

PENERAPAN *GAMIFICATION* HAFALAN ALQURAN DAN HADIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCOTT

REZA SEVUTRA, SUSI ERLINDA
Mahasiswa & Dosen STMIK Amik Riau

ABSTRAK

Menghafal adalah suatu aktifitas menanamkan suatu materi di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diingat kembali, sesuai dengan materi yang asli. Salah satu aktivitas menghafal yang biasa anak lakukan adalah menghafal alquran dan hadis. Rendahnya minat anak untuk menghafal alquran dan hadis membuat ustaz/ustazah bingung untuk meningkatkan minat anak dalam menghafal, hal ini karena anak cenderung cepat bosan dalam menghafal alquran maupun hadis yang baru dipelajarinya. Dengan menganut prinsip *Gamification* mengubah aktivitas menjadi permainan yang menarik. Konsepnya adalah terdapat tujuh level hafalan, setiap level akan terdapat tantangan hafalan yang harus di selesaikan oleh anak. Anak dapat ke level berikutnya jika berhasil menyelesaikan level sebelumnya. di setiap level akan tersedia Point dan ranking jika berhasil menyelesaikan tantangan hafalan. Agar aplikasi menjadi menarik metode yang digunakan adalah *SCOTT*. Diharapkan dengan aplikasi ini anak dalam melaksanakan aktivitas menghafal alquran dan hadis lebih menyenangkan sambil bermain.

Kata Kunci : *Gamification*, Motivasi, Aplikasi, android, *SCOTT*

ABSTRACT

Memorization is an activity that implements a material in memory, so that later it can be recalled, in accordance with the original material. One of the memorization activities that children usually do is memorizing the Al-Qur'an and Hadith. The low interest of children to memorize the Al-Qur'an and Hadith makes Ustad / Ustadz confused to increase children's interest in memorizing, this is because children tend to get bored quickly in memorizing the Al-Qur'an and hadith that they have just learned. By adhering to the principle of Gamification, turning activities into interesting games. The concept is there are seven levels of memorization, each level there will be memorization challenges that must be completed by children. Children can go to the next level if they successfully complete the previous level. Each level will be available with Points and rankings if you successfully complete the memorization challenge. So that the application becomes interesting the method used is SCOTT. It is expected that with this application children in carrying out activities to memorize the Al-Qur'an and hadith more fun while playing.

Keywords : *Gamification, Motivation, Application, android, SCOTT.*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu jenis dari bentuk teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Melalui fitur andalannya yaitu internet, saat ini teknologi komunikasi dan

informasi memiliki sisi positif dan sisi negatif dalam penggunaannya. Dampak negatif yang bisa kita lihat saat ini adalah anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktu bermain game online dari pada meningkatkan hafalan alquran dan hadis.

Alquran adalah kalam Allah yang diturunkan sebagai petunjuk bagi setiap muslim. Sebagai orang Islam kita harus menjaga kemurnian alquran. Salah satu menjaga kemurniannya yaitu dengan menghafalkannya. Hadis adalah setiap tulisan yang berasal dari perkataan ataupun percakapan Rasulullah Muhammad SAW. Masalah yang dihadapi anak-anak saat ini dalam menghafal alquran dan hadis yaitu anak kurang terkontrol untuk menghafal alquran dan hadis, dan anak kurang termotivasi untuk menghafal alquran dan hadis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis ingin menerapkan *gamification* hafalan alquran dan hadis.

Gamification adalah penggunaan dari teknik desain permainan, permainan berpikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non-game konteks. Biasanya *gamification* berlaku untuk non-game aplikasi dan proses, untuk mendorong orang untuk mengadopsi mereka, atau untuk mempengaruhi bagaimana mereka digunakan.

Berikut batasan masalah dalam penelitian :

1. *Gamification* fokus pada hafalan Alquran juz 30 dan hadis yang terdapat didalam buku bahan ajar Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah kelas 3.
2. *Gamification* ditujukan untuk anak-anak usia 6-12 tahun.
3. *Gamification* terdiri dari 7 level.
4. Ustaz atau ustazah sebagai pengontrol *gamification*.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Menghasilkan *gamification* hafalan alquran dan hadis berbasis android menggunakan metode *scott*.

1. LANDASAN TEORI

1.1. Gamification

Gamifikasi merupakan sebuah teknik yang bekerja untuk membuat suatu aplikasi atau sistem menjadi lebih menarik, sehingga

menyebabkan pengguna memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan sistem tersebut (Ali, 2014). Gamifikasi secara tidak langsung memberikan tantangan bagi pengguna sistem, agar dapat menyelesaikan tugas atau target yang telah ditetapkan oleh pemilik sistem atau pengguna itu sendiri.

