

STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *GAME BAMBBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN AL-QUR'AN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR ISLAM

Ikfa Suci Nashwa Syalia¹, Aisya Rahma Fadhillah²,

^{1,2} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

ikfa.suci.nashwa.syalia@mhs.uingusdur.ac.id¹, aisya.rahma.fadhillah@uingusdur.ac.id²,

Abstract: *This research aims to develop and analyze innovative learning strategies based on the Bamboozle game in an effort to improve the memorization of the Qur'an of students in Islamic Elementary Schools. The approach used is a qualitative method with a case study design involving 4th grade students in Islamic Elementary Schools. Data was obtained through observation, interviews with teachers and students, and documentation of students' memorization. The learning process is carried out by integrating the game of Bamboozle as an aid in teaching memorization of the Qur'an, focusing on short surahs from Juz Amma. The results of the study show that the use of Bamboozle games can create a fun and interactive learning atmosphere, thereby increasing students' motivation and concentration in memorizing the Qur'an. In addition, this game also helps students in remembering the order of the verses more easily, due to the nature of the game which contains elements of challenge and competition. Teachers and students responded positively to the use of the game, with students claiming to be more interested and motivated to continue their memorization. This study concludes that the Bamboozle game-based learning strategy is effective in improving the memorization of the Qur'an, and can be used as an alternative innovative method in teaching Islam in elementary schools.*

Keywords: *Innovative Learning, Bamboozle Games, Qur'an Memorization*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis strategi pembelajaran inovatif berbasis game Bamboozle dalam upaya meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik di Sekolah Dasar Islam. Pendekatan yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan siswa kelas 4 di Sekolah Dasar Islam. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil hafalan peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan permainan Bamboozle sebagai alat bantu dalam pengajaran hafalan Al-Qur'an, dengan fokus pada surah-surah pendek dari Juz Amma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Bamboozle dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Selain itu, game ini juga membantu siswa dalam mengingat urutan ayat-ayat dengan lebih mudah, karena sifat permainan yang mengandung elemen tantangan dan kompetisi. Guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan game ini, dengan siswa mengaku lebih tertarik dan termotivasi untuk terus melanjutkan hafalan mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game Bamboozle efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an, serta dapat dijadikan sebagai alternatif metode inovatif dalam pengajaran agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran inovatif, game bamboozle, hafalan Al-Qur'an

PENDAHULUAN

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia sesuai dengan landasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan untuk mengembangkan manusia seutuhnya yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki keterampilan tanpa melupakan kepribadiannya. Sebagai upaya mencapai pendidikan tersebut, pemerintah membuat kurikulum sebagai alat pembelajaran yang dirancang sesuai dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi sehingga menjadi sebuah elemen yang cocok dalam proses pendidikan.

Pembelajaran pasca pandemi menuntut Guru dan Peserta Didik untuk dapat beradaptasi dengan teknologi sehingga pembelajaran tidak terpaku hanya di ruang kelas saja melainkan beralih ke ruang maya (virtual). Hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, termasuk pemilihan media serta strategi yang inovatif agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal yang menjadi tantangan bagi guru salah satunya motivasi siswa dalam belajar Al-Qur'an. Tidak menutup kemungkinan meskipun telah banyak kata motivasi untuk membangkitkan semangat dalam menghafal Al-Qur'an, seringkali peserta didik mengalami beberapa problematika yang mana menjadi kendala siswa dalam menghafal Al-Qur'an. Berdasarkan hasil wawancara dalam penelitian (Salsabila Nur, 2023) menyatakan bahwa problematika menghafal Al-Qur'an pada peserta didik terbagi menjadi dua faktor. Yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal didapat dari diri peserta didik sendiri yang mana karena rasa malas dan bosan.

