

GAME EDUKASI ENDLESS RUN TENTANG ASMAUL HUSNA: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR

Fadhilah Andriana Chariria^{1*}, Alyza Gustri Wahyuni²

^{1,2} Universitas Islam Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: 21523016@students.uii.ac.id

Abstract: Teaching Asmaul Husna early is important in shaping morals and increasing children's love for Allah. However, conventional methods are often less effective in attracting children's interest. This research explores the development of an Asmaul Husna-themed endless-run educational game as an interactive medium to improve students' understanding of Islamic values. This educational game is designed based on the *Android* platform, desktop, and website, focusing on using multimedia technology to create a fun and effective learning experience. A literature review found that the endless run game genre offers great potential in interactive education. The target audience spans children to adults, with the dominant use of the *Android* platform due to its flexibility and accessibility. Multimedia innovations such as quizzes, animated videos, and mobile applications also support Asmaul Husna's learning, enriching conventional methods with technology-based approaches. The results of this study show that the Asmaul Husna educational game not only increases students' interest in learning but also significantly contributes to Islamic education. Technology integration makes learning more interesting, active, and relevant for the digital generation.

Keywords: Asmaul Husna, Educational Game, Endless Runner, Multimedia

Abstrak: Pengajaran Asmaul Husna sejak dini memiliki peran penting dalam membentuk akhlak dan meningkatkan kecintaan anak kepada Allah. Namun, metode konvensional sering kurang efektif dalam menarik minat anak-anak. Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan game edukasi endless run bertema Asmaul Husna sebagai media interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam. Game edukasi ini dirancang berbasis platform *Android*, desktop, dan website, dengan fokus utama pada penggunaan teknologi multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Melalui kajian literatur, ditemukan bahwa genre game endless run menawarkan potensi besar dalam pendidikan interaktif. Target audiens mencakup anak-anak hingga dewasa, dengan dominasi penggunaan pada platform *Android* karena fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Inovasi multimedia seperti kuis, video animasi, dan aplikasi mobile turut mendukung pembelajaran Asmaul Husna, memperkaya metode konvensional dengan pendekatan berbasis teknologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi Asmaul Husna tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan Islam. Dengan integrasi teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan relevan bagi generasi digital.

Kata kunci: Asmaul Husna, *Game* Edukasi, *Endless Run*, Multimedia, Pembelajaran Interaktif.

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu media yang memiliki peran utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membawa suatu bangsa pada era pencerahan. Pendidikan berperan

penting dalam menghempaskan kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan, dan menuntaskan permasalahan bangsa yang terjadi (Tarigan, Alvindi, Wiranda, Hamdany, & Pardamean, 2022). Pendidikan yang efektif harus mampu mewujudkan manusia seutuhnya, karena pendidikan berfungsi sebagai proses penyadaran terhadap manusia untuk mampu mengenal, mengerti dan memahami realitas kehidupan sehari-hari.

Mayoritas penduduk di Indonesia beragama Islam, hal ini dapat dilihat berdasarkan data dari Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) menunjukkan sebanyak 241,7 juta penduduk atau 87,02% dari populasi memeluk agama islam (Putri, 2019). Dalam konteks ini, pendidikan islam memiliki peran krusial. Pendidikan Islam merupakan proses berkesinambungan antara guru dan siswa, dengan tujuan utama yaitu memiliki akhlak yang mulia. Proses ini menanamkan nilai-nilai Islam ke dalam hati, emosi dan pikiran, dengan keseimbangan dan harmoni sebagai ciri utamanya (Bintang, Muhaemin, & Mirnawati, 2023). Pendidikan Islam sangat urgen bagi kehidupan manusia karena terkait langsung dengan segala potensi yang dimiliki, mampu mengubah suatu peradaban dan sosial Masyarakat, serta berkontribusi untuk kemajuan sumber daya manusia (Nabila, 2021).