1.2. AlQuran

Secara bahasa, kata AlQuran adalah bentuk kata benda (masdar) dari kata kerja ‘*Qoro*’ artinya membaca. Secara istilah, AlQuran adalah firman atau wahyu berbahasa Arab yang berasal dari Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW dengan perantara malaikat jibril dan ditulis pada mushaf-mushaf yang kemudian disampaikan secara mutawattir, membaca dan mempelajarinya merupakan ibadah,

1.3. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc* dengan dukungan finansial Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005 (Kusniyati Harni & Nicky, 2016).

1.4. Android Studio

Android studio adalah IDE (*Integrated Development Environment*) resmi untuk pengembangan aplikasi *Android* dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android (Andi Juansyah, 2015).

1.5. Java

Menurut (Muhammad Irsan, 2015) Java adalah bahasa pemrograman yang

dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM).

1.6. MySQL

Menurut (Idmayanti, 2014) *MySQL* merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database yaitu, SQL (*Structured Query Language*). SQL merupakan sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan/seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

1.7. Hadis

Secara bahasa, kata hadis berarti perkataan atau percakapan. Sedangkan secara istilah, hadis adalah segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW baik berupa perkataan, perbuatan, dan ketetapan (taqrir). Sinonim dari kata hadis adalah *sunnah*.

Secara struktur hadis terdiri atas dua komponen utama yakni sanad/isnad (rantai perawi) dan matan (redaksi). Sanad adalah suatu riwayat yang terdiri atas seluruh penutur mulai dari orang yang mencatat hadis tersebut dalam bukunya (kitab hadis). Sedangkan matan adalah redaksi atau isi dari hadits.

1.8. Game Desain Scott

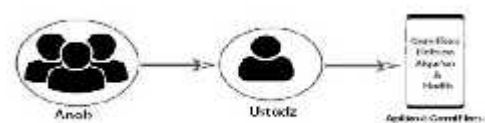
Menurut (Rogers, 2010) Tahapan sebelum pembuatan *game* diperlukannya tahapan desain *game* yang dinamakan *The*

Ten-Page Design Document, *The Ten-Page Design Document* merupakan seperangkat pedoman dari kebijakan yang seksama. Ini terdiri dari sepuluh poin tahapan desain *game* terdiri dari, *Title Page*, *Story and Gameplay*, *Game Flow*, *Characters and Controls*, *Main Gameplay Concepts and Platform Specific Features*, *Game World*, *Interface*, *Mechanics and Power-ups*, *Enemies and Bosses*, *Cutscenes*, *Bonus Material*, and *Comps*.

2. PERANCANGAN SISTEM

2.1. Analisa System Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah memberikan sentuhan teknologi informasi guna memberikan semangat agar anak tidak cepat bosan dalam menghafal alquran maupun hadis. Hal itu dapat dilakukan dengan membangun suatu aplikasi *gamification* yang ditujukan kepada anak untuk mendukung kegiatan menghafal mereka. Dengan menggabungkan pelajaran dengan *game* untuk konteks non-game. Ketika anak menyeter hafalan, maka ustaz/ustazah akan menceklis hafalan yang telah di hafal oleh anak. Anak akan mendapatkan point berdasarkan waktu hafalan yang telah diberikan. Anak akan mendapatkan *badge* bagi yang mendapatkan point tertinggi. *Gamification* akan dikontrol langsung oleh ustaz/ustazah.

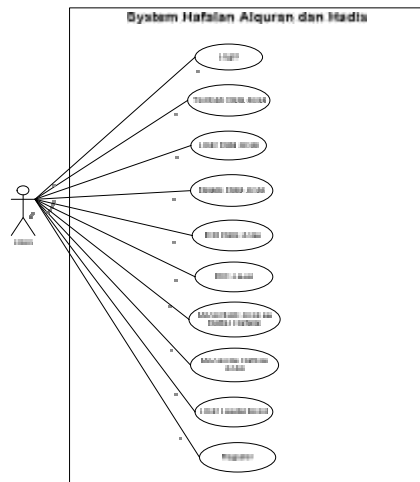


Gambar 3.1 Sistem yang diusulkan

2.2. Use Case Diagram

Use case yaitu sebuah perilaku sistem sebagai respon dari suatu aksi atau permintaan dari luar sistem atau dari sumber lain menyebutkan bahwa *use case* adalah deskripsi sistem, lingkungan, dan relasi antara sistem dan lingkungannya. Berikut

ini adalah gambaran *use case diagram* pada sistem yang akan dibangun :

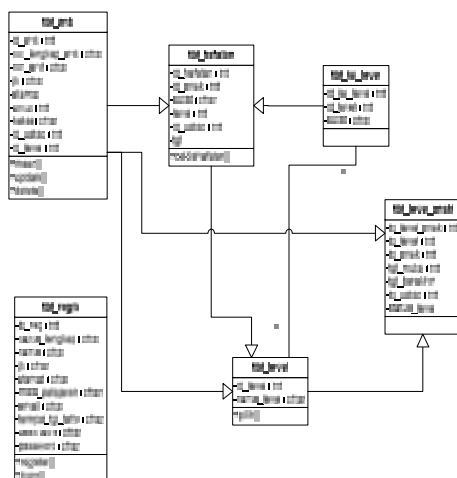


Gambar 3.2 Use case diagram yang diusulkan

Pada *use case* di atas dijelaskan bahwa pengguna atau aktor dari sistem ini yaitu user. User diizinkan mengelola semua data yang ada di dalam system.

