

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Al-Qur'an merupakan kalam atau wahyu Allah yang diturunkan sebagai mukjizat kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW melalui Malaikat Jibril sebagai perantara. Definisi Al-Qur'an secara bahasa menurut Syaikh Manna Al Qaththan berasal dari kata (قرأ) yang berarti mengumpulkan dan menghimpun. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Qiyamah ayat 17-18 :

إِنَّا عَلَيْنَا جَمْعَهُ وَقُرْآنَهُ ۖ فَإِذَا قَرَأَهُ فَاتَّبِعْ قُرْآنَهُ

“Sesungguhnya Kami yang akan mengumpulkannya (di dadamu) dan membacakannya. Apabila Kami telah selesai membacakannya maka ikutilah bacaannya itu.” (QS. Al-Qiyamah: 17-18)

Ayat Al-Qur'an disampaikan langsung oleh Rasulullah SAW kepada para sahabatnya dalam bahasa arab. Ketika para sahabat ada yang tidak memahami makna ayat tersebut mereka menanyakan langsung kepada Nabi karena Allah telah mengajarkan semua ayat Al-Qur'an kepadanya.

Dalam menyampaikan ayat Al-Qur'an, Nabi pada saat itu tidak memperkenankan untuk menulisnya secara resmi karena dikhawatirkan akan tercampur dengan selain Quran. Antusiasme para sahabat ketika mendapat ayat Al-Qur'an dari Rasulullah SAW sangat antusias karena merupakan suatu kehormatan kemudian langsung menghafal, memahami, dan mengamalkannya sekaligus. Seiring berkembangnya waktu, pada masa Khalifah Usman bin Affan mulai diperbolehkan untuk menuliskan Al-Qur'an karena wilayah Islam semakin tersebar luas dan banyak kaum muslimin ingin mempelajari Al-Qur'an.

Al-Qur'an bagi umat Islam wajib hukumnya untuk dibaca, dipelajari, bahkan dihafalkan karena terdapat banyak keutamaan. Sebagaimana Abu Sa'id dari Rasulullah SAW meriwayatkan bahwa Allah berfirman:

يَقُولُ اللَّهُ تَعَالَى مَنْ شَغَلَهُ قِرَاءَةُ الْقُرْآنِ عَنِ ذِكْرِي وَمَسْأَلَتِي أُعْطِيَتْهُ أَفْضَلُ ثَوَابِ السَّائِلِينَ وَفَضْلُ الْقُرْآنِ عَلَى سَائِرِ الْكَلَامِ
كَفَضْلِ اللَّهِ عَلَى خَلْقِهِ

Allah berfirman, “Siapa saja yang disibukkan oleh membaca Al-Qur’an, hingga tak sempat dzikir yang lain kepada-Ku dan meminta kepada-Ku, maka Aku akan memberinya balasan terbaik orang-orang yang meminta. Ingatlah, keutamaan Al-Qur’an atas kalimat-kalimat yang lain seperti keutamaan Allah atas makhluk-Nya,” (HR. Al-Baihaqi).

Sebagai bagian dari umat Islam, orang tua memegang peran penting dalam mengenalkan dan mengajarkan Al-Qur’an kepada anak-anak sejak dini, sebagai landasan awal untuk membentuk generasi yang berpegang teguh pada nilai-nilai Qur’ani di masa mendatang. Mendaftarkan anak ke institusi pendidikan yang memiliki program tahfidz baik formal maupun nonformal merupakan alternatif bagi orang tua. Program hafalan Al-Qur’an di setiap lembaga tentunya memiliki program yang berbeda dalam menerapkan metode hafalan. Khususnya untuk metode hafalan bagi anak tentunya berbeda dengan metode yang dipakai untuk remaja maupun dewasa (Huda & Ulya, 2022).