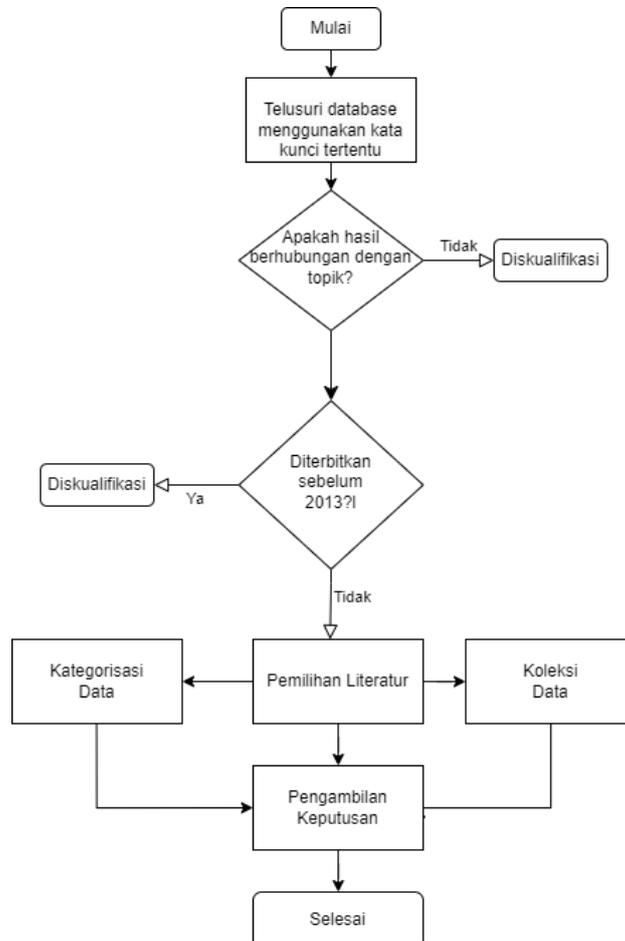
Perkembangan teknologi, terutama komputer dan smartphone, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Teknologi memungkinkan integrasi perangkat tersebut dalam berbagai kegiatan manusia, baik untuk pekerjaan, pendidikan, maupun hiburan. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang digemari oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Fungsi *game* kini tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga sebagai aplikasi edukasi atau media pembelajaran (Ardi & Sari, 2020). *Game* edukasi dengan konsep belajar sambil bermain dapat bermanfaat untuk proses belajar mengajar di sekolah. *Game* dapat menjadi solusi untuk memotivasi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran agama islam, khususnya pada materi Asmaul Husna. Namun, penelitian mengenai *game* edukasi yang memuat materi Asmaul Husna masih sangat terbatas. Genre *game endless run*, seperti *Subway Surf* dan *Temple Run*, populer di kalangan *gamers*, tetapi belum ada yang mengusung tema Asmaul Husna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam kajian literatur, mengintegrasikan, membantu dalam merencanakan dan mengembangkan *game* edukasi *endless run* yang efektif dan menarik khususnya dengan tema asmaul husna. Hasil

penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap nilai-nilai islam melalui metode interaktif dan menyenangkan. Untuk itu, penulis akan membahasnya ke dalam pertanyaan ilmiah / pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Apa saja jenis platform *game endless runner* yang telah dikembangkan (desktop ,*android*, html) ?, (2) Siapa saja target dari *game endless runner* ini?, (3) Apa saja inovasi multimedia yang memuat pembelajaran terkait Asmaul Husna?

METODE

Dalam penelitian ini, kami mengumpulkan data dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *game endless run* dan juga asmaul husna. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pencarian literatur, pengumpulan data, dan kategorisasi data. Gambar 1 menunjukkan proses pemilihan literatur yang akan dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Diagram Metode Pemilihan Literatur

Pencarian literatur dilakukan melalui dua mesin pencarian, yang pertama yaitu *google scholar* dan yang kedua yaitu *semantic scholar*, dua mesin pencarian ini digunakan

untuk mencari literatur dengan dua perspektif yang berbeda, pada *google scholar* konten yang dibahas mencakup semua bidang ilmu pengetahuan, sementara *semantic scholar* fokus pada bidang teknologi yang lebih detail (Asmiati, Pratiwi, & Fardhani, 2021).

Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan konten yang akan dibahas dalam tulisan ini agar pembahasan tetap relevan, kata kunci yang digunakan adalah *game* edukasi, asmaul husna dan *endless run*. Literatur yang digunakan adalah publikasi ilmiah yang diterbitkan setelah tahun 2018 untuk skala nasional serta setelah tahun 2013 untuk skala internasional, sehingga literatur yang ditinjau masih *up to date*. Setelah melakukan pencarian, saya mengumpulkan 38 literatur yang tersimpan dalam satu folder. Literatur-literatur yang terkumpul kemudian diseleksi. Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua jenis literatur yang membahas tentang pengembangan *game* edukasi *endless run* dan juga asmaul husna. Proses pemilihan ini berdasarkan judul, abstrak, dan tujuan. Terdapat 12 literatur terkait *game* edukasi *endless run* dan 14 literatur terkait Asmaul Husna yang memenuhi kriteria untuk diteliti, sehingga dimasukkan ke dalam tinjauan pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menunjukkan terkait data-data mengenai literatur yang telah diseleksi berdasarkan kriteria literatur yang diolah dan disajikan sebagai informasi untuk menjawab pertanyaan ilmiah yang akan diangkat sebagai acuan dalam mengembangkan *game* edukasi *endless run* tentang asmaul husna. Penulis mengkaji 27 literatur yang terkait *game* *endless run* dan asmaul husna agar terjawabnya tiga pertanyaan penelitian diatas.