2.3. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem. *Class diagram* memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Berikut adalah gambar dari *class diagram* dari sistem yang diusulkan.



Gambar 3.3 Class Diagram yang diusulkan

3. IMPLEMENTASI DAN HASIL

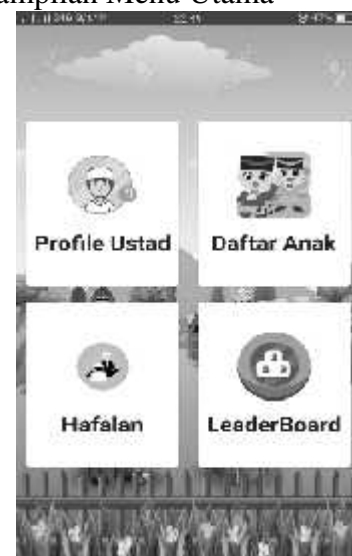
Implementasi perangkat lunak merupakan proses penerapan perangkat lunak yang baru, lalu perangkat lunak yang baru ini akan dioperasikan secara menyeluruh, sesuai dengan analisa dan perancangan sistem pada bab sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa tampilan dari hasil implementasi aplikasi penerapan *gamification* hafalan alquran dan hadis berbasis android menggunakan metode *scott*.

3.1. Tampilan Login Aplikasi



Gambar 4.1 Tampilan login aplikasi

3.2. Tampilan Menu Utama



Gambar 4.2 Tampilan menu utama

3.3. Tampilan Menu Ustad



Gambar 4.3 Tampilan menu ustad

3.6. Tampilan Level Satu



Gambar 4.6 Tampilan level satu

3.4. Tampilan Menu Daftar Anak



Gambar 4.4 Tampilan menu daftar anak

3.7. Tampilan Level Dua



Gambar 4.7 Tampilan level dua

3.5. Tampilan Menu Hafalan



Gambar 4.5 Tampilan menu hafalan

3.8. Tampilan Level Tiga



Gambar 4.8 Tampilan level tiga

3.9. Tampilan Level Empat



Gambar 4.9 Tampilan level empat

3.12. Tampilan Level Tujuh



Gambar 4.12 Tampilan level tujuh

3.10. Tampilan Level Lima



Gambar 4.10 Tampilan level lima

3.11. Tampilan Level Enam



Gambar 4.11 Tampilan level enam

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan pengujian terhadap aplikasi penerapan *gamification* hafalan alquran dan hadis berbasis android menggunakan metode *scott*, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan penerapan aplikasi ini dapat memudahkan ustaz atau ustazah dalam melakukan monitoring hafalan anak.
2. Aplikasi memberikan point dan ranking untuk memicu semangat dan motivasi dalam hafalan alquran dan hadis anak.
3. Memberikan informasi anak yang telah berhasil menyelesaikan hafalan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hendaknya dikembangkan agar dapat berjalan di *smartphone* selain android.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur menampilkan ayat alquran dan hadis riwayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Medan: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Andi Juansyah. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8. Retrieved From [Elib.Unikom.Ac.Id/Download.Php?Id=300375](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375)
- Anugerah Bagus Wijaya, M. Suyanto, S. (2017). Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan. *Telematika*, 10(1), 23–35.
- Heru Supriyono, Ardhiyatama Nur Saputra, Endah Sudarmilah, R. D. (2014). Designing Hadith Learning Applications For Android-Based Mobile Devices. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(2), 907–920.
- Idmayanti, R. (2014). Sistem Informasi Nilai Mahasiswa Berbasis Mobile Client Server. *Jurnal TEKNOIF*, 2(2), 13–20.
- Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya, R. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.
- Kusniyati Harni & Nicky, S. P. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Muhammad Irsan. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120. Retrieved From [Http://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Justin/Article/View/9984/9752](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/Justin/article/view/9984/9752)
- Rogers, S. (2010). *Level Up The Guide To Great Video Game Design*. Inggris: WILEY.
- Rosa Dan Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek). *Informatika Bandung*, (2005), 7–25. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Silviadi, D., Tresnawati, D., & Satria, E. (2016). Pengembangan Aplikasi Seratus Satu Hadis Tentang Budi Luhur Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 137–143.
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6.