Menghafal Al-Qur’an adalah kegiatan mengulang bacaan ayat Al-Qur’an agar terekam dalam ingatan sehingga meresap ke dalam hati dan tertanam kuat dalam memori. Proses menghafal Al-Qur’an umumnya diawali dengan membaca ayat-ayatnya terlebih dahulu kemudian diulang lagi untuk dihafalkan (Mahdi & Ridha, 2024). Muadz Al-Juhani R.A meriwayatkan bahwasannya Rasulullah SAW bersabda “*Barangsiapa yang menghafal Al-Qur’an dan mengamalkan isinya, maka akan dipakaikan kepada orang tuanya mahkota pada hari kiamat*”. Sebagai orang tua tentunya pasti menginginkan memiliki anak seorang hafidz maupun hafidzah. Mengajarkan anak menjadi penghafal Al-Qur’an sejak usia dini juga memiliki keutamaan seperti yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari:

مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَهُوَ قَتَى السِّنِّ خَلَطَهُ اللَّهُ بِلَحْمِهِ وَدَمِهِ

“*Barangsiapa yang mempelajari Al Quran di usia dini, Allah akan mencampurkan ke dalam daging dan darahnya.*” (HR. Bukhari)

Membimbing anak agar bisa menjadaii seorang penghafal Al-Qur’an dalam usia dini tentunya bukan suatu hal yang mudah. Selain memerlukan kesabaran yang tinggi, sebagai orang tua juga harus bisa konsisten dan istiqomah dalam membimbing. Peran orang tua bagi anaknya wajib untuk memberi contoh yang baik karena merupakan sebuah panutan baginya (Yanti & Al ‘Afuw, 2022). Berada pada zaman teknologi yang berkembang menjadi tantangan bagi orang tua karena memiliki banyak dampak positif dan negatif. Adanya gawai yang merupakan salah satu teknologi yang dipakai oleh semua kalangan. Dalam penggunaan gawai pada anak-anak

sering digunakan untuk bermain game, menonton video di youtube, bahkan bermain sosial media.

Muroja'ah Al-Qur'an adalah fase dimana seorang penghafal mengulang hafalan yang telah dimiliki. Muroja'ah merupakan fase yang sangat penting karena hanya dapat dilakukan dengan tekad seseorang yang kuat dan istiqamah yang tinggi. Ketika seorang penghafal tidak konsisten dalam muroja'ah hafalannya, hal tersebut bisa menjadi kegagalan dalam proses belajar menghafalkan Al-Qur'an (Tanjung & Mutiah, 2022). Manajemen waktu diperlukan bagi seorang anak yang sedang berproses menghafal Al-Qur'an. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Ustadzah Dhauhud Diyanah seorang guru Al-Qur'an di SD Islam Budi Mulia, beliau menjelaskan bahwa untuk hafalan juz amma menjadi target bagi siswa kelas 1-3. Dalam kegiatan pembelajaran seringkali para siswa merasa jenuh dan bosan. Pada saat siswa sudah merasa jenuh biasanya diselingi dengan *ice breaking*. Kemudian untuk karakter siswa di kelas tersebut cenderung aktif. Mengajar dengan karakter siswa yang cenderung aktif menjadi tantangan bagi beliau.

Berdasarkan survei melalui kuesioner yang diberikan kepada orang tua, sebanyak 101 responden mengatakan bahwa memiliki tantangan dalam membimbing anak dalam melakukan murojaah hafalan. Tantangan yang paling sering dihadapi yaitu anak sulit berkonsentrasi pada saat proses murojaah. Kemudian tantangan lain yaitu anak kurang termotivasi dan mudah bosan. Peran orang tua dalam mendampingi anak ketika murojaah juga membawa pengaruh besar dalam keberhasilan anak. Dari presentase pada kuesioner sebanyak 21,8% responden mengaku jarang mendampingi putra dan putrinya saat murojaah. Pada data perkembangan hafalan putra dan putri mereka menunjukkan presentase paling tinggi menunjukkan hafalan mereka baik dan metode murojaah cukup efektif dalam menjaga hafalan putra dan putri mereka. Walaupun dengan metode murojaah sudah cukup efektif dalam menjaga hafalan, para responden juga merasa perlu jika diberikan panduan tambahan dalam membantu aktivitas murojaah.