Tabel 1. Platform Media yang telah diseleksi

Platform	Referensi
Android	(Yazir, Tosida, & Karlitasari, 2022), (Fernando, Pragantha, & Haris, 2021), (Tekade, Thakre, Golwalkar, Nikhare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020), (Pertiwi, Riwinoto, Hamdi, & Putri, 2019), (Apriyandi, Anra, & Pratiwi, 2019), (Misra, árquez Segura, & Arif, 2019), (Pragantha & Haris, 2020), (Hong, 2023), (Ghani, Pohan, Gunawan, & Saputra, 2024), (Ningrum, Apriyani, & Zikriah, 2020), (Tresnawati, Mulyani, & Ardiansyah, 2022), (Farhiyah & Ula, 2021), (Selviani, Pratiwi, Aeni, & Aeni, 2023),

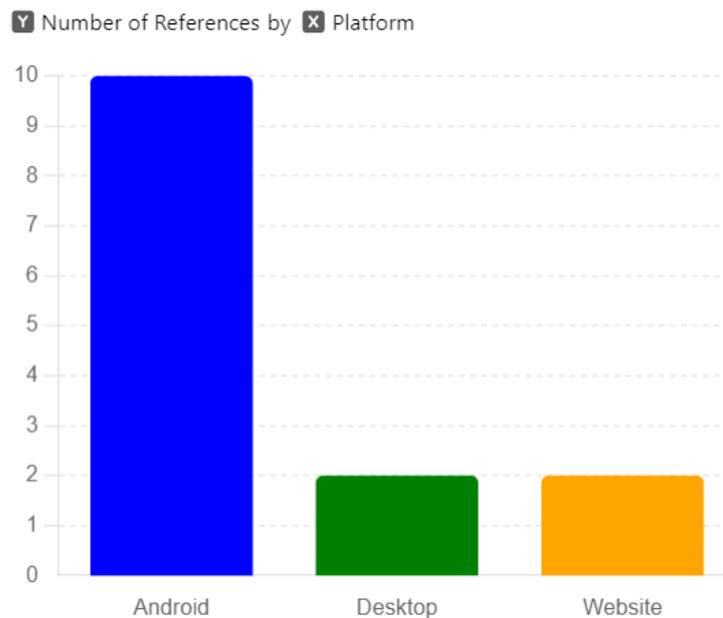
	(Rosmani, Mutalib, & Sarif, Asmaul Husna Mobile Application (AHMA): Foundation of the Prototype Design and Development, 2021), (Nusantara & Cahyadi, 2019), (Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022)
Desktop	(Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021), (Sutmo, Dewanto, Mucoffa, Kurniawan, & Wijayanto, 2023), (Rosmani, Gining, & Angwar, Asma Ul Husna Interactive Courseware: Adaptation of Multimedia Learning Principles, 2017), (Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022)
Website	(Nendya & Redono, 2022), (Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021), (Yonas & Putri, 2021), (Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022)
Tatap Muka	(Yonas & Putri, 2021), (Nurhayati & Nurfidanova, 2023), (Hajriandi, 2022), (Safitri, 2023), (Prihatiningtyas, Wardani, Wulandari, Mahfudhoh, & Yaqin, 2020)

RQ 1: Apa saja jenis platform *game endless runner* yang telah dikembangkan?

Game endless runner telah menjadi salah satu genre permainan yang populer di industri *game*, menawarkan pengalaman bermain yang menarik dan menantang. Berdasarkan kajian literatur yang telah dikumpulkan, terdapat beberapa jenis platform *game endless runner* yang telah dikembangkan, masing-masing dengan karakteristik dan mekanisme permainan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Platform game *Endless Runner*

Platform	Referensi
Android	(Yazir, Tosida, & Karlitasari, 2022), (Fernando, Pragantha, & Haris, 2021), (Tekade, Thakre, Golwalkar, Nikhare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020), (Pertiwi, Riwinoto, Hamdi, & Putri, 2019), (Apriyandi, Anra, & Pratiwi, 2019), (Misra, árquez Segura, & Arif, 2019), (Pragantha & Haris, 2020), (Hong, 2023), (Ghani, Pohan, Gunawan, & Saputra, 2024)
Desktop	(Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021), (Sutmo, Dewanto, Mucoffa, Kurniawan, & Wijayanto, 2023)
Website	(Nendya & Redono, 2022), (Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021)



Gambar 2. Diagram Batang

Diagram Batang ini menyortir referensi pada *platform Android*, Desktop, dan *Website*. Fokus utama adalah pada platform Desktop, yang diwakili oleh referensi (Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021) dan (Sutmo, Dewanto, Mucoffa, Kurniawan, & Wijayanto, 2023). Desktop digunakan di lingkungan formal seperti sekolah, memungkinkan siswa mengakses game edukasi melalui komputer dengan layar besar dan lebih mudah diawasi. Tumpang tindih dengan Website pada referensi (Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021) menunjukkan bahwa konten yang tersedia di Desktop seringkali dapat diakses melalui Website, memberikan fleksibilitas tambahan. Sementara itu, pada platform *Android* memainkan peran penting dengan mencakup sebagian besar referensi, yaitu (Yazir, Tosida, & Karlitasari, 2022), (Fernando, Pragantha, & Haris, 2021), (Tekade, Thakre, Golwalkar, Nikhare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020), (Pertiwi, Riwinoto, Hamdi, & Putri, 2019), (Apriyandi, Anra, & Pratiwi, 2019), (Misra, árquez Segura, & Arif, 2019), (Pragantha & Haris, 2020), (Hong, 2023), (Ghani, Pohan, Gunawan, & Saputra, 2024). *Android* menjadi pilihan utama untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui game. Dengan *Android*, pengguna dapat mengakses game edukasi kapan saja dan di mana saja.

