Gambar 4. Fitur Typing Hijaiyah

Smart Quiz

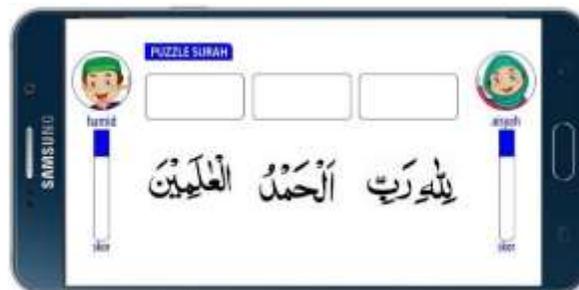
Game ini merupakan game quiz yang disuguhkan untuk melatih kecerdasan anak dalam mengingat ayat-ayat pendek dalam Al-Qur'an. Pemain harus menjawab setiap pertanyaan yang disediakan dan akan mendapatkan skor jika menjawab benar. Semakin banyak pemain menjawab pertanyaan maka semakin banyak skor yang didapat.



Gambar 5. Fitur Smart Quiz Hijaiyah

Puzzle Surah

Puzzle Surah merupakan game puzzle atau menyusun ayat-ayat pendek dalam Al-Qur'an. Menurut Muzamil (2010), puzzle merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi. Pemain harus mengurutkan potongan-potongan kata sehingga tersusun menjadi sebuah ayat. Pemain akan mendapatkan skor apabila menyelesaikan dengan benar. Game ini dapat melatih daya ingat pemain terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan dapat mendorong anak untuk menghafal ayat-ayat Al-Qur'an.



Gambar 5. Fitur Puzzle Surah

Kesimpulan

Perancangan dan pengembangan game Gemar merupakan sebagai salah satu wujud baru inovasi pembelajaran huruf hijaiyah dan Al-Qur'an bagi anak dengan menggunakan media android. Kemajuan teknologi memasuki revolusi industri 4.0 membuat seluruh kegiatan berada di dunia maya. Pembelajaran huruf hijaiyah dan Al-Qur'an saat ini tidak hanya lagi melalui tatap muka, tetapi bias melalui game. Dengan pemanfaatan teknologi Android diharapkan mampu mendukung perkembangan teknologi dalam

pendidikan usia dini. Penggunaan model game multiplayer pada Gemar juga sebagai salah satu upaya agar anak-anak bisa bersaing dalam kebaikan akhirat.

Referensi

- Mardhotillah, Huda, and Rakimahwati Rakimahwati. "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.2 (2021): 779-792.
- Dewi, G. P. F. (pendidikan teknik I. universitas negeri yogyakarta) (2012) 'Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash', *Digital Times, Unknown(Unknown)*, p. No Pag.
- Foundation, L. (2009) 'Mobile Applications', (July), pp. 1–5.
- Hotz, H. (2006) 'A Short Introduction to Game Theory Introduction Definitions Games Evolutionary Game Theory Applications Outlook'. Microsoft (2014) *Gaming Development Fundamentals*.
- Moursund, D. and Education, T. (no date) *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents* 8/15/06.
- Mufti, M. (Universitas I. N. M. M. I. M. (2015) 'Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Santri Di Tpq Al-Hasni Gampingan Pagak Malang'.
- Muzamil, Misbach, 2010, *Pengertian Media Puzzle*, [online], (<https://www.academia.edu/9717051/>), diakses tanggal 20 Februari 2019).
- Hakim, Muhammad Luqman. "Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2.2 (2017): 156-162.
- Selvi Eaningtyas, E. (IAIN S. (2017) 'Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Melalui Metode Iqro' Di Mi Nurul Huda Manyarejo Plupuh Sragen Tahun Ajaran 2016 / 2017'.
- Song, H. (no date) 'Analysis of the global smartphone market and the strategies of its major players'.
- Suprpto., 2008. *Bahasa Pemograman untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Asnawir, & Usman, M.B. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Prasetyo, A. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 2.