

**IMPLEMENTASI PERMAINAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT MENGHAFAAL AL-QUR'AN SURAT PENDEK DI
TPQ MASJID AL-IHSAN SURABAYA**

Yoga Surya Pramahdi, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi
Universitas Sunan Giri Surabaya
e-mail: yogasurya123456@gmail.com, yusronmaulana@unsuri.ac.id

ABSTRAK

Akhir-akhir ini, permainan interaktif merupakan hal yang banyak diminati oleh remaja dan anak-anak. Di tengah fenomena tersebut terdapat lembaga pendidikan Al-Qur'an seperti TPQ masjid Al-Ihsan yang memadukan antara belajar dan menghafal Al-Qur'an dengan permainan interaktif dengan maksud agar minat belajar dan menghafal Al-Qur'an dari santri meningkat. Karena selama ini, metode pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, sorogan, dan hafalan yang tradisional serta kurang menarik bagi anak-anak masa kini yang lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu fenomena pada TPQ masjid al-Ihsan yang menggunakan permainan interaktif untuk meningkatkan minat santri dalam menghafal Al-Qur'an surat pendek. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui proses penerapan permainan interaktif dan hasil implikasi dari permainan interaktif dalam meningkatkan minat santri menghafal Al-Qur'an surat pendek serta mengetahui faktor pendorong dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mengorganisasikan informasi agar lebih mudah dipahami melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, display data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode implementasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an ayat pendek ini bisa diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan aturan main, membentuk kelompok, melakukan penilaian, dan sesi pendinginan. Permainan interaktif yang diterapkan di TPQ Masjid Al-Ihsan terbukti dapat meningkatkan minat anak dalam menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an. Keberhasilan metode ini bergantung pada penerapan tahapan secara sistematis dan konsisten.

Kata Kunci: TPQ, Permainan interaktif, Minat menghafal Al-Qur'an

ABSTRACT

Recently, interactive games have become highly popular among teenagers and children. In the midst of this phenomenon, there are Quranic education institutions such as TPQ Al-Ihsan mosque, which combines learning and memorizing the Qur'an with interactive games with the aim of increasing the interest in learning and memorizing the Qur'an of students. Because so far, the learning method is still dominated by lectures, *sorogan* (individual recitation), and traditional memorization, which are considered less engaging for today's children, who prefer game-based learning. This study is motivated by the phenomenon observed at TPQ Al-Ihsan mosque, where interactive games are used to increase students' interest in memorizing short Quranic surahs. The purpose of this research is to understand the process of implementing interactive games, examine their impact on students' interest in memorizing short surahs, and identify the supporting and inhibiting factors in this process. This study employs a qualitative research method with a descriptive approach, collecting data through observation, interviews, and documentation. Data analysis is conducted to structure and organize information for better comprehension through three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing. The

findings indicate that the implementation of interactive games to enhance interest in memorizing short Quranic verses follows several stages: setting the rules, forming groups, conducting assessments, and a cooling-down session. The interactive game approach applied at TPQ Al-Ihsan mosque has been proven to increase children's enthusiasm for memorizing short surahs. The success of this method depends on its systematic and consistent implementation.

Keywords: TPQ, Interactive games, Interest in memorizing the koran.

PENDAHULUAN

Banyak orang tua yang menginginkan anaknya belajar Al-Qur'an namun tidak dibarengi dengan kemampuan mereka dalam menguasai Al-Qur'an, sehingga mereka bingung mencari lembaga pendidikan Al-Qur'an untuk mendidik anak-anak mereka disana. Karena sejatinya mempelajari Al-Qur'an hendaknya dimulai sejak anak usia dini, karena pada masa ini merupakan usia yang sangat baik untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Al-Qur'an. Sehingga nilai-nilai luhur tersebut akan berkesan di dalam hati anak dan akan dibawa dan diterapkan sampai dewasa (Azis et al., 2021). Inilah faktor yang menjadi motivasi dari lembaga lembaga pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran supaya pembelajaran Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didiknya. Sehingga dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari Al-Qur'an. Lembaga-lembaga pendidikan formal maupun non formal pada saat ini sibuk mengembangkan strategi belajar dan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan kesenangan anak-anak muda bukan hanya di pondok pesantren saja, namun juga di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA/TPQ). Tujuannya adalah untuk memperkenalkan Al-Qur'an kepada masyarakat sejak usia dini dengan berbagai macam pengembangan-pengembangan bahan ajar yang menarik dan inovatif demi menarik minat peserta didik (Anshari, 2022).

Keberadaan TPQ ini sangat berdampak positif bagi masyarakat dalam meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam Al-Qur'an kepada anak-anak mereka, khususnya bagi masyarakat kalangan bawah yang ingin menyekolahkan anaknya di pondok pesantren namun terkendala dengan biaya. Berbagai macam pengembangan strategi mengajar dan pengembangan bahan ajar mulai banyak dipakai oleh banyak lembaga TPQ di berbagai tempat. Salah satunya yaitu bermain sambil belajar dengan memanfaatkan bahan ajar permainan interaktif. Tujuannya adalah untuk menarik minat peserta didik untuk lebih semangat belajar Al-Qur'an, dan kebanyakan TPQ menekankan pembelajaran Al-Qur'an pada tahap hafalan surat surat pendek (Nasier, 2020).

TPQ yang menggunakan inovasi menghafal Al-Qur'an surat pendek salah satunya adalah TPQ masjid Al-Ihsan Surabaya, yang mengembangkan bahan ajar berupa permainan interaktif supaya meningkatkan minat menghafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an. Media ajar ini adalah gabungan dari beberapa permainan interaktif yang dimainkan secara bergantian dan diambil dari beberapa permainan yang sudah pernah ada maupun improvisasi dari guru pembimbing TPQ masjid Al-Ihsan itu sendiri. Tentunya pelaksanaan permainan interaktif ini harus melalui sebuah proses yang berkaitan dengan hafalan Al-Qur'an surat pendek atau juz 30. Keunikan dari penelitian baru ini adalah penggunaan media permainan interaktif yang dibuat oleh guru dengan dibantu langsung oleh siswa atau peserta permainan beberapa hari sebelum permainan interaktif dilaksanakan, sehingga konsep permainan, rancangan, serta aturan main pun diambil dari kesepakatan antara guru dengan siswa sehingga menambah semangat dan motivasi dari para siswa dalam menyelesaikan permainan yang mereka buat sendiri. Terdapat hal yang menarik dari penelitian baru ini, yaitu tingkat interaksi antar siswa

didalam satu kelompok justru membuat siswa lebih terlatih untuk mengedepankan sikap toleransi, maupun sikap mendahulukan orang lain.

Penelitian ini penting dilakukan karena berperan dalam pengembangan metode belajar dan mengajar, khususnya bagi lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ, yang kebanyakan TPQ hanya memanfaatkan metode pembelajaran ceramah, sorogan dan hafalan saja, sehingga kebanyakan murid di zaman sekarang yang cenderung lebih suka dengan permainan merasa metode-metode tersebut sudah kuno dan membosankan. Maka cara pembelajaran dengan memanfaatkan permainan interaktif ini adalah sebuah terobosan baru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih dalam untuk mendapat informasi yang akurat tentang penggunaan metode permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek ini. Penulis mengangkat judul penelitian, "Implementasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek di masjid Al-Ihsan wonosari kidul Surabaya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu metode penulisan penelitian yang deskriptif atau penggambaran berupa kalimat kalimat yang tertulis atau ucapan ucapan orang orang yang sedang diamati atau diteliti. Penelitian kualitatif ini dihasilkan dari temuan temuan yang bukan melalui hitungan dan aturan statistic dan hitungan (Basrowi & Suwandi, 2008).

Subyek penelitian pada penelitian ini yaitu kepala TPQ Masjid Al-Ihsan Surabaya, Guru guru TPQ yang menerapkan permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an di TPQ masjid Al-Ihsan Surabaya, juga para siswa atau santri TPQ Masjid Al-Ihsan Surabaya dilengkapi dengan pernyataan dari orang tua santri TPQ masjid Al-Ihsan. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan yaitu pada bulan September sampai dengan November tahun 2024. Selain meneliti dengan melakukan kegiatan penelitin tersebut penliti juga mengumpulkan data observasi, wawancara serta dokumentasi dari subyek penelitian tersebut (Rahardjo, 2011).

Untuk memastikan keabsahan data dalam sebuah penelitian, diperlukan teknik pemeriksaan yang berlandaskan kriteria tertentu. Dengan menerapkan teknik keabsahan data berikut, validitas dan aspek ilmiah penelitian dapat terjamin. Menurut Moleong (2014) kriteria-kriteria tersebut yaitu:

1. Keikut sertaan secara berkala
2. Ketelitian dan ketekunan
3. Triangulasi
4. Analisis negatif
5. Penjabaran yang terperinci
6. Teknik audit

Sebagian ahli menyatakan bahwa analisis data merupakan prosedur dalam mengurutkan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu bentuk penjelasan yang mudah dimengerti. Atau juga bisa diartikan bahwa analisis data merupakan suatu proses perincian data dengan maksud untuk mendapatkan tema dan merumuskan hipotesis dalam rangka memberi bantuan penjelasan kepada tema dan hipotesis tersebut (Basrowi & Suwandi, 2008). Kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai penelitian selesai, dengan tahapan tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses analisis yang bertujuan untuk menyusun dan menyaring data dari bentuk yang masih luas menjadi lebih terfokus pada suatu kesimpulan. Reduksi dapat diartikan sebagai proses merangkum dan mengelompokkan data sesuai dengan kategorinya agar memiliki makna tertentu (Muchtar, 2015).

Dalam penelitian ini, reduksi data digunakan untuk menyusun data secara sistematis berdasarkan tema dan kategori yang relevan, sekaligus mengeliminasi data yang tidak berkaitan. Data yang dikumpulkan berfokus pada peningkatan minat menghafal Al-Qur'an, rancangan permainan interaktif, tujuan pembelajaran, serta penerapan permainan. Dengan demikian, hanya data yang sesuai dan signifikan yang dipilih untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Display Data

Display data merupakan proses penyajian data yang telah direduksi. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk ringkasan, hubungan antar variabel, serta bagan. Selain itu, penyajian data juga dapat dilakukan melalui tabel, grafik, atau bentuk visual lainnya. Penyajian data dilakukan secara sistematis berdasarkan urutan, pola, kategori, dan konsep tertentu agar lebih mudah dipahami oleh peneliti maupun pembaca.

3. Kesimpulan

Tahap terakhir dalam penelitian adalah menarik kesimpulan dari data yang telah direduksi dan disajikan. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah jika belum didukung oleh bukti yang kuat. Namun, apabila bukti yang diperlukan telah ditemukan, maka kesimpulan tersebut menjadi lebih kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan (Djamal, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Masjid Dan TPQ Masjid Al-Ihsan

Masjid Al-Ihsan Surabaya adalah salah satu masjid yang menjadi pusat aktifitas keagamaan dan sosial masyarakat di wonosari kidul Surabaya. Masjid yang bisa menampung jama'ah sholat hingga 500 orang ini mempunyai beragam aktifitas yang melibatkan masyarakat setempat untuk berkontribusi, seperti pelayanan bakti sosial, pengadaan kegiatan hari besar islam mulai dari maulid Nabi Muhammad SAW, aktifitas bulan suci Ramadhan, hari raya Idhul Fitri dan Idhul Adha hingga aktifitas pendidikan seperti taman pendidikan Al-Qur'an dan pembinaan remaja masjid.

2. Keadaan TPQ Masjid Al-Ihsan

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, jumlah seluruh santri dan santriwati di TPQ masjid Al-Ihsan Surabaya sebanyak 101 orang yang dibagi menjadi tujuh kelas yang setiap kelasnya mempunyai jumlah santri yang berbeda. Kelas tilawati 1 diajar oleh ustadzah Nadia diisi oleh 12 santri, kelas tilawati 2 yang diajar oleh ustadzah Novy dan diisi oleh 25 santri, kemudian kelas tilawati 3 yang diajar oleh ustadz Syaiful dan diisi dengan 15 santri, sedangkan ustadz Umar yang mengajar di kelas tilawati 4 dan diisi dengan 12 santri, kelas tilawati 5 diajar oleh ustadz Mustofa dan diisi oleh 11 santri, ustadz Muzayyin mengajar di kelas tilawati 6 dan diisi oleh 13 santri dan yang terakhir ustadz Imam Syuhada mengajar di kelas Al-Qur'an yang diisi oleh 12 Santri.

3. Tujuan Pembelajaran Di TPQ Masjid Al-Ihsan

Rapat musyawarah yang diadakan bersama para ustadz dan ustadzah TPQ masjid Al-Ihsan yang dilakukan pada tahun pelajaran 2023-2024 telah disimpulkan tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh para ustadz dan ustadzah TPQ masjid Al-Ihsan adalah melatih generasi muda menjadi generasi yang islami berakhak karimah berdasarkan nilai nilai Al-Qur'an sebagaimana tujuan pendidikan yang dirumuskan didalam Al-Qur'an surat Maryam ayat 12 sampai 15 yang artinya:

"Wahai Yahya, ambillah (pelajarilah) kitab (taurat) itu dengan sungguh sungguh. Dan kami berikan hikmah kepadanya (Yahya) selagi dia masih kanak kanak". "Dan kami jadikan rasa kasih sayang (kepada sesama) dan kami bersihkan (dari dosa) dan diapun seorang yang bertakwa". "Dan sangat berbakti kepada orang tuanya, dan dia bukan orang yang sombong (bukan pula) orang yang durhaka". "Dan kesejahteraan bagi dirinya pada hari lahirnya, pada hari wafatnya dan pada hari dia dibangkitkan kembali" (Q.S. Maryam, 12-15).

Dari ayat Al-Qur'an diatas, maka TPQ merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah kuat, hikmah, kasih sayang terhadap sesama, bertaqwa, berbakti kepada orang tua, terhindar dari kesombongan dan kedurhakaan dan beriman terhadap hari akhir. Dari latar belakang diatas, para ustadz dan ustadzah di TPQ masjid Al-Ihsan menyesuaikan bahan ajar yang akan disampaikan kepada para santri agar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Analisis Data

1. Implementasi Permainan Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Menghafal Al-Qur'an Surat Pendek Di TPQ Masjid Al-Ihsan

a. Menentukan Aturan Main

Menentukan aturan main adalah tahap yang diperlukan sebelum pelaksanaan permainan interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh ustadz Syuhada:

"Proses perencanaan permainan interaktif kami mulai dengan berkumpul dalam rapat kecil dengan beberapa perwakilan para santri kelas tilawati 4, 5, 6 dan kelas Al-Qur'an untuk mengajukan referensi jenis permainan dan sekaligus menentukan permainan mana yang akan dipilih" (Wawancara Syuhada, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa semua ustadz dan ustadzah mempunyai kemampuan membaca medan dan mengelola kelas dengan baik sehingga mereka mengetahui tingkat kesulitan dan mampu membuat aturan main dari permainan interaktif ini sesuai dengan kemampuan rata rata santri di TPQ masjid Al-Ihsan.

b. Menentukan Kelompok

Tujuan permainan interaktif ini diterapkan adalah untuk meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an dari para santri dengan cara yang menyenangkan, oleh sebab itu menurut ustadz dan ustadzah TPQ masjid Al-Ihsan menilai bahwa santri akan lebih senang jika melakukan sebuah kegiatan secara berkelompok maka diperlukan proses pembagian kelompok untuk menyelesaikan permainan interaktif di TPQ masjid Al-Ihsan ini, Sebagaimana dikatakan oleh ustdaz Mustofa:

“Memang sengaja kami membagi kelompok menggunakan cara persamaan kartu motivasi supaya para santri mendapat motivasi lebih sebelum memulai permainan sekaligus mengaktifkan rasa sosialisasi mereka dengan mencari teman yang sama kartu motivasinya” (Wawancara Mustofa, 2024).

Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa proses pembagian kelompok ini dilaksanakan secara menyenangkan dan dapat diterima oleh semua santri yang mengikuti permainan interaktif ini, sehingga permainan interaktif di TPQ masjid al-Ihsan dinilai efektif untuk meningkatkan solidaritas dan rasa kerukunan dan rasa kompetitif dari para santri serta menghidupkan keaktifan semua santri dalam mengikuti permainan interaktif ini.

c. Penilaian

Penilaian adalah tahap dimana seorang guru atau ustadz menimbang dan membeli ukuran kemampuan dari santri untuk dicatat dan ditindak lanjuti supaya dapat dilakukan perbaikan jika ada kekurangan dan dapat dipertahankan jika terdapat kelebihan. Disampaikan Oleh Ustadzah Nadia Bahwa:

“Kami membuat daftar penilaian mengenai perhatian santri terhadap pelajaran hafalan Al-Qur’an mereka, lalu kami nilai juga sikap mereka ketika melakukan permainan interaktif apakah mereka semangat atau kurang semangat, lalu kami juga nilai respon mereka terhadap permainan interaktif ini apakah membuat mereka bertambah senang menghafal Al-Qur’an atau malah kurang senang” (Wawancara Nadia, 2024).

2. Implikasi Permainan Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Menghafal Al-Qur’an Surat Pendek Di TPQ Masjid Al-Ihsan

a. Pengetahuan Dan Pemahaman

Pengetahuan santri tentang kemuliaan orang-orang yang dekat dengan Al-Qur’an, pahala yang besar bagi orang yang mau mempelajari dan mengamalkan Al-Qur’an serta syafa’at yang akan diperoleh bagi orang yang menghafal Al-Qur’an dinilai meningkat disebabkan ustadz dan ustadzah TPQ masjid al-Ihsan intensif memberikan pengertian dan pemahaman tentang hal tersebut. Sebagaimana disampaikan oleh Muhammad amin salah seorang santri TPQ masjid al-Ihsan kelas Tilawati 6 ketika ditanya oleh ustadz Syaiful dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

“Kenapa kamu belajar dan menghafal Al-Qur’an?”.

Muhammad Amin menjawab:

“Supaya dapat pahala dari Allah SWT, dan bisa hidup didunia sesuai petunjuk Al-Qur’an” (Wawancara Amin, 2024).

Kemudian ustadz Syaiful memberi pertanyaan lagi sebagai berikut:

“Apa balasan orang yang menghafalkan Al-Qur’an?”

Muhammad Amin menjawab:

“Di dunia akan mendapat petunjuk dari Allah SWT, dan ketika di alam kubur akan dijauhkan dari siksa kubur dan ketika diakhirat dirindukan oleh surga” (Wawancara Amin, 2024).

Dari hasil observasi dan wawancara diatas, bahwa pengetahuan dan pemahaman santri untuk mempelajari dan menghafal Al-Qur’an sudah cukup baik, sehingga perlu stimulus atau rangsangan lanjutan supaya santri dapat merespon pengetahuan yang telah mereka dapat dengan respon berupa amal

ibadah dan tindakan seperti mempelajari makna Al-Qur'an, menghafalkannya dan mengamalkannya.

b. Perhatian

Perhatian santri adalah kesadaran didalam diri mereka untuk memusatkan fisik dan psikis kepada suatu obyek dalam hal ini bermain permainan interaktif dimulai dari perancangan, memahami petunjuk sampai menyelesaikannya dalam suatu waktu tertentu. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh ustadz Muzayyin:

“Saat permainan dilaksanakan, mereka hampir tidak ada yang bercanda dengan teman yang lain atau bahkan bermain *gagged*, apalagi tidur, mereka sangat memperhatikan petunjuk dan tata cara permainan supaya mereka bisa memenangkan permainan.” (Wawancara Muzayyin, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa perhatian santri kepada permainan interaktif yang diadakan di TPQ masjid Al-Ihsan terbilang cukup baik, hal tersebut dibuktikan dengan sedikitnya ditemui santri yang bermain *gagged* ketika permainan interaktif dilaksanakan, tidak banyak dari mereka yang berbicara sendiri atau bersenda gurau dengan teman yang lain.

c. Nilai Hafalan

Peneliti juga melakukan wawancara kepada ustadz dan ustadzah tentang perkembangan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek melalui peningkatan hafalan santri yang lebih baik. Dinyatakan oleh ustadzah Nadia bahwa:

“Dari semua santri yang mengikuti permainan interaktif ini, sebagian besar bersemangat sekali untuk langsung mengikuti ujian atau setoran hafalan kepada kami dan banyak santri yang mudah hafal surat surat pendek setelah kegiatan permainan interaktif ini, jadi kami tidak memerlukan waktu yang lama untuk melanjutkan hafalan surat yang berikutnya di pertemuan yang akan datang, hanya sebagian kecil saja yang mengulang” (Wawancara Nadia, 2024).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hafalan Al-Qur'an surat pendek santri TPQ masjid Al-Ihsan dinilai meningkat. Hal tersebut dilihat dari pelajaran menghafal Al-Qur'an yang berjalan efektif dengan lancarnya setoran hafalan santri, mereka hampir tidak pernah menunda setoran hafalan mereka, serta tidak mudahnya hilang hafalan mereka sehingga para ustadz lebih mudah untuk memerintahkan untuk melanjutkan hafalan surat berikutnya.

3. Faktor Pendorong Dan Penghambat Permainan Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Menghafal Al-Qur'an Surat Pendek Di TPQ Masjid Al-Ihsan

a. Faktor Pendukung

1) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan juga salah satu faktor pendukung dalam penerapan permainan interaktif di TPQ masjid al-Ihsan. Ustad Mustofa menyebutkan:

“Suasana bermain memang semestinya di disain menyenangkan supaya pemainnya tidak mudah bosan, oleh sebab itu, kami dan para santri berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana tersebut dalam permainan interaktif ini, sehingga para santri antusias dalam mengikuti kegiatan ini, apa

lagi terkadang ada hadiah bagi santri yang memenangkan permainan ini membuat mereka tambah semangat untuk ngaji disini” (Wawancara Mustofa, 2024).

Salah seorang santri bernama Ayu memberikan pernyataan tentang lingkungan belajar yang menyenangkan dan ramah bisa membuatnya senang dengan pelajaran yang sedang ia laksanakan, ia mengatakan bahwa:

“Kalau lingkungan belajarnya menyenangkan, tertib serta tidak ada tekanan saya juga betah untuk belajar bersama sama, dan lebih mudah untuk menghafalkan Al-Qur’an” (Wawancara Ayu, 2024).

2) Kemampuan Santri

Kemampuan santri yang dimaksudkan disini adalah kemampuan yang dimiliki setiap santri dalam melakukan hal hal yang dapat mendukung mereka dalam menghafal Al-Qur’an, Sebagaimana yang diungkapkan oleh ustadz Umar bahwa:

“Untuk masalah kemampuan setiap santri yang mengikuti permainan interaktif ini bisa dibilang cukup merata, hanya sebagian kecil saja yang perlu bimbingan khusus” (Wawancara Umar, 2024).

3) Bimbingan Orang Tua Dan Guru

Dukungan orang tua juga sangat penting untuk menunjang penerapan permainan interaktif ini dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur’an surat pendek, Sebagaimana disampaikan oleh ustadzah Nadia, Beliau mengatakan:

“Walaupun kami sudah membimbing santri untuk lebih meningkat minat menghafalnya, tapi kami juga sering memberi para santri catatan supaya diberikan kepada orang tua santri, yang berisi tentang kelebihan dan kekurangan para santri itu sendiri, supaya orang tua di rumah juga membantu membimbing dan memperbaiki kekurangan yang ada pada anak mereka sesuai dengan penilaian di TPQ masjid al-Ihsan” (Wawancara Nadia, 2024).

b. Faktor Penghambat

1) Lingkungan Diluar TPQ

Faktor lingkungan diluar TPQ sangat berperan penting dalam perkembangan minat santri untuk menghafal Al-Qur’an, Sebagaimana disampaikan oleh ustadz Syaiful bahwa:

“Lingkungan di perkotaan seperti Surabaya khususnya di sekitar masjid al-Ihsan ini, belum dikatakan sepenuhnya baik, karena masih ditemui beberapa perkumpulan remaja yang mempunyai kebiasaan negative seperti narkoba, minum minuman keras, dan bahkan tidak sedikit perkumpulan orang dewasa yang sering berjudi dan hanya sedikit perkumpulan yang positif seperti perkumpulan majlis taklim dan majelis dzikir itu pun kebanyakan diikuti oleh orang-orang yang sudah tua antara 50 tahun keatas, sedangkan remaja yang suka dengan kumpulan positif tersebut jumlahnya hanya sedikit” (Wawancara Syaiful, 2024).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa lingkungan santri diluar TPQ masjid al-Ihsan yang beragam berpengaruh besar terhadap minat santri untuk mengikuti kegiatan permainan interaktif di TPQ masjid al-Ihsan, jika lingkungan yang mereka ikuti adalah positif, maka akan berpengaruh positif

juga terhadap minat mereka dalam menghafal Al-Qur'an surat pendek, begitu pula sebaliknya.

2) Kecanduan Bermain *Gadged*

Kecanduan bermain *gadged* yang menjangkiti kebanyakan anak usia dini hingga remaja juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat para santri untuk belajar dan menghafal Al-Qur'an, Sebagaimana dikatakan oleh ustadz Mustoafa bahwa:

“Beberapa santri sering datang ke TPQ sambil membawa *gadged* dan kurang memperhatikan pembelajaran karena teralihkan perhatian mereka oleh *gadged*, kami para ustadz juga sering menegur mereka dan bahkan kami juga sudah memberitahukan kepada orang tua mereka tentang keadaan anak mereka yang suka bermain *gadged* saat pelajaran.” (Wawancara Mustofa, 2024).

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didapati bahwa sebagian kecil santri yang mengikuti permainan interaktif kurang tertarik untuk aktif bermain dan menghafalkan Al-Qur'an surat pendek dan malah lebih tertarik untuk bermain *gadged*.

Pembahasan

Permainan interaktif yang diterapkan di masjid Al-Ihsan Surabaya bertujuan untuk menanggulangi kecilnya minat belajar dan menghafal Al-Qur'an di sekitar lingkungan masjid yang disebabkan karena kesibukan di sekolah dan kecanduan *gadged*. Selain itu pelaksanaan permainan interaktif ini dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan dengan maksud menghilangkan rasa bosan dalam pelaksanaan pembelajaran di TPQ masjid Al-Ihsan. Penerapan permainan interaktif ini banyak memanfaatkan alat-alat yang sederhana maupun kecanggihan teknologi berupa aplikasi online yang dapat memberi kesan menyenangkan di dalam hati para santri. Sebagaimana yang dikatakan oleh Baskoro (2015) bahwa tujuan dari permainan interaktif adalah untuk memberikan rasa ketertarikan dan rasa menyenangkan bagi para pemainnya, serta meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan para pemain dalam memainkan permainan ini.

Dari tiga langkah indikator yang sudah dilakukan dalam mengimplementasikan permainan interaktif di TPQ masjid al-Ihsan, menurut Felicia et al., (2018) proses menentukan aturan main ini bertujuan untuk mengukur tingkat kesulitan permainan berdasarkan penilaian kemampuan santri yang melaksanakan permainan ini. Selain itu penentuan aturan main ini diperlukan agar permainan dapat berjalan sesuai aturan yang dibuat dan tidak amburadul dalam pelaksanaannya. Diperlukan pengajar yang memahami situasi kelas serta pelibatan perwakilan beberapa santri dalam pembuatan rencana permainan interaktif ini juga membangkitkan kreatifitas santri serta memicu semangat yang lebih dari semua santri untuk mengikuti dan menyelesaikan permainan interaktif di TPQ masjid Al-Ihsan sehingga meninggalkan kesan yang mendalam dihati santri.

Sedangkan proses penentuan kelompok dilakukan sebagai bagian dari pembelajaran dengan memanfaatkan kemampuan dasar peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan pengalaman baru. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran humanistik yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan aspek kognitif peserta didik dalam proses belajar (Sari et al., 2021). Teori ini lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada hasil akhir yang diperoleh. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang didapatkan santri melalui permainan interaktif menjadi tujuan utama pembelajaran. Melalui proses ini, santri dapat mengasah

kemampuan motorik serta mengeksplorasi pengetahuan baru dengan memanfaatkan kemampuan mereka sendiri.

Langkah terakhir dalam proses pembelajaran, yaitu penilaian, memiliki peran penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran, mengevaluasi pencapaian peserta didik, serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Tahapan penilaian ini, sebagaimana telah dibahas sebelumnya, mencakup tiga aspek utama: kognisi, emosi, dan konasi. Aspek kognisi berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman santri, aspek emosi mencerminkan perasaan mereka dalam menjalani permainan interaktif serta menghafal surat pendek Al-Qur'an, sedangkan aspek konasi mencakup semangat, ketekunan, dan keistiqomahan santri dalam belajar serta menghafal Al-Qur'an.

Menurut Sutrisno & Siswanto (2016), penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan dan pencapaian peserta didik yang mencakup aspek kognisi (pengetahuan dan pemahaman), aspek emosi (perasaan dan sikap), serta aspek konasi (keterampilan dan dampak setelah memperoleh aspek kognisi dan emosi) (Suciati & Irawan, 2001). Penjelasan ini membuktikan bahwa penilaian dalam permainan interaktif di TPQ Masjid Al-Ihsan menjadi langkah strategis bagi para pendidik, dalam hal ini ustadz dan ustadzah, untuk memantau perkembangan santri dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an.

Penerapan permainan interaktif di TPQ masjid Al-Ihsan dirasa berdampak positif bagi perkembangan para santri dalam meningkatnya minat hafalan mereka. Hal tersebut dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti pengetahuan dan pemahaman, tingkat perhatian, serta nilai hafalan yang telah dijelaskan pada bagian hasil. Indikator-indikator ini memberikan gambaran mengenai sejauh mana santri mengalami perkembangan dalam minat dan kemampuan mereka dalam menghafal Al-Qur'an. Selain meningkatkan pengetahuan dan pemahaman santri tentang kemuliaan orang-orang yang dekat dengan Al-Qur'an, pahala besar bagi mereka yang mempelajari dan mengamalkannya, serta syafa'at bagi para penghafalnya, para ustadz dan ustadzah juga mengadakan tes atau ujian dalam bentuk tanya jawab untuk mengukur pemahaman santri terhadap konsep-konsep tersebut (Sugiyono, 2010). Proses penanaman pemahaman dan ilmu baru ini sangat penting, terutama bagi peserta didik yang masih muda, karena ilmu yang mereka peroleh akan membantu mereka dalam mengaplikasikannya dengan lebih mudah dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kebutuhan mereka.

Faktor perhatian dalam pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses belajar, yang sejalan dengan teori humanistik. Teori ini menekankan bahwa setiap peserta didik berhak mengenali dirinya sendiri sebagai bagian dari proses pembelajaran, dengan cara memperhatikan setiap detail ilmu baru yang mereka temui dan menyimpannya dalam memori untuk digunakan dalam pembelajaran selanjutnya (Yaumi & Ibrahim, 2013). Perhatian santri yang lebih terfokus pada penyelesaian permainan dan peningkatan hafalan surat pendek menunjukkan adanya indikator perkembangan minat menghafal Al-Qur'an di kalangan santri TPQ Masjid Al-Ihsan yang semakin meningkat.

Peningkatan nilai hafalan dapat dilihat dari semakin banyaknya santri yang mampu menyetorkan hafalan surat pendek dengan jumlah lebih banyak serta mempertahankannya tanpa mudah lupa. Hal ini membuat mereka tidak memerlukan waktu lama untuk mengulang hafalan dalam mata pelajaran hafalan. Hidayah & Pohan (2023) mengungkapkan bahwa minat menghafal Al-Qur'an adalah kecondongan atau kesenangan dalam hati seseorang yang muncul karena adanya ketertarikan terhadap bidang tertentu, dalam hal ini menghafal Al-Qur'an. Ketertarikan ini menimbulkan perasaan senang ketika melakukannya (Qodir, 2017). Prestasi belajar yang dicapai, berupa peningkatan minat dalam menghafal surat pendek, merupakan

hasil dari usaha santri dalam membentuk dirinya sendiri dengan semangat kuat, kegigihan, dan ketekunan, serta bimbingan dan arahan dari ustadz.

Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan merupakan salah satu faktor pendukung utama dalam penerapan permainan interaktif di TPQ Masjid Al-Ihsan. Keberhasilan menciptakan lingkungan tersebut tidak terlepas dari peran aktif para ustadz dan ustadzah yang berupaya semaksimal mungkin untuk mewujudkannya. Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung (Sasmitha, 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan, tertib, dan kondusif memiliki dampak positif terhadap minat santri dalam kegiatan belajar dan menghafal Al-Qur'an. Hal ini terlihat dari ekspresi santri yang penuh kegembiraan saat bermain permainan interaktif serta antusiasme mereka dalam menyetorkan hafalan. Hasil observasi menunjukkan bahwa lingkungan belajar di setiap kelas TPQ Masjid Al-Ihsan dapat dikendalikan dengan baik oleh para ustadz dan ustadzah. Hal ini dibuktikan dengan tingkat konsentrasi santri saat mengikuti permainan interaktif serta pemanfaatan waktu yang efektif selama kegiatan berlangsung.

Kemampuan santri yang dimaksud dalam konteks ini mencakup berbagai aspek yang mendukung proses menghafal Al-Qur'an, seperti kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an, pengucapan huruf yang sesuai dengan makhroj dan kaidah tajwid, serta kapasitas santri dalam menghafal Al-Qur'an (Jumali & Jauhari, 2018). Oleh karena itu, diperlukan bimbingan yang baik dan efisien mengenai pentingnya mempelajari ilmu tajwid dan makhrojul huruf, serta latihan membaca yang intensif agar santri penghafal Al-Qur'an dapat menguasai ilmu tersebut dengan optimal. Berdasarkan hasil observasi, di TPQ Masjid Al-Ihsan, permainan interaktif ini hanya diikuti oleh santri dari kelas Tilawati 4, 5, 6, dan kelas Al-Qur'an. Dari seluruh santri di kelas tersebut, hampir semuanya memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik, dengan hanya sedikit santri yang kemampuannya masih di bawah rata-rata. Namun, perbedaan kemampuan ini tidak menjadi hambatan yang signifikan dalam meningkatkan minat mereka untuk menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an.

Dukungan orang tua memiliki peran penting dalam menunjang penerapan permainan interaktif guna meningkatkan minat santri dalam menghafal surat pendek Al-Qur'an. Upaya para guru dan ustadz dalam menumbuhkan minat menghafal Al-Qur'an dapat menjadi kurang efektif jika tidak diimbangi dengan bimbingan yang intensif di rumah (Wahid, 2015). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua bersama guru menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan minat santri dalam menghafal Al-Qur'an melalui permainan interaktif di TPQ Masjid Al-Ihsan Surabaya. Para ustadz dan ustadzah di TPQ Masjid Al-Ihsan secara aktif menjalin komunikasi dan berkolaborasi dengan orang tua santri agar mereka turut serta dalam memantau perkembangan anak di rumah. Orang tua diharapkan dapat membantu mengulang kembali pelajaran yang diterima di TPQ serta mendampingi santri dalam menghafal agar hafalan yang telah dipelajari tidak mudah terlupakan.

Faktor lingkungan di luar TPQ memainkan peran penting dalam perkembangan minat santri untuk menghafal Al-Qur'an. Lingkungan dalam konteks ini mencakup teman sebaya, orang dewasa yang mereka temui sehari-hari di sekitar rumah, serta keluarga, termasuk orang tua dan saudara. Lembaga pendidikan tidak dapat sepenuhnya berhasil dalam mendidik siswa jika lingkungan di luar lembaga tersebut tidak memberikan dukungan yang memadai. Oleh karena itu, lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sosialnya, guna mengoptimalkan proses pendidikan (Hadis & Nurhayati, 2006). Lingkungan santri di luar TPQ Masjid Al-Ihsan yang beragam memiliki pengaruh besar terhadap minat mereka dalam

mengikuti permainan interaktif di TPQ. Jika santri berada dalam lingkungan yang positif, maka pengaruhnya juga akan positif terhadap semangat mereka dalam menghafal Al-Qur'an. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menjadi hambatan dalam menumbuhkan minat santri untuk terus belajar dan menghafal Al-Qur'an.

Kecanduan bermain *gadget* yang banyak dialami oleh anak-anak usia dini hingga remaja memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan minat santri dalam belajar dan menghafal Al-Qur'an. Anak-anak yang sudah terbiasa menghabiskan waktu dengan *gadget* cenderung lebih banyak menonton YouTube, Instagram, atau bahkan mengakses aplikasi lain yang memiliki dampak negatif. Akibatnya, mereka menjadi kurang termotivasi dan cenderung malas dalam belajar Al-Qur'an (Arbayah, 2013). Kecanduan bermain *gadget* dapat menghambat proses belajar dan menghafal surat pendek Al-Qur'an pada santri. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* agar santri tetap dapat fokus dalam meningkatkan hafalan mereka serta menjaga minat belajar Al-Qur'an tetap tinggi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang implementasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek di TPQ masjid Al-Ihsan Surabaya, dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif di masjid Al-Ihsan dilaksanakan berdasarkan urutan pelaksanaan yang menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan permainan interaktif untuk meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek yaitu menentukan aturan main, menentukan kelompok, penilaian dan pendinginan.

Implikasi permainan interaktif dalam meningkatkan minat menghafal Al-Qur'an surat pendek juga memperlihatkan perkembangan yang positif terhadap perkembangan minat santri TPQ masjid Al-Ihsan, baik dari segi kognisi yang melingkupi pengetahuan dan pemahaman yang dapat dinilai rata-rata santri mengetahui kemuliaan menghafal Al-Qur'an, lalu segi emosi yang melingkupi pengetahuan dan pemahaman santri, perhatian, kerajinan dan nilai hafalan.

Faktor pendorong permainan interaktif di masjid Al-Ihsan dalam meningkatkan minat menghafalkan Al-Qur'an surat pendek melingkupi niat santri, kemampuan santri dan tidak kalah pentingnya yaitu bimbingan orang tua dan guru. Sedangkan faktor penghambat kegiatan ini adalah faktor lingkungan diluar TPQ yang cenderung negatif serta santri yang terlalu kecanduan bermain *gadget* sehingga mempengaruhi tingkat kecepatan menghafal Al-Qur'an dan menurunnya perhatian santri terhadap pelajaran yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, M. R. (2022). Pendampingan dalam Belajar Al-Qur'an pada Anak-Anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sukamulya. *Jurnal Al-Ilmi Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(1), 1-9.
- Arbayah. (2013). Model pembelajaran humanistic. *Dinamika Ilmu*, 13(2).
- Azis, N., Juhannis, H., Wayong, M., & Rahman, U. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Alquran Anak di Kota Makassar. *TARBAWI Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(01), 62-67.
- Baskoro. (2015). Pengembangan Permainan Anak Dengan Konsep Interaktif Playground. *Tingkat Sarjana Dan Desain*, 1(1).
- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Memahami penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamal. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Felicia, C., Andrian, D., & Dian, A. B. (2018). PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF SEBAGAI PENDUKUNG OPTIMALISASI GOLDEN AGE PADA

- ANAK Felicia. 2.
- Hadis, A., & Nurhayati, B. (2006). Psikologi dalam pendidikan. *Bandung: alfabeta*, 60.
- Hidayah, N., & Pohan, S. (2023). Peran Guru Pai dalam Menanamkan Minat Menghafal Al-Qur'an di Satit Phatnawitya School. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 187-195.
- Jumali, M., & Jauhari, A. (2018). MANAJEMEN PEMBELAJARAN TAHFIDZUL QUR'AN MELALUI PENDEKATAN LIVING QUR'AN (Studi Multisitus di Pondok Pesantren Madrasatul Qur'an Tebuireng dan Pondok Pesantren Nurul Qur'an Bendungrejo Jogeroto Jombang). *Arsy: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 1-7.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchtar. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Pustaka Mandiri.
- Nasier, G. A. (2020). Urgensi Minat Menghafal Al-Qur'an dan Kemampuan Berbahasa Arab Bagi Peningkatan Prestasi Tahfizh Al-Qur'an. *Jurnal Statement: Media Informasi Sosial dan Pendidikan*, 10(1), 79-106.
- Qodir, A. (2017). Teori belajar humanistik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Rahardjo, M. (2011). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.
- Sari, S. Y., Nugroho, A. D., & Purnama, M. D. I. (2021). Implementasi teori belajar humanistik dalam mengembangkan bakat dan kreativitas anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 19-26).
- Sasmita. (2017). *Kurangnya Niat Belajar Pada Siswa*. Universitas Kristen Satya Widya.
- Suciati, & Irawan, P. (2001). *Teori belajar dan motivasi*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.
- Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). Pembelajaran berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Kencana*.
- Wahid, W. A. (2015). *Panduan Menghafal Al-Qur'an Super Kilat: Step By Step dan Berdasarkan Pengalaman*. Diva Press.