Android merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *linux* yang tidak hanya digunakan untuk hiburan dan pekerjaan, tetapi juga memiliki peran penting dalam dunia Pendidikan (Bintang, Muhaemin, & Mirnawati, 2023). *Android* ini menjadi sebuah sistem

operasi *mobile* yang tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. Dalam penelitian ini, terdapat 10 literatur yang mengembangkan *game endless runner* berbasis *android*. *Android* adalah sistem operasi open source yang memungkinkan pengembang untuk mengakses dan memodifikasi kode sumbernya. Ini mendorong inovasi dan kustomisasi yang luas oleh berbagai produsen perangkat dan pengembang aplikasi. *Android* menawarkan tingkat kustomisasi yang tinggi. Pengguna dapat menyesuaikan antarmuka pengguna, menginstal berbagai *launcher*, dan menyesuaikan *widget* sesuai keinginan mereka. Ini memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam penggunaan perangkat (Nabila, 2021).

Android merupakan sebuah platform terbuka (*open source*) yang memungkinkan pengembang (*programer*) membuat aplikasi. *Android* yang awalnya dikembangkan oleh Android Inc yang sebelumnya dibeli oleh Google Inc. meskipun bukan bahasa pemrograman, android menyediakan lingkungan runtime yang dikenal sebagai DVM (*Dalvik Virtual Machine*) yang dioptimalkan untuk perangkat dengan memori terbatas (Dewi., Anandita, Atmaja, & Aditama, 2018). Selain *android*, platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan *game endless runner* adalah desktop.

Desktop adalah aplikasi yang dijalankan langsung pada komputer pengguna, baik di komputer desktop maupun laptop. Aplikasi ini diinstal secara lokal dan tidak membutuhkan koneksi internet. Aplikasi desktop dirancang untuk menawarkan kinerja optimal dan integrasi yang kuat dengan sistem operasi komputer (Nurhayati & Nurfidanova, 2023). Dalam penelitian ini, terdapat 2 literatur yang mengembangkan *game endless runner* berbasis desktop. *Desktop Based Application* adalah aplikasi yang dapat berjalan secara mandiri tanpa memerlukan *browser* atau koneksi internet pada komputer yang menggunakan sistem operasi atau platform tertentu.

Pendapat lain menyatakan bahwa aplikasi desktop adalah aplikasi yang dapat berjalan secara sendiri atau independen dalam sistem desktop komputer atau laptop dan dapat menjalankan serangkaian aktivitas dengan diatur oleh pengguna (Azis & Hakim, 2020). Selain *Android* dan desktop, platform yang digunakan untuk *mengembangkan game endless runner* juga bisa berupa *website*.

Website adalah kumpulan halaman web yang berfungsi untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, dan suara dari sebuah domain, yang terhubung dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Halaman web yang terhubung

dengan halaman web lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang terhubung dengan teks lain disebut hypertext (Kinaswara, 2019). Namun, dalam penelitian ini yang difokuskan yakni *game* berbasis *website*.

Game website adalah permainan yang dapat diakses dan dimainkan melalui peramban web tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan. *Game* jenis ini biasanya dirancang menggunakan teknologi web seperti HTML5, JavaScript, dan CSS, sehingga dapat dimainkan di berbagai perangkat yang memiliki akses internet, seperti komputer, tablet, atau smartphone. *Game* berbasis *website* memungkinkan pemain untuk langsung memainkan permainan dari situs web tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Menurut Pendapat (Rompas,, Zakarias, & Kawung, 2023) *Game website* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet.

Selain itu, *game website* adalah situs web yang dirancang khusus untuk mempublikasikan, mendistribusikan, atau mengoperasikan permainan video online. Menurut definisi dari Law Insider, *game website* merujuk pada situs web yang dioperasikan oleh atau untuk pemegang lisensi dengan tujuan mempublikasikan, mendistribusikan, atau mengoperasikan permainan yang telah dilisensikan. *Game website* dapat diakses dari mana saja selama ada koneksi internet, tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan. Ini memudahkan pengguna untuk bermain *game* di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, atau bahkan ponsel pintar.

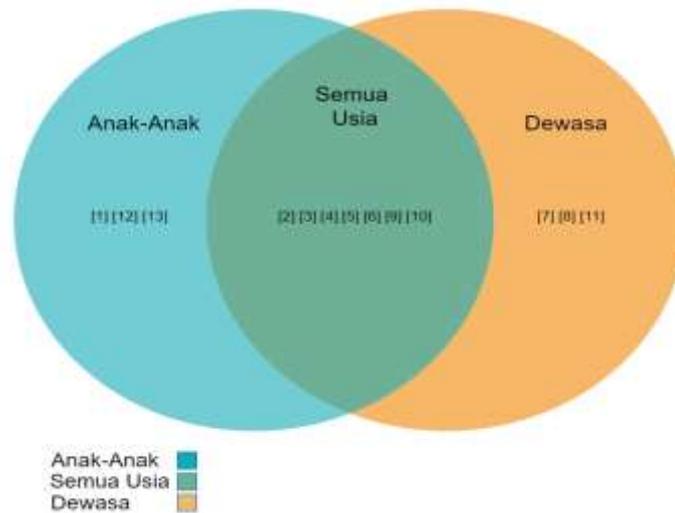
RQ 2 : Siapa saja target dari *game endless runner* ini?

