

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BERBASIS *GAME* PADA TPA DARUL JANNAH

¹M. Ouzhika Rahman, ²Ridwan

^{1,2}Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Kopelma Darussalam Banda Aceh
Email: ¹190212027@student.ar-raniry.ac.id, ²ridwanmt@ar-raniry.ac.id

Abstract

This study aims to develop an educational *game*-based learning media for Asmaul Husna for children at TPA Darul Jannah, replacing the less interactive conventional methods. In the context of rapidly advancing digital technology, *smartphone* use can be directed towards beneficial activities, such as playing educational *games*. This educational *game* is designed to help children understand and memorize Asmaul Husna in an interactive and enjoyable way. The research method used is Research and Development (R&D), involving 18 fourth-grade students at TPA Darul Jannah as respondents. Evaluation results show that 98% of media experts rated the *game* as highly suitable for learning, while the students' responses averaged 96.64% in the "Excellent" category. The *game*'s attractive design, easy navigation, and content tailored for children aged 7-12 make it effective in increasing children's interest and understanding of Asmaul Husna. With positive feedback from experts and students, this educational *game* has great potential to be used as an innovative and engaging learning tool, helping children at TPA Darul Jannah memorize Asmaul Husna in a more interactive and enjoyable way.

Keywords : *Digital Technology, Educational Game, Learning Media, Asmaul Husna, Research and Development (R&D)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Asmaul Husna berbasis *game* edukasi untuk anak-anak di TPA Darul Jannah, menggantikan metode konvensional yang kurang interaktif. Dalam konteks teknologi digital yang semakin berkembang, penggunaan *smartphone* dapat diarahkan pada aktivitas bermanfaat, seperti bermain *game* edukatif. *Game* edukatif ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami dan menghafal Asmaul Husna secara interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan melibatkan 18 siswa kelas IV di TPA Darul Jannah sebagai responden. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 98% ahli media menilai *game* ini sangat layak sebagai media pembelajaran, sedangkan tanggapan santri menunjukkan rata-rata 96,64% dengan kategori "Sangat Bagus". Tampilan *game* yang menarik, navigasi yang mudah, serta materi yang sesuai untuk anak-anak usia 7-12 tahun membuat *game* ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap Asmaul Husna. Dengan respons positif dari para ahli dan santri, *game* edukasi ini memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menarik, membantu anak-anak TPA Darul Jannah menghafal Asmaul Husna dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BERBASIS *GAME* PADA TPA DARUL JANNAH

Kata Kunci : *Teknologi Digital, Game Edukasi, Media Pembelajaran, Asmaul Husna, Research and Development (R&D)*

1. Pendahuluan

Pasal 31 ayat (5) UUD 1945 mengamanatkan agar pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa. Teknologi saat ini mempengaruhi peradaban manusia, termasuk anak-anak yang mudah mengakses perangkat digital seperti *smartphone*. Penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif, dan pendidik bisa mengajarkan penggunaannya untuk kegiatan bermanfaat seperti mengakses sumber belajar dan bermain *game* edukatif[1].

Game edukatif, menurut Henry (dalam Hamka, W, A. dan Gani, A. 2016), adalah *game* yang mengandung konsep pendidikan dan meningkatkan minat belajar siswa. *Game* ini memudahkan anak memahami materi pelajaran sambil bermain. Saat ini, buku masih digunakan untuk mengajar Asmaul Husna, namun memiliki kelemahan seperti mudah rusak dan kurang interaktif. Di TPA Darul Jannah, metode konvensional kurang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih inovatif, seperti *game* edukasi Asmaul Husna berbasis teknologi digital[2].

Penelitian Aji Suditomo dan Divi Handoko menunjukkan bahwa 80,8% responden setuju bahwa *game* belajar Asmaul Husna membantu anak menghafal Asmaul Husna dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu, *game* edukasi Asmaul Husna diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar anak-anak di TPA Darul Jannah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Asmaul Husna berbasis *game* untuk mempermudah dan menarik minat anak-anak dalam menghafal nama-nama baik Allah[3].

Game adalah bentuk hiburan interaktif yang dimainkan oleh satu atau beberapa orang, melibatkan tantangan atau tujuan tertentu. Jason menyatakan bahwa *game* adalah sistem atau program yang memungkinkan pemain untuk mengambil keputusan dan mengendalikan objek dalam *game* demi mencapai tujuan[4]. Bermain adalah bagian penting dari perkembangan kepribadian anak[5].