Selain itu, terdapat pula alasan lain seperti menjumpai ayat yang sulit dihafalkan sehingga besar kemungkinan peserta didik untuk lupa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang didapat diluar diri peserta didik yang mana pada penelitian sebelumnya diperoleh kesimpulan seperti tidak adanya batasan dalam penggunaan gadget, tidak dapat manajemen waktu dengan baik, dan keterbatasan waktu dalam menghafal Al-Qur'an. Pada generasi saat ini anak-anak lebih asyik dan enjoy dengan gadgetnya. Waktu mereka lebih maksimal dihabiskan untuk game daripada mempelajari Al-Qur'an. Berdasarkan Data 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%.(Databoks, 2023) Melihat fenomena yang terjadi, jika perkembangan teknologi diintegrasikan dengan media pembelajaran Al-Qur'an maka dampaknya akan mempercepat dan mempermudah peserta didik untuk dapat mengenali huruf, bunyi dan hukum tajwid yang ada dengan visualisasi yang ditampilkan pada teknologi tersebut.

Al-Qur'an, secara spekulasi mempunyai arti berupa “bacaan”. Secara istilah, Al-Qur'an adalah pedoman umat islam yang memuat perintah, larangan, hukum, cerita para tokoh pendahulu yang mana diturunkan melalui perantara malaikat Jibril dan disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai wahyu secara berangsur-angsur. Memiliki jumlah surah sebanyak 114. Jumlah Juz (bagian) sebanyak 30 dan 6666 ayat menurut imam Nawawi. Al-Qur'an diturunkan dengan maksud sebagai petunjuk (Al-Huda) dan pegangan hidup manusia supaya senantiasa selalu berada di jalan Allah. Keseluruhan isi Al-Qur'an memuat keontetikan. Maka dari itu Al-Qur'an tidak diragukan kebenarannya dan kesuciannya (Asep Sunarko, 2015).

Melalui Kurikulum Merdeka Belajar, pembelajaran tidak hanya merujuk pada guru saja melainkan juga merujuk pada siswa, siswa dapat mengeksplorasi diri mereka melalui pemahaman materi yang diajarkan. Penerapan kurikulum merdeka adalah pembebasan media yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik berhak menggunakan sumber daya ajar, media pengajaran, dan bahan ajar, serta setiap evaluasi dalam pelaksanaannya (Rahmayanti & Abidin, 2023). Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kuno. Game edukasi merupakan contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Melalui media ini, siswa menjadi tertarik dan dapat meningkatkan minat, konsentrasi serta memecahkan masalah (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Karena secara psikologis, manusia lebih suka bermain daripada serius, penggunaan permainan edukatif dinilai tepat untuk mengurangi kebosanan dan juga dapat berdampak pada cara berpikir dan aspek pemecahan masalah (Zalillah & Alfurqan, 2022). Salah satu game edukasi yang bisa digunakan di era ini adalah *Bamboozle*. Permainan ini dapat dilakukan sebagai upaya untuk merangsang motivasi siswa dalam belajar khususnya Al-Qur'an. *Bamboozle* adalah game edukasi berbasis web yang dapat digunakan pendidik saat memberikan evaluasi kepada siswa mereka. Game edukasi ini mirip dengan kecerdasan berbasis digital yang menarik dan menyenangkan Selain itu, beberapa fitur membuat siswa semakin antusias, seperti fitur add point, fitur subtract point, bahkan fitur roket yang membuat grup menjadi yang pertama. Tingkat semangat dan minat siswa dalam belajar tentu akan berdampak pada hasil belajar mereka (Andriyani & Buliali, 2021).

Sebagai Sekolah Islam terpadu yang menerapkan nilai-nilai keislaman dalam seluruh kegiatan sekolah, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sehari-hari. Sekolah Islam juga tetap mengikuti perkembangan globalisasi dengan berlandaskan IMTAQ (Iman dan Taqwa) serta menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Teknologi, jika

diterapkan dengan tepat, dapat memperkaya pengalaman belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta termotivasi dalam menghafal dan memahami Al-Qur'an.