Game endless runner telah menjadi salah satu genre yang sangat populer di berbagai kalangan, menarik perhatian dari berbagai segmen pemain. Berdasarkan kajian literatur yang telah dikumpulkan, ada tiga kategori target yang dapat diambil. Hal ini dapat dilihat pada TABEL 2 di bawah ini.

Tabel 3. Target Audience

Target Literatur	Referensi
Anak-Anak	(Yazir, Tosida, & Karlitasari, 2022), (Ghani, Pohan, Gunawan, & Saputra, 2024), (Sutmo, Dewanto, Mucoffa, Kurniawan, & Wijayanto, 2023)
Dewasa	(Apriyandi, Anra, & Pratiwi, 2019), (Misra, árquez Segura, & Arif, 2019), (Fenturi, Pragantha, & Haris, 2021),

Semua Usia	(Nendya & Redono, 2022), (Fernando, Pragantha, & Haris, 2021), (Tekade, Thakre, Golwalkar, Nikhare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020) (Pertwi, Riwinoto, Hamdi, & Putri, 2019), (Pragantha & Haris, 2020), (Hong, 2023)
------------	---



Gambar 3. Diagram Venn

Anak adalah bagian dari generasi muda yang merupakan salah satu sumber daya manusia dengan potensi besar dan penerus cita-cita perjuangan bangsa. Secara umum, anak adalah individu yang belum dewasa atau belum mencapai masa pubertas. Dalam konteks keluarga, "anak" merujuk pada keturunan dari orang tua, dan meskipun mereka telah dewasa, mereka tetap disebut sebagai anak dari orang tua mereka. Dalam psikologi, anak mencakup periode perkembangan yang dimulai dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, yang biasanya disebut periode pra-sekolah, kemudian berkembang menjadi usia sekolah dasar (Rizqian, 2021).

Anak-anak sering menjadi target utama dalam pengembangan *game* karena mereka merupakan audiens yang besar dan aktif. *Game* yang dirancang untuk mereka tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat mendukung proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Selain itu, anak-anak, yang sangat akrab dengan teknologi, cenderung mempengaruhi keputusan pembelian keluarga mereka, menjadikan mereka target yang menarik bagi pengembang *game*. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya smartphone. Penggunaan smartphone yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam

mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Asmiati, Pratiwi, & Fardhani, 2021). Selain anak-anak *game* juga dimiinati oleh kalangan dewasa.

Dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan proses pertumbuhan dan siap untuk mengambil perannya di masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Pada periode ini, individu mengalami berbagai perubahan fisik dan psikologis, termasuk penurunan kemampuan reproduktif (Putri, 2019). Dewasa yang terus-menerus bermain *game* mungkin menunjukkan minat dan keterlibatan yang mendalam dalam dunia permainan, yang bisa berdampak pada berbagai aspek kehidupan mereka. Meskipun bermain *game* dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk bersantai dan berhibur, penting bagi dewasa untuk menjaga keseimbangan antara kegiatan ini dengan tanggung jawab dan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari. Terlibat dalam permainan *game* secara berlebihan bisa mempengaruhi produktivitas, hubungan sosial, dan kesehatan fisik serta mental. Oleh karena itu, penting untuk menetapkan batasan dan memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* tidak mengganggu keseimbangan hidup secara keseluruhan.

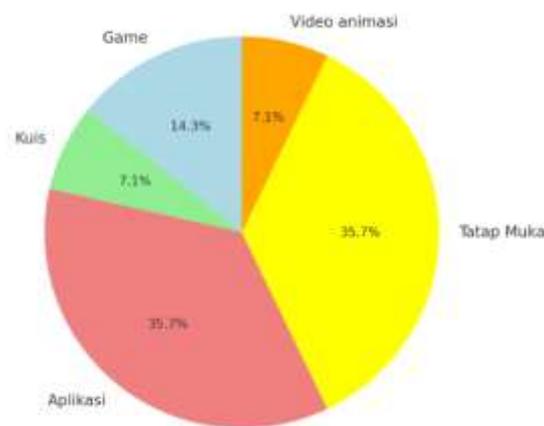
Game banyak diminati oleh semua usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, karena beragam jenis permainan yang tersedia dapat memenuhi berbagai minat dan kebutuhan. Dengan adanya permainan yang dirancang khusus untuk edukasi, hiburan, atau tantangan, *game* mampu menarik perhatian dari berbagai kelompok usia. Anak-anak menikmati *game* yang mengajarkan keterampilan dasar dan kreativitas, remaja tertarik pada *game* dengan elemen sosial dan kompetitif, sementara orang dewasa dan orang tua menemukan kepuasan dalam *game* yang menawarkan pengalaman mendalam atau relaksasi. Keberagaman ini memastikan bahwa *game* tetap relevan dan menarik bagi pemain dari semua tahap kehidupan (Erik & Syenshie, 2020).