Edukasi adalah proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan melalui belajar atau instruksi, dengan tujuan memperoleh pemahaman dan inspirasi pengarah diri (*self-direction*). Edukasi melibatkan perubahan perilaku yang direncanakan untuk mencapai kemandirian[6].

Game edukasi adalah jenis *game* yang dirancang untuk membantu pengguna belajar atau meningkatkan pengetahuan dalam berbagai subjek, seperti matematika, sains, dan sejarah[3]. Tujuannya adalah membuat belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah diingat. *Game* edukatif mampu memacu motivasi dan minat belajar, serta mendukung perkembangan kognitif[7].

Asmaul Husna adalah 99 nama Allah yang agung dalam Islam, mencerminkan atribut-Nya. Asmaul Husna berarti 'nama-nama yang baik' dan menunjukkan kebesaran Allah. Memahami Asmaul Husna membantu kita mengenal sifat-sifat Allah, yang dapat kita teladani dalam kehidupan sehari-hari[8].

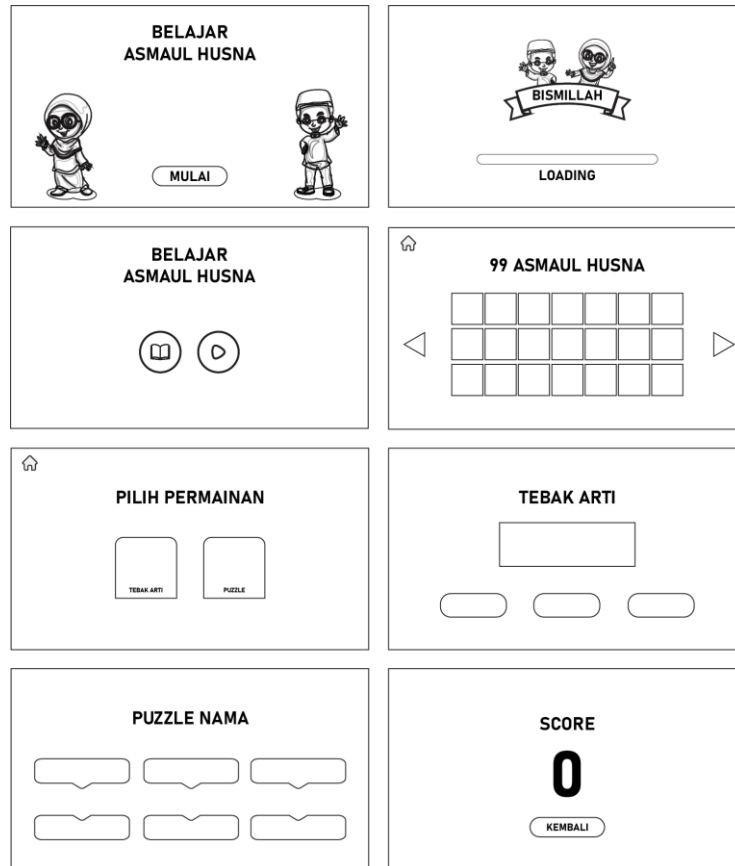
Adobe Animate CC adalah program dari Adobe untuk membuat animasi dan bitmap yang menarik untuk situs web interaktif dan dinamis. Adobe Animate adalah evolusi dari Adobe Flash dengan banyak fitur baru, termasuk dukungan animasi berbasis

HTML5[9]. Program ini dirancang untuk membuat animasi dua dimensi yang kuat dan ringan, banyak digunakan untuk *website* dan CD interaktif[10].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan (R&D) juga dikenal sebagai pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan produk, dengan menguji efektivitas produk yang dihasilkan[11].

Gambar 1. Perancangan Prototype



3. Pembahasan

Penelitian ini menekankan pada pengujian aplikasi pengenalan Asmaul Husna untuk meningkatkan kedalaman pengetahuan tentang Asma Allah, dan tidak mempertimbangkan efek *game* pada peningkatan keterampilan atau sikap pengguna terhadap ajaran Islam secara keseluruhan.

Peneliti melibatkan santriwan dan santriwati di TPA Darul Jannah sebanyak 18 siswa kelas IV sebagai responden. Untuk mengetahui kelayakan *game* ini, diberikan angket kepada ahli media dan Santri-santri. Dengan dihitung menggunakan rumus presentase berikut:

$$PS = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Dan ini adalah hasil pengujian dari kelayakan *game* media pembelajaran tersebut :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BERBASIS *GAME*
PADA TPA DARUL JANNAH**

Tabel 1. Penilaian Ahli Media

No	Pertanyaan	Bobo nilai
1	Apakah tampilan atau Desain media pembelajaran ini menarik dan layak	5
2	Apakah warna desain pada aplikasi sangat layak	5
3	Apakah navigasi tombol <i>digame</i> ini mudah dan layak di pahami	5
4	Apakah tampilan yang digunakan layak untuk anak usia 7-12 tahun	5
5	Apakah backsound pada <i>game</i> ini layak digunakan	4
6	Apakah materi di <i>game</i> ini layak dipelajari dimana saja dan kapan saja	5
7	Apakah <i>game</i> ini layak digunakan sebagai media pembelajaran asmaul husna	5
8	Mempermudah siswa dalam pembelajaran	5
9	Bahasa yang digunakan pada <i>game</i> ini baik dan benar	5
10	Apakah materi sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar	5
11	Penggunaan huruf pada media pembelajaran ini mudah dilihat	5
Jumlah		54
Jumlah rata-rata		4,90
Persentase		98%
katagori		Sangat layak

Tabel 2. Hasil Tanggapan dari santriwan dan santriwati

No	Pertanyaan	jumlah	Persentase	Katagori
1	Apakah <i>game</i> ini mudah untuk dipahami?	17	94,4%	Sangat bagus
2	Apakah <i>game</i> ini sangat menarik untuk dimainkan?	18	100%	Sangat bagus
3	Apakah <i>game</i> ini bisa meningkatkan minat belajar?	17	94,4%	Sangat bagus
4	Apakah <i>game</i> ini membantu saya untuk menghafal asma Allah?	18	100%	Sangat bagus
5	Apakah pembelajaran didalam <i>game</i> ini bermafaat?	18	100%	Sangat bagus
6	Apakah <i>game</i> ini menggunakan bahasa yang sangat mudah untuk dipahami?	18	100%	Sangat bagus
7	Apakah tombol didalam <i>game</i> sangat mudah di mengerti?	16	88,8%	Sangat bagus
8	Apakah <i>game</i> asmaul husna ini mudah dan menyenangkan	17	94,4%	Sangat bagus
9	Apakah gambar dari <i>game</i> ini sangat menarik untuk dimainkan?	18	100%	Sangat bagus
10	Apakah belajar dengan <i>game</i> ini sangat menyenangkan?	17	94,4%	Sangat bagus
Total akhir		174	966,4%	Sangat bagus
Rata-rata		17,4	96,64%	Sangat bagus

Uji kelayakan ini menghasilkan angka sebesar 98% dari ahli media memberikan penilaian ‘Sangat Bagus’ Sementara untuk mengetahui respons santriwan dan santriwati terhadap *game* yang disajikan, 18 santri yang diberikan angket. Hasilnya bahwa 96,64% dari santri ini memberikan nilai “Sangat Bagus”. Dengan respons yang sangat luar biasa dari para ahli media dan santri, ini menjelaskan bahwa pengembangan *game* ini berpotensi tinggi sebagai sarana yang sangat efisien untuk meningkatkan kedalaman pengetahuan tentang Asma Allah di TPA Darul Jannah.

4. Hasil Perancangan

Gambar 2 adalah Icon Aplikasi dari *game* yang dikembangkan,
Gambar 2, Icon *game*



Pada tampilan icon terdapat dua karakter santriwan dan santriwati yang di desain agar menarik konsumen untuk mendonwload aplikasi,



Gambar 3. Tampilan awal



Gambar 4. Tampilan loading

Gambar 3 dan 4 adalah tampilan menu awal dan tampilan loading, tampilan menu awal ini terdapat satu tombol yaitu mulai yang berfungsi untuk memulai *game* agar menuju ke menu loading *game*, setelah loading beberapa detik maka menu utama akan muncul, pada gambar 5 adalah tampilan menu utama.



Gambar 5. Tampilan menu utama

Pada menu utama terdapat dua tombol button materi dan play *game* dan diatas pojok kiri atas terdapat tombol sound off dan on, ini adalah langkah awal untuk belajar materi atau memulai sebuah permainan. Pada gambar 6 dan 7 adalah tampilan tombol button menu utama.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA BERBASIS *GAME* PADA TPA DARUL JANNAH



Gambar 6. mengenal Asma Allah



Gambar 7. Tampilan menu permainan

Pada menu pengenalan ini, terdapat materi pengenalan asma allah sebagai materi utama dari *game* yang dikembangkan dan pada tampilan menu permainan terdapat dua permainan yang sudah disediakan. Pada gambar 8 dan 9 adalah tampilan dalam *game* tebak arti dan score.



Gambar 8. *game* tebak arti



Gambar 9. Tampilan Score

Pada tampilan *game* tebak arti, terdapat beberapa permainan tebakan dari sebuah nama yang ditampilkan dan jika benar maka akan dihitung dengan score 20 dan selanjutnya akan diakhiri dengan tampilan score dari beberapa pertanyaan yang bisa di jawab. Pada gambar 12 dan 13 adalah *game* puzzle.



Gambar 10. *game* puzzle



Gambar 11. tampilan setelah berhasil

Di dalam tampilan *game* puzzle ini berupa *game* penyusunan pecocokan arti dari nama asma Allah, setelah semua sudah benar dicocokkan maka akan masuk ketampilan berhasil.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah *game* edukasi Asmaul Husna dari prototype peneliti sebelumnya, *game* ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan anak-anak dalam mengenal dan menghafal asma Allah dengan cara interaktif dan menyenangkan. Evaluasi menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan ahli media memberikan penilaian '98%' dengan Skor 54 dan dari 18 santriwan dan santriwati yang terlibat, memberikan penilaian yang sangat Bagus '96,64%' hasil ini menegaskan bahwa *game* asmaul husna memiliki kualitas tinggi dan efektif dalam meningkatkan kedalaman

pengetahuan tentang asma allah di TPA darul Jannah. Dengan tanggapan yang sangat positif dari para ahli dan santri, *game* ini memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat dan menarik di lingkungan TPA Darul Jannah.

Daftar Pustaka

- [1] 170212065 Firdaus, "Rancang Bangun Mobile *Game* Multiplayer Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Arab Dalam Bentuk Ular Tangga Studi Kasus : TPQ (Taman Pendidikan -Quran) Jeulingke," Feb. 2023.
- [2] A. G. Pradana, "Rancang Bangun *Game* Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," 2019.
- [3] A. Suditomo and D. Handoko, "*Game* Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar," *Algoritma. J. ILMU Komput. DAN Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 2, Dec. 2021, doi: 10.30829/ALGORITMA.V5I2.10262.
- [4] A. P. NOVIANDI, "PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERMUATAN KARAKTER DALAM MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA SISWA KELAS VII MTSRAUDLATUSSAADAH," Aug. 2022.
- [5] R. A. Gontah *et al.*, "PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," *Edutik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–54, Dec. 2021, doi: 10.53682/EDUTIK.V1I1.997.
- [6] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, "*Game* Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 59, Sep. 2015, doi: 10.30872/JIM.V10I2.192.
- [7] G. W. Ningsih, "*Game* Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android," 2020.
- [8] "Mengenal Asma'ul Husna / Muhammad Ash-Shayim; penerjemah, Arif Chasanul Muna; penyunting, Hilman Handoni, Arif Anggoro | OPAC Perpustakaan Nasional RI." Accessed: Aug. 06, 2024. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=650320>
- [9] J. Enterprise;, "Trik Cepat Menguasai Adobe Animate," 2017, Accessed: Aug. 06, 2024. [Online]. Available: [//lib.global.ac.id/index.php?p=show_detail&id=622](http://lib.global.ac.id/index.php?p=show_detail&id=622)
- [10] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, "MOBILE APP EDUCATION GANGGUAN PENCERNAAN MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 141, Dec. 2019, doi: 10.36294/JURTI.V3I2.1009.
- [11] "[PDF] Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D - Prof. Dr. Sugiyono 2017 - Free Download PDF." Accessed: Aug. 06, 2024. [Online]. Available: https://tuxdoc.com/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-amp-d-prof-dr-sugiyono-2017_pdf