Integrasi antara nilai Al-Qur'an dan teknologi diharapkan dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang tidak hanya memfasilitasi perkembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga mendalami dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode inovatif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini adalah penggunaan game edukatif berbasis teknologi.

Kebaruan dari penelitian ini adalah materi serta strategi yang digunakan oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh (Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, 2024) sebelumnya berfokus pada motivasi belajar siswa *Baamboozle* tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan analitis. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Galeri Nopianti, Elly Sukmanasa, 2024) bahwa Penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di lingkungan pendidikan dasar dan juga sebagai media interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi inovatif yang digunakan guru melalui game *Baamboozle*, selain itu peneliti ingin mempelajari lebih lanjut pemanfaatan dan penggunaan *Bamboozle* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an. Maka dari itu, dengan adanya implementasi strategi inovatif berbasis game *Baamboozle* diharapkan dapat memberikan solusi terkait problematika peserta didik dalam menghafal Al-Qur'an.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan yang peneliti pilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang terjadi yaitu, strategi guru dalam menggunakan game *Baamboozle*. Subjek Penelitian ini adalah salah seorang guru yang mengajar sebagai guru Tahfidz yang mengajar di kelas 4 dengan jumlah Rombel 20. Penelitian ini mengedapankan pada cara atau strategi yang dilakukan guru saat proses pembelajaran serta dampak dari penerapan *Baamboozle* terhadap Hafalan peserta didik. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua metode yaitu :

1. Observasi Kelas

Observasi langsung dilakukan untuk memahami bagaimana guru menerapkan *Bamboozle* saat pembelajaran hafalan Al-Qur'an. Observasi ini bersifat non partisipatif, dimana peneliti hanya mencatat kegiatan yang berlangsung di kelas serta interaksi antara guru dan peserta didik.

2. Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen seperti modul ajar, instrumen penilaian yang digunakan dalam Bamboozle , serta hasil belajar hafalan Al-Qur'an dalam bentuk jurnal hafalan . Dokumen ini memberikan validitas data yang diperoleh dari hasil observasi.

Analisis yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan teknik triangulasi data. Dalam rangka memperkuat keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi data melalui pengumpulan informasi dengan mengkombinasikan dari sumber terpilih, seperti hasil observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hafalan Al-Qur'an peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mengenai strategi efektif program hafalan al-Qur'an di era globalisasi tingkat SD/MI, tentunya membawa pengaruh yang baik untuk generasi bangsa nantinya. Mereka bukan hanya pandai dalam bidang intelektual saja. Melainkan seiring sejalan dengan bidang spiritual dari konsep hafalan al-Qur'an yang selama ini dijalani. Adapun suatu hal yang menyangkut dari hasil yang diperoleh. Antara lain:

1. Adanya motivasi siswa dalam mengikuti program hafalan Al-Qur'an
2. Beberapa strategi efektif dalam menghafal Al-Qur'an
3. Penerapan teknologi dalam proses menghafal Al-Qur'an

Pembahasan

Mengenai strategi efektif program hafalan al-Qur'an di era globalisasi tingkat SD/MI, tentunya membawa pengaruh yang baik untuk generasi bangsa nantinya. Mereka bukan hanya pandai dalam bidang intelektual saja. Melainkan seiring sejalan dengan bidang spiritual dari konsep hafalan al-Qur'an yang selama ini dijalani. Adapun suatu hal yang menyangkut pembahasan dari hasil yang diperoleh. Antara lain:

1. Motivasi siswa dalam mengikuti program hafalan Al-Qur’an

Pendidikan formal tingkat jenjang SD/MI lingkungan sekolah dan guru sebagai pendidik sangat berperan penting untuk membangun motivasi siswa dengan maksud mengajak serta mempengaruhi siswa agar belajar lebih semangat dan lebih rajin. Guru harus memiliki daya cipta, terampil dan imajinatif dalam menjadi sosok yang inspiratif. Dengan adanya motivasi pada siswa saat mengikuti program hafalan Al-Qur’an, maka upaya dalam menghafalkan Al-Qur’an menjadi maksimal. Seperti halnya ada niat dan keinginan menghafal Al-Qur’an dengan tekun, mempelajari hukum bacaan Al-Qur’an agar sesuai kaidah dibawah bimbingan guru, melakukan murojaah secara istiqomah, dan yang paling penting, adalah mengamalkan setiap arti yang termaktub dalam Al-Qur’an dalam segala urusan.(Istikarini et al., 2024) Dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, didapati temuan bahwa:

a. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa

Salah satu tantangan utama dalam menghafal Al-Qur'an di sekolah dasar adalah kurangnya motivasi dan minat siswa. Siswa seringkali merasa bosan dengan metode hafalan tradisional yang monoton, seperti membaca berulang kali tanpa adanya variasi. Penggunaan game Baamboozle sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. (Supriyanti, 2023) Dalam permainan ini, siswa terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan seputar ayat-ayat Al-Qur’an yang telah dipelajari, serta mendapatkan kesempatan untuk berkompetisi dengan teman sekelasnya.

Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mengurangi rasa jenuh siswa, yang pada akhirnya meningkatkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi untuk terus melanjutkan hafalan mereka, karena adanya elemen permainan yang menyenangkan dan berbasis tantangan.

2. Strategi efektif dalam menghafal Al-Qur’an

Menghafal Al-Qur’an merupakan bentuk implementasi menjaga keaslian Al-Qur’an yang pasti menjadi sesuatu yang harus dilakukan umat muslim untuk diimani, membentuk karakter pribadi yang karim serta meningkatkan kecerdasan.(Khozin, 2021) berhasilnya program hafalan Al-Qur’an disebuah lembaga kependidikan formal tingkat SD/MI menjadi sarana menuju tercapainya sebuah kegemilangan terhadap ilmu akademik yang lain.

Oleh karena itu, adanya program hafalan Al-Qur'an pada lembaga kependidikan menjadi suatu hal yang sangat penting. Sebagai peningkatan untuk memuju tercapainya cita-cita dan tujuan para penghafal Al-Qur'an, maka diperlukan strategi yang efektif dalam menghafalnya. Hal yang perlu dilakukan antara lain:

a. Memperbaiki dan memperindah hafalan Al-Qur'an dengan cara:

- 1) Sekolah atau madrasah harus mengatur waktu yang tepat dan dikhususkan untuk menghafal supaya konsentrasi siswa stabil, tidak jenuh dan menumbuhkan semangat. Biasanya, waktu yang efektif dilakukan pada awal waktu siswa berangkat sekolah yaitu, pukul 06.00 atau pukul 07.00.
- 2) Pilihlah tempat atau iklim yang layak dan baik. Misalnya masjid, ruang kelas, yang memadai. Bahwa tempat suci memberi pengaruh terhadap hafalan al-Qur'an. Dibandingkan dengan tempat yang kumuh, penuh gambar, variasi warna-warni dan keributan, dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam mengingat Al-Quran. Al- Qur'an itu berbeda-beda.
- 3) Menentukan target hafalan yang akan dicapai, yang dibutuhkan adalah sedikit demi sedikit namun istiqomah. Contohnya : target lima ayat setiap satu hari sebagai awalan. Jika sudah terbiasa dan dirasa mampu untuk menghafal lebih dari lima ayat, maka bisa ditambahkan target dalam menghafalnya menjadi enam ayat tujuh ayat dan seterusnya.

b. Mengaktifkan dan memperkuat peran pemimpin program hafalan al-Qur'an dalam membimbing dan memotivasi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara :(Anwar et al., 2025)

- 1) Meningkatkan kontribusi guru hafalan al-Qur'an secara langsung dalam membimbing

Keterlibatan langsung seorang guru terhadap siswa yang menghafalkan al-Qur'an sangatlah berpengaruh. Agar terjadi komunikasi dua arah yang erat antara guru dan siswa. Sehingga siswa merasa mendapatkan kasih sayang dan perhatian guru yang akan mendorong semangat siswa dalam menghafal al-Qur'an.(Putri & Harfiani, 2022)

- 2) Guru menyadari akan usaha meningkatkan kemampuannya dalam mengajarkan dan memberi motivasi siswa

Seorang pemimpin program hafalan al-Qur’an, alangkah baiknya mempunyai kemampuan berpikir yang maksimal untuk melakukan metode yang akurat dalam memberi arahan dan memberi motivasi terhadap siswanya. Motivasi dapat dilakukan dengan memberi cerita inspiratif dari perjalanan seorang penghafal al-Qur’an, cerita pengalaman pribadi dari guru itu sendiri, atau mengadakan kompetisi antar siswa.

3) Menyempurnakan metode dan teknik yang diterapkan oleh guru

Perlu bagi seorang guru mengidentifikasi metode menghafal al-Qur’an supaya hasil yang diharapkan sesuai dengan. Ada banyak metode yang direalisasikan oleh guru dalam membimbing siswa menghafal al-Qur’an.

Di zaman yang sudah memasuki era modern ini, pastinya pemikiran manusia lebih berkembang dalam mencetuskan inovasi. Terutama dalam menghafal al-Qur’an. Adanya inovasi tersebut, maka ditemukannya metode untuk memperingan seseorang menghafal Al Quran, seperti metode Tikrar (menghafal al-Qur’an melalui blok yang sudah tertera dalam al-Qur’an khusus untuk menghafal), metode menghafal per kata kemudian disatukan menjadi satu ayat yang utuh, atau metode mendengar. Karena setiap orang memiliki perbedaan dan keunikan tersendiri. (Imam Sofii, 2024) Berdasarkan hal diatas dan temuan oleh peneliti bahwa terdapat strategi inovatif yang dilakukan oleh guru yaitu menggunakan Mind Mapping sebagai rancangan awal dalam menentukan penggunaan game yang menarik untuk program hafalan Al-Qur’an



Gambar 1. Strategi Mind Mapping sebelum Penggunaan Game Bamboozle

Dari hasil rancangan yang dibuat oleh guru dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa strategi dan langkah yang diambil oleh guru sebelum menerapkan teknologi yaitu dengan menganalisis berbagai faktor diantaranya:

a. Fasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kompetitif

Salah satu keunggulan permainan berbasis Baamboozle adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dalam kelompok. Pembelajaran berbasis kelompok ini meningkatkan rasa kebersamaan dan saling mendukung di antara

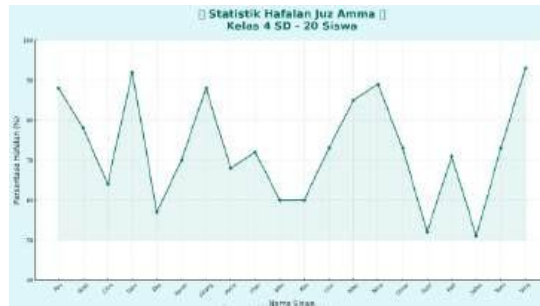
siswa, yang berperan penting dalam menciptakan iklim belajar yang positif.

Selain itu, elemen kompetitif yang ada dalam permainan ini mendorong siswa untuk berusaha lebih keras agar dapat memperoleh skor tertinggi. Kompetisi yang sehat ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memotivasi siswa untuk terus belajar dan menghafal Al-Qur'an dengan lebih giat.

b. Peningkatan daya ingat dan hafalan

Pengenalan menghafal al-Qur'an atau biasa disebut tahfidz menjadi salah satu program unggulan yang sekarang diminati diberbagai ranah Pendidikan formal. Baik itu negeri maupun swasta. Pada fase ini, adalah fase terbaik untuk membentuk kepribadian, keterampilan belajar dan melatih pusat memorinya. Maka dari itu, sebelum adanya peran pendidik, peran orang tua juga penting dalam membangun ketiga hal tersebut.

Ada pepatah mengatakan “Belajar diwaktu muda, bagai mengukir diatas batu. Sedangkan belajar diwaktu tua, bagai mengukir diatas air”. Maksudnya, kita akan lebih mudah dalam mengingat ketika kita belajar diwaktu muda. Dan akan lebih mudah lupa ketika belajar diwaktu tua. Maka dari itu, program hafalan al-Qur'an diadakan untuk mengasah daya ingat anak di jenjang SD/MI. Selain itu, hafalan al-Qur'an juga berpengaruh bagi tingkat kecerdasan anak. Baik itu dari sisi spiritual maupun intelektual. Indikasi adanya kecerdasan spiritual maupun intelektual, itu ada pada bagaimana cara siswa tersebut senantiasa istiqomah dalam menghafal. Seperti membaca keseluruhan ayat yang akan dibaca, menyimakkan hafalan, mendengarkan hafalan, dan mengulang (muroja'ah) hafalan yang telah disetorkan (Oktapiani, 2020). Pengaruh hafalan al-Qur'an terhadap kecerdasan anak karena, saat menghafal al-Qur'an otak kiri yang berfungsi sebagai pusat memori cenderung bekerja. Akibatnya, kemampuan otak kiri itu terasah dan terbiasa dengan hafalan serta mudah dalam menerima materi. Namun, dilain kemampuan otak kiri yang selalu terasah sebagai pendidik juga perlu menyeimbangkan kemampuan berpikir anak agar tidak mudah jenuh. Seperti : mengadakan permainan disela-sela rutinitas menghafal tetapi masih dalam konteks menghafal, menggunakan metode yang menyenangkan dan sesekali memberi reward pada siswa supaya lebih semangat.



Gambar 2. Statistik Peningkatan Hafalan Al-Qur'an Siswa

Hasilnya, banyak siswa yang menunjukkan peningkatan dalam kecepatan dan ketepatan dalam menghafal Al-Qur'an. Beberapa siswa bahkan melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah untuk mengingat ayat-ayat setelah berpartisipasi dalam permainan ini, karena soal yang diberikan tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teks secara lebih menyeluruh.

c. Peningkatan pemahaman makna Al-Qur'an

Game *Bamboozle* tidak hanya berfokus pada hafalan teks Al-Qur'an, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap makna ayat yang dipelajari. Salah satu fitur dalam permainan ini adalah soal yang berkaitan dengan tafsir atau makna kata-kata dalam ayat tertentu. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal lafaz, tetapi juga memahami isi dan pesan dari ayat-ayat yang mereka hafalkan. Hal ini membantu siswa untuk lebih menghayati dan mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

No	Membaca	ayat	terjemah	nilai	Penul	
					tanggal	nama
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Gambar 3. Kartu Hafalan Al-Qur'an

d. Penerapan teknologi dalam proses menghafal Al-Qur’an

Teknologi menjadi peranan penting dalam kehidupan seseorang di era globalisasi. Perubahan dari zaman tradisional ke zaman modern membuat segalanya berkontribusi. Termasuk hafalan al-Quran dengan memunculkan inovasi pemanfaatan teknologi berupa bamboozle. Bamboozle adalah sebuah platform pembelajaran yang berbasis web yang mana dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, bamboozle digunakan sebagai media untuk menghafal Al-Qur’an.

Tabel 1. Langkah-Langkah Strategi Penggunaan Teknologi berbasis Game Bamboozle dalam Hafalan Al-Qur’an

Cara Kerja	Langkah-Langkah
1. Identifikasi Materi Hafalan	<p>Saat bermain: siswa dilatih mengingat ayat dengan cepat dan akurat melalui pertanyaan.</p> <p>Setelah bermain: minta siswa menulis atau membaca kembali ayat yang muncul dalam game.</p> <p>Guru menentukan surah atau ayat yang akan dihafalkan dalam periode tertentu (contoh: Surah Al-Bayyinah atau ayat-ayat pendek dari Juz Amma).</p> <p>Bagi materi menjadi bagian kecil (per ayat atau per 2-3 ayat) agar lebih mudah diingat.</p>
2. Desain Permainan di Bamboozle	<p>Buat kuis interaktif di situs Bamboozle.</p> <p>Gunakan berbagai tipe soal seperti: Fill in the blanks (isi bagian ayat yang kosong) ; Urutan ayat (susun potongan ayat sesuai urutan); Tebak lanjutan ayat; Makna kata dalam ayat; Pertanyaan true/false tentang isi surah</p>