RQ 3 : Apa saja inovasi multimedia yang memuat pembelajaran terkait asmaul husna ?

Inovasi multimedia telah berperan penting dalam menyebarkan dan memfasilitasi pembelajaran terkait Asmaul Husna, nama Tuhan yang indah dan agung dalam Islam. Berdasarkan kajian terhadap 14 literatur yang telah dikumpulkan, berikut beberapa inovasi multimedia yang dikembangkan untuk pembelajaran Asmaul Husna yang dapat dilihat pada tabel ke-4 di bawah ini

Tabel 4. Inovasi Multimedia terkait Asmaul Husna

Genre	Referensi
Game	(Ningrum, Apriyani, & Zikriah, 2020), (Nusantara & Cahyadi, 2019)
Kuis	(Rosmani & Shuhaimi, Asmaul Husna Web-Based System: Acquainting the 99 Names of Allah, 2022)
Aplikasi	(Tresnawati, Mulyani, & Ardiansyah, 2022), (Farhiyah & Ula, 2021), (Selviani, Pratiwi, Aeni, & Aeni, 2023), (Rosmani, Mutalib, & Sarif, Asmaul Husna Mobile Application (AHMA): Foundation of the Prototype Design and Development, 2021), (Rosmani, Gining, & Angwar, Asma UI Husna Interactive Courseware: Adaptation of Multimedia Learning Principles, 2017)
Tatap Muka	(Yonas & Putri, 2021), (Nurhayati & Nurfidanova, 2023), (Hajriandi, 2022), (Safitri, 2023), (Prihatiningtyas, Wardani, Wulandari, Mahfudhoh, & Yaqin, 2020)
Video animasi	(Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022)



Gambar 4. Diagram Lingkaran



Gambar 5. Video Animasi

Video animasi dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan yang dampaknya agar tidak timbul rasa bosan dalam mempelajari Asmaul Husna (Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022)



Gambar 6. Game Edukasi Asmaul Husna



Gambar 7. Game Edukasi Asmaul Husna Bagian Pilihan Game

Game edukasi Asmaul Husna berbasis *Android* yang ditujukan untuk membantu anak-anak dalam mempelajari Asmaul Husna dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh siswa Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) dengan fitur-fitur seperti puzzle dan quiz untuk melatih daya ingat anak dalam menghafal Asmaul Husna secara urut maupun secara acak. Melalui penggunaan teknologi multimedia, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Asmaul Husna bagi anak-anak usia dini (Nusantara & Cahyadi, 2019).



Gambar 8. Asmaul Husna *interactive courseware*



Gambar 9. Asmaul Husna *interactive courseware* Bagian Penjelasan

Asma Ul Husna interactive courseware, sebuah aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar mempelajari 99 nama Allah SWT melalui elemen multimedia. Aplikasi ini menggabungkan teks, grafik, audio, dan animasi untuk meningkatkan proses pembelajaran pengguna. Prinsip-prinsip pembelajaran multimedia

diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna (Rosmani, Gining, & Angwar, 2017).



Gambar 10. Asmaul Husna *Mobile Application* (AHMA)



Gambar 11. Asmaul Husna *Mobile Application* (AHMA) bagian pilihan *game*

Asmaul Husna *Mobile Application* (AHMA) sebagai aplikasi mobile interaktif untuk pembelajaran heutagogic. AHMA bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan motivasi mahasiswa terhadap materi pembelajaran Asmaul Husna. Penelitian ini didasarkan pada model desain Alessi dan Trollip serta lingkungan pembelajaran konstruktivis. AHMA merupakan inovasi multimedia yang memanfaatkan teknologi *mobile* untuk memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap Asmaul

Husna, yang merupakan nama-nama baik Allah dalam Islam (Rosmani, Mutalib, & Sarif, 2021).

Game merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Dalam sebuah permainan, ada pemenang dan juga pihak yang kalah. *Game* merupakan bentuk permainan yang menggunakan media elektronik berbasis multimedia, dirancang sedemikian menarik agar pemain bisa merasakan kepuasan emosional saat bermain. *Game* memiliki bentuk dan cara bermain yang beragam dan menjadi suatu aktivitas terstruktur yang dilakukan untuk kesenangan atau hiburan (Suditomo & Handoko, 2021). Disamping itu, inovasi multimedia terkait asmaul husna bergenre kuis.