Kecerdasan anak usia dini merupakan aspek potensial dibandingkan usia selanjutnya. Menurut (Mulyasa, 2012; (Zain, 2021)), daya ingat dan daya tangkap pada anak-anak di masa awal tumbuh memiliki perkembangan yang sangat pesat. Masa tersebut merupakan masa yang unik bagi anak karena berada pada proses berupa pertumbuhan, perkembangan,, pematangan dan penyempurnaan. Seperti Imam Syafi'i yang telah khatam menghafal Al-Qur'an pada usia tujuh tahun. Pada usia ini juga menjadi penentu utama dalam perkembangan dan pertumbuhan

anak menuju fase selanjutnya. Dalam memberikan media belajar untuk anak juga harus memperhatikan media yang sesuai untuk usianya (Safira, 2024).

Menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan tinggi rendahnya minat dalam belajar (Masnuna et al., 2020). Menurut (Huda & Ulya, 2022), konsep utama dalam mengajar anak usia dini yaitu berorientasi kepada anak. Sesuai dengan menyesuaikan tahap perkembangan dan karakteristik unik setiap anak. Proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan memposisikan anak sebagai pembelajar aktif. Lingkungan juga menjadi faktor yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai wadah untuk menyalurkan ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan. Salah satu media pembelajaran yang membuat anak tertarik yaitu menggunakan media permainan karena proses pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan dan tidak monoton. Konsep media pembelajaran melalui permainan salah satunya menggunakan board game. *Board game* merupakan permainan yang masih populer dikalangan anak-anak, remaja, maupun mahasiswa. Permainan *board game* yang dirancang dengan baik akan memberikan suasana permainan yang menarik, tidak mengancam, namun tetap memberikan suasana yang kompetitif. Saat bermain *game*, pikiran pemain cenderung lebih fokus pada konten yang ada pada *game* tersebut. hal tersebut dapat diterapkan menjadi media pembelajaran agar menjadi efektif (Anggraeni et al., 2022).

Memperhatikan masalah yang seringkali ada pada anak-anak yaitu bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran menjadikan potensi dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif dengan konsep belajar dan bermain. Hal tersebut juga dapat diterapkan dalam kegiatan muroja'ah hafalan Al-Qur'an. Pada survei kuesioner yang telah diberikan, para responden 80% tertarik jika ada sebuah *board game* bertema murojaah hafalan juz amma. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui *e-commerce* Shopee, masih jarang media interaktif dengan tema hafalan Al-Qur'an. Penulis menemukan satu jenis permainan berupa ular tangga dengan tema hafalan juz amma. Namun setelah di observasi pada permainan tersebut masih terdapat kekurangan dari konsep permainan, visual, hingga material yang dipakai.

Pembuatan *board game* sebagai media yang interaktif guna memotivasi anak-anak untuk muroja'ah Al-Qur'an diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan kecintaan dalam menghafalkan Al-Qur'an. Konsep *board game* yang akan dirancang tidak hanya monoton dengan melantunkan satu surah secara keseluruhan. *Board game* tersebut akan mengajak anak-

anak menyelesaikan misi dengan jenis tantangan seperti sambung ayat. Dengan tantangan tersebut bisa menjadikan pemain menjadi konsentrasi dan teliti dengan surah yang telah mereka hafalkan. Dalam perancangan *board game* nantinya akan diberikan konsep dan karakter yang sesuai untuk usia mereka. Pada usia tersebut mereka berproses dalam menangkap informasi yang ada. Bantuan visual yang menarik dalam game tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ustadzah Dhauhud Diyanah seorang guru Al-Qur'an di SD Islam Budi Mulia, beliau menjelaskan bahwa anak-anak cepat merasa bosan ketika kegiatan menghafal dan murojaah Al-Qur'an. Jawaban tersebut juga dibuktikan dengan observasi yang telah dilakukan dengan sekelompok anak usia 6-8 tahun yang mengikuti program hafalan Al-Qur'an. Karakter anak-anak pada usia tersebut juga cenderung aktif dan suka diajak bermain.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada para orang tua, sebanyak 94,1% para orang tua membutuhkan media pendukung tambahan dalam membantu putra atau putrinya dalam murojaah karena sering menghadapi tantangan seperti anak kurang bosan dan bersemangat.
3. Kurangnya media interaktif berupa board game tentang hafalan juz amma. Hal ini dibuktikan dengan observasi melalui *e-commerce* Shopee. Kemudian pada observasi di kafe *board game* jarang terdapat jenis *board game* edukasi yang mengambil konsep menghafal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka terdapat rumusan masalah, yaitu:

“Bagaimana merancang *board game* tentang murojaah juz amma dengan menggunakan misi dan tantangan untuk menanamkan semangat dan kecintaan anak-anak dalam menghafal Al-Qur'an”

1.4 Batasan Masalah

1. Permainan *board game* ini ditujukan kepada anak berusia 6-8 tahun sebagai target utama.
2. Perancangan *board game* ini berfokus pada seluruh surah yang ada pada juz amma yang nantinya surah-surah tersebut akan dibagi menjadi tiga zona kartu permainan.
3. Konsep permainan yang akan dibuat harus menarik dan mudah dipahami bagi anak usia 6-8 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

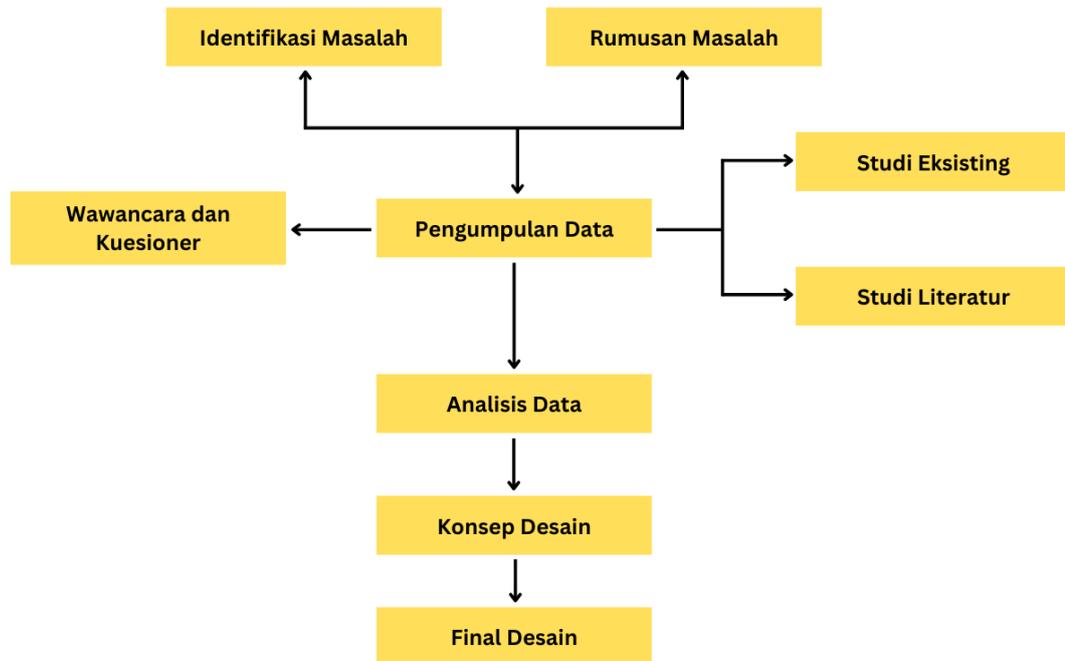
1. Menumbuhkan semangat menghafal dan rasa cinta Al-Qur'an kepada anak
2. Menjadikan aktivitas menghafal dan murojaah Al-Qur'an menjadi lebih menyenangkan
3. Menjadi media untuk membantu para orang tua dan guru mengaji tahfidz ketika melakukan murojaah bersama anak didiknya

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan tumbuhnya rasa semangat dan cinta pada Al-Qur'an, anak dapat menanamkan nilai kebaikan sejak dini seperti bersabar dan disiplin dalam kegiatan menghafal
2. Memberi motivasi kepada anak agar tidak merasa malas dan bosan ketika melakukan aktivitas murojaah
3. Menjadi aktivitas bersama yang dilakukan oleh orang tua dan anak maupun guru dengan peserta didiknya sehingga dapat mempererat hubungan melalui aktivitas murojaah yang menyenangkan

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)