<p>3. Format Permainan</p>	<p>Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil (2-4 orang per tim).</p>
	<p>Guru membuat jadwal sesi bermain 1–2 kali seminggu.</p> <p>Guru menggunakan fitur “team mode” di Bamboozle agar siswa bisa bermain bergiliran.</p> <p>Guru juga menambahkan elemen tantangan dan reward (bintang, stiker, atau pujian).</p>
<p>4. Integrasikan Dengan Hafalan</p>	<p>Sebelum bermain: lakukan sesi hafalan bersama terlebih dahulu.</p>
<p>5. Evaluasi Berkala</p>	<p>Guru melakukan uji hafalan setiap akhir pekan berdasarkan materi yang telah dimainkan</p> <p>Guru menggunakan hasil permainan sebagai indikator perkembangan hafalan siswa.</p> <p>Guru menggunakan jurnal ceklis hafalan yang telah disiapkan oleh guru dan dibawa oleh peserta didik setiap jadwal hafalan</p>



Gambar 4. Bintang Juz Amma

Beberapa Tips Tambahan yang dilakukan oleh Guru yaitu : Mengganti tema dan visual game agar tidak membosankan; Melibatkan siswa dalam membuat pertanyaan di Bamboozle sebagai bagian dari pembelajaran aktif; Menggunakan audio ayat untuk variasi, misalnya: “Dengarkan potongan ayat ini, lalu lanjutkan bacaan berikutnya.”

Tabel 1. Contoh Kategori Soal Bamboozle

Kategori	Contoh Soal
Fill in the blank	“Lam yakunilladziinakafaruu...__”
Lanjutan Ayat	Lanjutkan ayat berikut : ۚ اَلْ اُقِيمِ بِرَّ ۙ اَهٰا اَل ابلاد”
Susun Ayat	“Susun potongan ayat berikut sesuai urutan”
Makna Kata	Apa arti dari ayat ini "اَمْرٰك اَيۡۤومَ الدِّينِ" dalam Surah Alfatihah?”
Tebak Surah	"اِنَّا اٰغِطِي اَنَا ك اَل اَكۡوۡثَارَ" Ayat ini terdapat dalam surah apa?

Dari penggunaan Teknologi Game *Bamboozle* ini berpengaruh terhadap:

a. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama islam

Penggunaan game berbasis teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an ini juga menunjukkan betapa pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan agama Islam, terutama di era digital saat ini. Teknologi, jika digunakan dengan bijak, dapat memperkaya proses pembelajaran dan membuatnya lebih relevan dengan kehidupan siswa yang telah terbiasa dengan perangkat digital. Dengan mengadaptasi game Bamboozle, sekolah Islam berhasil menggabungkan teknologi dan nilai-nilai agama untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.



Gambar 5. Beranda Game Bamboozle



Gambar 6. Pilihan Kategori Soal Bamboozle dengan Berbagai Tema



Gambar 7. Soal Bamboozle Makna Surah



Gambar 8. Soal Bamboozle Melanjutkan dan Menebak Ayat Sesuai Angka yang telah dipilih

Salah satu problem utama dalam menghafal Al-Qur'an adalah kesulitan siswa dalam mengingat urutan ayat-ayat serta kesalahan dalam melafalkan ayat dengan benar. Dengan menggunakan game Baamboozle, siswa dihadapkan pada berbagai jenis soal yang mengharuskan mereka untuk mengingat urutan ayat, melengkapi ayat yang hilang, dan menjawab pertanyaan tentang makna ayat. Jenis soal yang beragam ini membantu siswa memperkuat hafalan mereka dengan cara yang lebih variatif dan tidak monoton. Baamboozle merupakan platform pembelajaran dengan kolaborasi web dan disusun secara menarik sebagai media pembelajaran. Guru dapat juga membuat dan menggunakan kembali permainan yang mana dapat menjadi fasilitas pendukung murid. Game bamboozle

membantu menetapkan skor dan menampilkan beberapa (Tsurayya, 2023)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran inovatif berbasis game Bamboozle memberikan dampak positif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik di Sekolah Dasar Islam. Melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, serta mampu mengingat dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an dengan lebih efektif. Game Bamboozle juga berhasil mengatasi kejenuhan dalam metode hafalan tradisional dan mendorong terciptanya budaya belajar yang positif dengan menggabungkan nilai-nilai keislaman dan teknologi. Selain itu penggunaan game Bamboozle dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam menghafal Al-Qur'an.

Game ini juga membantu siswa dalam mengingat urutan ayat-ayat dengan lebih mudah, karena sifat permainan yang mengandung elemen tantangan dan kompetisi. Strategi pembelajaran berbasis game Bamboozle efektif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an, serta dapat dijadikan sebagai alternatif metode inovatif dalam pengajaran agama Islam di sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam bentuk permainan edukatif seperti Bamboozle dapat diadaptasi lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). Development learning media of circle using android-based augmented reality for the deaf students. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185. <https://doi.org/10.33654/math.v7i2.1353>
- Anwar, N., Sidoarjo, M., Info, A., & History, A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 169–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>
- Asep Sunarko. (2015). Iptek dalam perspektif al- qur'an. *Manarul Qur'an*, 1–14. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/mq/article/view/899>
- Databoks. (2023). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada* 2022. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/f561c07efa4d0ce/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>.
- Galeri Nopianti, Elly Sukmanasa, M. (2024). Eksplorasi Pengalaman Guru Dalam Menggunakan Baamboozle Untuk Pembelajaran IPAS di Kelas 3 SDN Panaragan 1. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 234–244. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18549>
- Imam Sofii, M. A. (2024). Menghafal Al Qur'an Di Era Digital: Problematis Dan Metodologis. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.58518/alfurqon.v7i1.2436>.
- Istikarini, F., Mukromin, & Astina, C. (2024). Peran Guru Tahfidz dalam Memotivasi Untuk Menghafal Al-Qur ' an Siswa. *IHSANIKA :Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i2.1104>
- Khazin, N. (2021). Pengaruh Menghafal Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pai Fitk Iain Ambon. *Syahrudin, Yusuf Abdurachman Luhulima, Nur Khazin*, 6(2), 11–38. <https://doi.org/10.33477/alt.v6i2.2491>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Oktapiani, M. (2020). Tingkat Kecerdasan Spiritual Dan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v3i1.861>.

- Putri, A. D., & Harfiani, R. (2022). Problematika Kegiatan Siswa Menghafal Al- Qur ' an di SMP IT Al Munadi Medan Problems of Student Activities Memorizing Al- Qur ' an at SMP IT Al Munadi Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 796–806. [https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety%0AProblematika Kegiatan Siswa Menghafal Al-Qur'an di SMP IT Al Munadi Medan%0AAnggita](https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety%0AProblematika%20Kegiatan%20Siswa%20Menghafal%20Al-Qur'an%20di%20SMP%20IT%20Al%20Munadi%20Medan%0AAnggita)
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.3413>
- Salsabila Nur, I. A. (2023). *Problematika Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Siswa Kelas Khusus Olahraga (KKO) MAN 2 Yogyakarta*.
- Supriyanti, I. (2023). Motivasi Siswa dalam Mengikuti Program Tahfizh Al-Qur'an. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 4(1), 11–28. <https://doi.org/10.55380/tarbawi.v4i1.317>
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, Y. Y. (2024). *PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 24(7), 28–42. <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18339>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.