Kuis adalah salah satu bentuk evaluasi berupa tes yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Memberikan kuis adalah cara sederhana yang memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Metode ini diterapkan pada pertemuan-pertemuan tertentu agar siswa lebih bersemangat, serius, dan aktif dalam belajar (Hudriati, Ratnawati, & Riskawati, 2017). Kuis diperlukan untuk menilai kemampuan siswa dalam mempelajari istilah dan konsep dasar dari suatu materi. Pemberian kuis acak dengan pertanyaan ilustratif membuat konsep lebih praktis dan membantu siswa memahami serta menerapkan konsep tersebut dalam konteks baru pada tes selanjutnya (Wahyuni & Tambunan, 2022). Selain dari pada kuis, inovasi multimedia terkait asmaul husna bergenre aplikasi.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, hiburan, dan lain-lain. Istilah "aplikasi" berasal dari bahasa Inggris "application," yang berarti penerapan atau penggunaan. Aplikasi dapat dibagi menjadi tiga kategori: aplikasi desktop, aplikasi web, dan aplikasi *mobile* (M Adlan Al Hawari Nasution, 2023). Aplikasi adalah suatu program di dalam komputer atau handphone yang digunakan untuk menjalankan suatu program yang telah dibuat untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu (Dewi, Irawan, Fitry, & Putra, 2021). Disamping itu, inovasi multimedia terkait asmaul husna bergenre tatap muka.

Menurut Bonk dan Graham, seperti yang dikutip oleh Siti Istiningsih dan Hasbullah, pembelajaran tatap muka adalah model pembelajaran konvensional di mana pengetahuan disampaikan kepada siswa melalui pertemuan langsung antara guru dan

siswa dalam suatu ruang kelas. Model ini memiliki karakteristik yang terstruktur, berorientasi pada tempat, serta menekankan interaksi sosial. Sementara itu, menurut Anggrawan yang dikutip oleh Nevly Wisano Powa dan rekan-rekan, pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran di kelas yang mengandalkan kehadiran guru untuk memberikan materi. Dalam pembelajaran tatap muka, siswa berkomunikasi secara langsung dalam lingkungan fisik. Model pembelajaran ini dianggap efektif karena memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang kuat antara siswa dan guru, serta antara siswa dengan sesama melalui interaksi yang terjadi selama proses belajar (Putra, Istiningasih, & Dewi, 2021). Selain dari *game*, kuis, aplikasi, dan tatap muka, inovasi multimedia terkait asmaul husna bergenre video animasi.

Video animasi adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan gambar bergerak yang disertai dengan audio sebagai elemen pelengkap. Media ini mirip dengan video atau film, di mana gambar yang bergerak disertai dengan suara atau narasi untuk menyampaikan informasi. Video animasi menggabungkan unsur visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Melalui penggunaan gambar yang bergerak dan suara yang sesuai, video animasi dapat membantu menjelaskan konsep atau materi dengan cara yang lebih jelas dan memikat, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ridwan, Syania, Firdaus, & Aeni, 2022).

SIMPULAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan memajukan peradaban. Di Indonesia, di mana mayoritas penduduk memeluk agama Islam, pendidikan Islam menjadi sangat penting dalam membentuk akhlak dan pemahaman nilai-nilai agama. Teknologi, khususnya komputer dan smartphome, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. *Game*, yang awalnya berfungsi sebagai hiburan, kini juga dapat digunakan sebagai media edukasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi dengan konsep belajar sambil bermain, seperti *game endless run*, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan Islam, khususnya Asmaul Husna. Meskipun *game endless run* seperti *Subway Surf* dan *Temple Run* populer, belum ada *game* yang mengusung tema Asmaul Husna. Dengan mengintegrasikan tema ini ke dalam genre *game* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *game* edukasi yang tidak

hanya menarik dan menyenangkan tetapi juga mendidik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap nilai-nilai Islam melalui metode interaktif yang inovatif.

Dalam penelitian ini, literatur dikumpulkan melalui dua mesin pencarian, *Google Scholar* dan *Semantic Scholar*, dengan masing-masing fokus pada bidang ilmu pengetahuan umum dan teknologi. Kata kunci yang digunakan adalah "game edukasi," "asmaul husna," dan "endless run" untuk memastikan relevansi materi. Literatur yang dipilih adalah yang diterbitkan setelah tahun 2018 untuk skala nasional dan setelah tahun 2013 untuk skala internasional. Dari 38 literatur yang dikumpulkan, sebanyak 12 literatur terkait pengembangan *game* edukasi *endless run* dan 14 literatur terkait Asmaul Husna memenuhi kriteria seleksi berdasarkan judul, abstrak, dan tujuan, sehingga dimasukkan ke dalam tinjauan pustaka untuk mendalami topik penelitian ini.

Literatur yang diseleksi menunjukkan bahwa telah dikembangkan di *game endless runner* berbagai *platform*, termasuk *Android*, desktop, dan website, masing-masing dengan karakteristik dan keunggulan tersendiri. *Platform Android*, yang merupakan sistem operasi *open source*, mendominasi pengembangan *game endless runner* dengan tingkat kustomisasi yang tinggi. Aplikasi desktop menawarkan kinerja optimal dengan integrasi yang kuat dengan sistem operasi komputer, sedangkan *game* berbasis website memungkinkan akses tanpa perlu instalasi tambahan. Target audiens *game endless runner* bervariasi, mencakup anak-anak, dewasa, dan semua usia. Anak-anak sering menjadi target utama karena mereka aktif dan dapat memperoleh manfaat dari *game* edukatif. Dewasa juga terlibat dalam *game*, meskipun penting untuk menjaga keseimbangan dengan tanggung jawab hidup lainnya. *Game* yang dirancang untuk semua usia dapat menarik perhatian dari berbagai kelompok, mencerminkan keberagaman minat dan kebutuhan.

Inovasi multimedia terkait Asmaul Husna mencakup berbagai format, termasuk *game*, kuis, aplikasi, tatap muka, dan video animasi. *Game* menawarkan pendekatan interaktif yang menarik, kuis membantu dalam evaluasi pemahaman, aplikasi menyediakan alat praktis untuk pembelajaran, tatap muka tetap penting untuk interaksi langsung, dan video animasi memperkaya pengalaman belajar dengan elemen visual dan audio. Keseluruhan inovasi ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk materi Asmaul Husna.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyandi, D., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). Penerapan *Endless Runner Game* untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 171-175.
- Ardi, B. K., & Sari, Y. S. (2020). Aplikasi Game *Far From Reality Endless Runner* Berbasis *Android*. *Jukomika -(Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 288-303.
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 37-45.
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 37-45.
- Azis, M. S., & Hakim, L. (2020). Perancangan Aplikasi Berbasis Desktop Dengan Microsoft Visual Basic (Studi Kasus: Aplikasi Absensi Anak Magang 1.0). *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 44-52.
- Bintang, B., Muhaemin, M., & Mirnawati, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Subtema Cara Tubuh Mengelola Udara Bersih Terintegrasi Ayat-ayat Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 95-108.
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 26-33.
- Dewi, N. K., Anandita, I. B., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis *android*. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 100-107.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 59-78.
- Farhiyah, D., & Ula, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Asmaul Husna Berbasis *Android*. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 61-69.
- Fenturi, A., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021). Pembuatan Game Platform *Endless Running "Ruiner"* Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 92-100.
- Fernando, V., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021). Pembuatan Game Third Person *Endless Running "No End Run"* Dengan Fitur Accelerometer Dan Share Score Ke Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 9.
- Ghani, M. A., Pohan, A. B., Gunawan, D., & Saputra, Y. (2024). Penerapan Game Edukasi 3D *Endless Runner* Berbasis *Android* Sebagai Media Belajar Matematika Anak. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 288-298.
- Hajriandi, Y. (2022). Artikel Peningkatan Hasil Belajar Materi Asmaul Husna Dengan Metode *Make A Match*. *GHIROH*, 75-85.

- Hong, K. (2023). Developing A 2d Platform Endless Runner Game With Unity Engine. *Vaasan Ammattikorkeakoulu University Of Applied Sciences Information Technology*, 5-41.
- Hudriati, A., Ratnawati, R., & Riskawati, R. (2017). Analysis of culture shock experienced by the new students of english department in faculty of letters UMI Makassar. *Tamaddun*, 21-29.
- Kinaswara, T. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 71-75.
- M Adlan Al Hawari Nasution, M. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi “Augmented Reality” Berbasis *Android*. *Diss. Universitas Dehasen Bengkulu*, 1-45.
- Misra, M., árquez Segura, E., & Arif, A. S. (2019). Exploring the pace of an endless runner game in stationary and mobile settings. *In Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 543-550.
- Nabila, N. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 867-875.
- Nendya, M. B., & Redono, D. (2022). POCONG RUSH: ENDLESS RUNNER GAME BASE ON. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 20.
- Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah, Z. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis *Android*. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 467-474.
- Nurhayati, R., & Nurfidanova, Y. (2023). INSTILLING THE VALUE OF ISLAMIC EDUCATION THROUGH. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 1-8.
- Nusantara, N., & Cahyadi, R. (2019). Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis *Android*. *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*, 1-15.
- Pertiwi, M., Riwinoto, Hamdi, I. N., & Putri, W. F. (2019). The Effect Ofplayability On User Experience In "Joko Run"Game. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 1-14.
- Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Development of Platformer Endless Running Game “Endless Jetride” on *Android*. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1-5.
- Prihatiningtyas, S., Wardani, D. K., Wulandari, A., Mahfudhoh, S. L., & Yaqin, A. (2020). Pemberdayaan Santri TPQ Darussalam dalam Upaya Peningkatan Ketrampilan Menghafal Asmaul Husna menggunakan Metode Brain Based Learning. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 25-29.
- Putra, A., Istiningsih, S., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 121-127.

- Putri, A. F. (2019). Pentingnya orang dewasa awal menyelesaikan tugas perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 35-40.
- Ridwan, M. M., Syania, D., Firdaus, A. A., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan "Asmaul Husna" bagi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9-15.
- Rizaty, M. A. (2023). *Mayoritas Penduduk Indonesia Beragama Islam pada 2022*. Jakarta: DataIndonesia.id.
- Rizqian, I. (2021). Upaya Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Tindak Pidana Kekerasan Seksual Dikaji Menurut Hukum Pidana Indonesia. *Journal Justiciabelen (Jj)*, 51.
- Rompas,, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 1-11.
- Rosmani, A. F., Gining, R. A., & Angwar, A. (2017). Asma Ul Husna Interactive Courseware: Adaptation of Multimedia Learning Principles. *Computing Research & Innovation (CRINN)*, 265.
- Rosmani, A. F., & Shuhaimi, N. A. (2022). