



PRODISING KONFERENSI NASIONAL PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (KNPPM)

Direktorat Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Gadjah Mada

ISSN : 3031-304X (Print)

PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI QUR'AN HADIS SEBAGAI PENUNJANG MEDIA AJAR GURU MI DENGAN BASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Khoiru Nurfitri*, Indah Puji Astuti

Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

*Surel Penulis Koresponden: nurfitrikhoiru9@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mengajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada para murid. Bukan hanya dalam bentuk buku, dengan adanya kemajuan teknologi, saat ini telah banyak dikembangkan macam-macam media pembelajaran dengan basis teknologi. Salah satu tujuan pengembangan media pembelajaran dengan basis teknologi, yaitu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pengabdian ini dilakukan di MI Muhammadiyah 9 Beton, Ponorogo. Diketahui bahwa sekolah tersebut rata-rata masih menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku. Tentunya pemanfaatan teknologi untuk proses belajar mengajar belum diterapkan. Hal tersebut juga belum sejalan dengan aturan dari Kementerian Agama setempat, yang mana setiap sekolah di bawah naungan Kementerian Agama diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan model pelatihan. Adapun pelatihan ini yaitu tentang pemanfaatan *game* edukasi Qur'an Hadis sebagai penunjang media ajar guru. Kegiatan diikuti oleh kepala sekolah, guru wali kelas dan 10 siswa kelas 1. Pengabdian masyarakat dilakukan dengan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil kegiatan ini, kami menyimpulkan bahwa pihak sekolah baik guru maupun siswa sangat antusias dengan adanya aplikasi *game* edukasi Qur'an Hadis ini. Suasana kelas lebih terlihat menyenangkan dikarenakan dalam aplikasi memuat beberapa unsur yakni teks, audio, video, dan animasi. Siswa juga merasa antusias ketika memainkan *game* yang ada didalam aplikasi. Berdasarkan hasil evaluasi, guru wali kelas beserta kepala sekolah menyatakan bahwa kedepan akan menggunakan aplikasi *game* edukasi Qur'an Hadis untuk kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci

Media pembelajaran; *Game* edukasi; Multimedia; Qur'an Hadis; MI Muhammadiyah

1. Pendahuluan

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mengajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada para murid. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Nurrita, 2018). Bukan hanya dalam bentuk buku, dengan adanya kemajuan teknologi, saat ini telah banyak dikembangkan macam-macam media pembelajaran dengan basis teknologi (Indriyani, dkk., 2022). Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran dengan basis teknologi adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Dalam hal ini yaitu adanya media pembelajaran dengan basis teknologi multimedia (Melati dkk., 2022). Media ini memungkinkan para guru untuk membantu siswa dalam memahami ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan cara yang lebih menyenangkan (Jayawardana, dkk., 2022). Pada teknologi multimedia telah menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, video, maupun animasi. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Heryani, dkk., 2022).

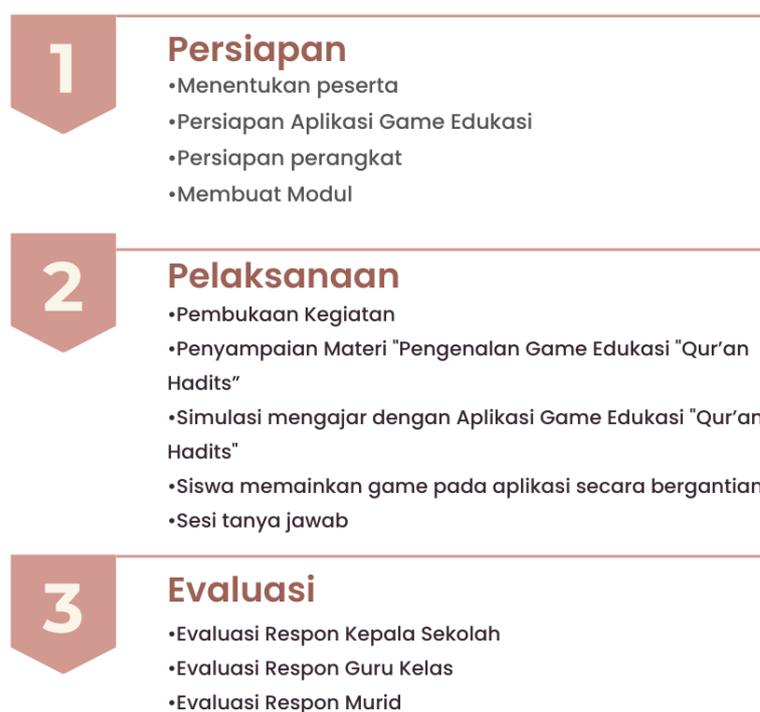
Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan memanfaatkan *game* edukasi Qur'an Hadis yang telah dikembangkan penulis bersama dengan pihak sekolah pada program penelitian. Tentunya pihak sekolah yang dimaksud adalah MI Muhammadiyah 9 Beton Ponorogo. Penulis bersama tim merancang dan mengembangkan aplikasi yang dapat menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran Qur'an Hadis (Rinaldi, dkk., 2023). Saat proses pembelajaran Qur'an Hadis berlangsung siswa terlihat kurang antusias dan terasa monoton sehingga menghambat proses penyampaian materi. Pada kelas tersebut siswa lebih sering diajak untuk menghafal beberapa bacaan hijaiyah dan beberapa surah pendek. Penggunaan media ajar dalam bentuk buku secara penuh tentunya akan membuat siswa merasa bosan sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar (Safitri, dkk., 2022). Selain itu, hal tersebut juga belum sejalan dengan aturan dari Kementerian Agama

setempat yang tercantum dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2010, yang mana setiap sekolah di bawah naungan Kementerian Agama diharapkan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar (Kementerian Agama RI, 2010).

Game edukasi Qur'an Hadis yang telah dikembangkan digunakan untuk penunjang media ajar yang selama ini digunakan. Kegiatan pengembangan *game* edukasi hanya berhenti sampai pada hasil dalam bentuk produk saja tetapi belum disosialisasikan kepada pengguna, yakni guru kelas dan para siswa. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru mata pelajaran Qur'an Hadis dalam penggunaan *game* edukasi ini saat proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan model pelatihan dan simulasi langsung. Kegiatan diikuti oleh kepala sekolah, guru wali kelas, dan sepuluh siswa kelas 1. Pengabdian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Laksono dkk., 2023).

2. Metode

Tahapan atau metode pelaksanaan kegiatan pengabdian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi secara detail dapat dilihat pada Gambar 1.



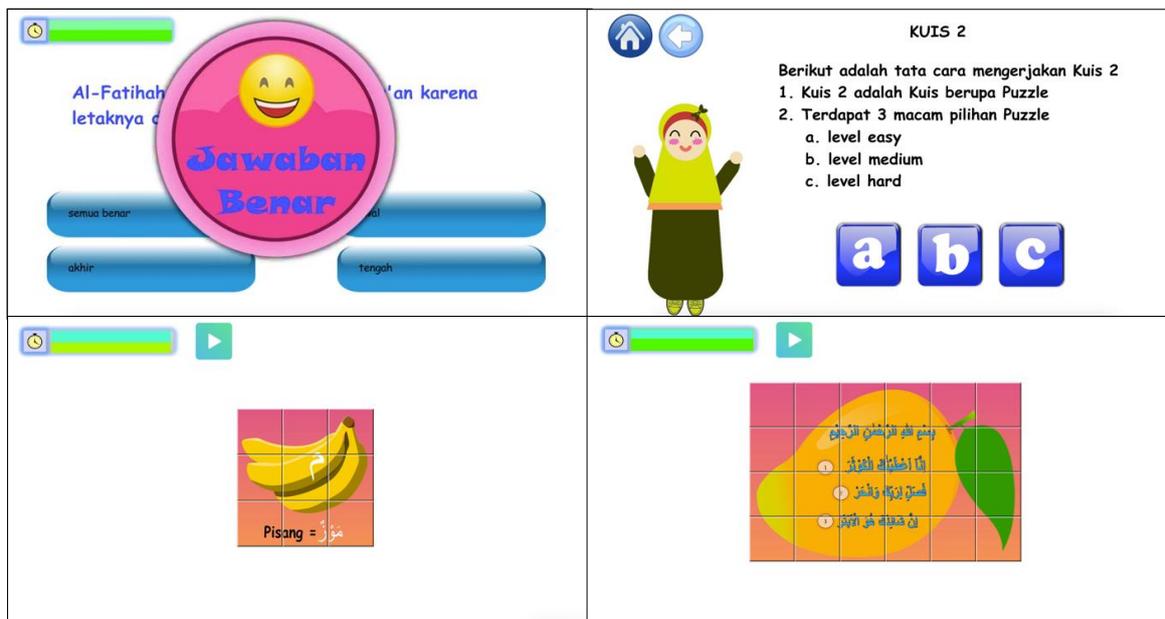
Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

2.1. Tahap persiapan

Setelah disepakati akan diadakannya pelatihan pemanfaatan *game* edukasi Qur'an Hadis, maka penulis melakukan tahap persiapan kegiatan. Pada tahap awal ini tim pengabdian bersama kepala sekolah menentukan peserta pelatihan. Didapatkan hasil bahwa peserta pelatihan terdiri dari kepala sekolah, satu guru wali kelas 1, dan sepuluh siswa kelas 1 MI Muhammadiyah 9 Beton. Dalam kegiatan ini tim pengabdian dibantu oleh dua mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang juga merupakan tim pengabdian ini. Mahasiswa bertugas menata ruang, memasang perangkat, serta dokumentasi.

Selanjutnya, pada tahap ini penulis juga memeriksa aplikasi *game* edukasi apakah sudah siap digunakan sepenuhnya dan memastikan tidak ada kesalahan saat nanti dijalankan. Adapun *game* edukasi telah dikembangkan dalam basis *desktop*. Hal tersebut dikarenakan di sekolah MI tersebut belum memungkinkan jika menggunakan perangkat lain, seperti *smartphone*. Materi yang dimuat dalam *game* edukasi ini bersumber dari dokumen Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2020. Adapun materi yang diambil, yaitu Qur'an Hadis untuk semester 1 dan semester 2 pada jenjang MI. Gambar 2 merupakan tampilan awal *game* edukasi.

Selanjutnya, perangkat yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu laptop dan LCD Proyektor. Selain itu, penulis juga menyiapkan modul dalam bentuk cetak. Modul berisi tentang langkah-langkah penggunaan *game* edukasi Qur'an Hadis. Modul dibuat dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam penggunaan *game* edukasi ini.



Gambar 2. Tampilan aplikasi *game* edukasi Qur'an Hadis

2.2. Tahap Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan pembukaan. Adapun acara ini dibuka oleh Kepala Sekolah MI Muhammadiyah 9 Beton. Dalam sambutannya, beliau juga menyampaikan beberapa hal kaitannya dengan media ajar yang digunakan selama ini serta harapan-harapan ke depannya. Selanjutnya, tim pengabdian menyampaikan materi pertama, yaitu "Pengenalan *Game* Edukasi Qur'an Hadis sebagai Penunjang Media Ajar Guru". Materi ini bertujuan untuk menunjukkan langkah-langkah penggunaan *game* edukasi. Setelah materi, selanjutnya yaitu kegiatan simulasi mengajar dengan memanfaatkan *game* edukasi. Kegiatan simulasi dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, diikuti oleh sepuluh siswa kelas 1 dan disimak oleh kepala sekolah dan guru wali kelas. Gambar 3 merupakan potret kegiatan simulasi mengajar.



Gambar 3. Kegiatan simulasi mengajar dengan *game* edukasi

Setelah kegiatan simulasi selesai, diberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan *game* yang ada pada aplikasi. Adapun jenis *game* yang terdapat dalam aplikasi, yakni kuis pilihan ganda, kuis potongan ayat, serta *puzzle*. Kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab dari peserta, baik kepala sekolah, guru, dan siswa.

2.3. Tahap evaluasi

Setelah kegiatan ini selesai, dilakukan evaluasi dengan pihak sekolah, yakni kepala sekolah dan guru wali kelas. Evaluasi dilakukan dengan cara memeriksa respons peserta dari hasil pelaksanaan kegiatan ini. Respons didapatkan dari kepala sekolah dan guru wali kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 16 Mei 2022 di ruang kelas 1 MI Muhammadiyah 9 Beton. Kegiatan diikuti oleh kepala sekolah, satu guru wali kelas 1, sepuluh siswa kelas 1 MI, serta tim pengabdian, baik dosen maupun mahasiswa. Tahap ini dilaksanakan dengan model pelatihan dan simulasi penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar. Terdapat dua kegiatan inti dari tim pengabdian, yakni penyampaian materi "Penggunaan *Game* Edukasi Qur'an Hadis dan Kegiatan Simulasi Mengajar". Penyampaian materi bertujuan untuk menunjukkan langkah-langkah penggunaan *game* edukasi. Adapun sasaran utama materi ini yakni untuk guru wali kelas 1. Dalam *game* edukasi tersebut

terdapat dua menu yakni menu semester 1 dan menu semester 2. Masing-masing memuat materi dan *game* edukasi. Materi dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan tampilan yang menyenangkan. Berbeda dengan buku, dalam aplikasi ini tampilan materi tampak lebih ramai dengan perpaduan berbagai macam warna serta bersifat interaktif. Bukan hanya materi, pada aplikasi ini juga terdapat permainan yang dapat memicu semangat siswa.

Selanjutnya, kegiatan simulasi mengajar dilakukan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian memberikan contoh bagaimana menggunakan aplikasi ini saat proses belajar mengajar. Pengajar yang menggunakan aplikasi ini saat mengajar dapat menggunakan satu perangkat laptop dan LCD proyektor. Materi pada aplikasi ini dapat dipelajari siswa secara bersama-sama dengan dipandu oleh guru. *Game* edukasi yang terdapat dalam aplikasi ini juga dapat dimainkan siswa secara bersama-sama dengan dipandu oleh guru. Dalam kegiatan ini, siswa terlihat sangat antusias. Dengan suara lantang, beberapa siswa menirukan audio yang ada dalam aplikasi. Audio terdapat dalam semua materi, baik materi hijaiyah dan surah-surah pendek. Supaya lebih menarik, siswa juga diberikan kesempatan untuk memainkan *game* ini secara bergantian. Saat kegiatan ini berlangsung, kami juga memberikan kesempatan siswa untuk memainkan *game* secara bergantian. Siswa sangat antusias saat bergiliran memainkan *game* yang ada di aplikasi ini. Terlihat beberapa siswa yang kehabisan waktu saat memainkan *game* ingin melakukan percobaan ulang. Tentunya hal tersebut dapat memicu siswa untuk memahami materi sehingga dapat menyelesaikan *game* sebelum kehabisan waktu, mengingat dalam *game* tersebut terdapat waktu permainan. Gambar 4 merupakan potret saat siswa melakukan percobaan *game* secara bergantian.



Gambar 4. Siswa secara bergantian memainkan *game* edukasi

Setelah kegiatan ini selesai, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas. Penulis memeriksa respons peserta kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Kepala sekolah menyampaikan bahwa aplikasi ini sangat bagus untuk dimanfaatkan dalam mengajar Qur'an Hadis. Siswa yang awalnya kurang semangat karena hanya menggunakan buku dan terasa kurang menarik menjadi sangat semangat untuk belajar membaca huruf hijaiyah dan surah-surah pendek. Terlihat suasana kelas yang ceria dan tidak tampak siswa yang ramai atau bermain sendiri di dalam kelas. Beliau berharap aplikasi dikembangkan untuk beberapa pelajaran yang lain. Adapun respons dari guru wali kelas menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi ini sangat menarik. Ke depan akan digunakan sebagai penunjang buku yang saat ini digunakan. Beliau berharap nilai siswa pada mata pelajaran Qur'an Hadis mengalami peningkatan setelah digunakannya aplikasi ini.

4. Kesimpulan

Secara umum kegiatan ini berlangsung dengan baik dan lancar. Kegiatan dengan tujuan awal yakni menarik minat belajar siswa dalam belajar Qur'an Hadis serta memenuhi aturan Kementerian Agama dinilai berhasil. Saat ini sekolah MI Muhammadiyah 9 Beton Ponorogo telah memiliki satu media ajar dengan basis teknologi yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Kondisi kelas juga dinilai telah mengalami perubahan yang signifikan. Kondisi sebelumnya dinyatakan bahwa media ajar hanya menggunakan buku. Adapun metode pengajaran yang diterapkan sebelumnya lebih banyak menghafal. Hal tersebut menyebabkan beberapa siswa dinilai kurang berminat dan kurang semangat dalam proses pembelajaran Qur'an Hadis. Saat ini, selain menggunakan buku, guru dapat memanfaatkan *game* edukasi Qur'an Hadis untuk kegiatan mengajar. Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan, siswa terlihat sangat

antusias. Antusias siswa terlihat saat mengakses materi, terlebih saat mengakses *game* edukasi. Dengan adanya waktu permainan dapat memicu siswa untuk memainkan ulang permainan saat siswa belum berhasil. Tentunya hal tersebut juga memicu siswa untuk belajar lebih dalam memahami materi.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada Majelis Diktilitbang Muhammadiyah serta LPPM Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah mendukung kegiatan ini. Tidak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah MI Muhammadiyah 9 Beton Ponorogo yang telah memberikan waktu dan tempat serta antusiasnya yang luar biasa untuk kegiatan ini.

6. Referensi

- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran ips di sd kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Indriyani, N., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Desain model dan media pembelajaran berbasis ict (information and communication technology) pada tingkat sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.480>
- Jayawardana, H. B. A., Sugiarti, R., Gita, D., Silalahi, A., Pgri, U., Jember, A., Jawa, J., & 10 Jember, N. (2022). Analisis penggunaan berbagai macam media pembelajaran sains untuk anak usia dini. *JECIE*, 5(2), 71–75.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Agama Republik Indonesia*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Laksono, P., Wicaksono, A., & Habisukan, U. H. (2023). Pendampingan pemanfaatan simulasi phet sebagai media interaktif virtual laboratorium di MTs Tarbiyatussibyan. *Jurnal Anugerah*, 4(2), 179–192. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4843>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2022). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1).
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di sd. *Journal on Education*, 5(1).
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). *Game* edukasi berhitung anak sekolah dasar menggunakan rpg maker berbasis mobile. *JURNAL Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2440>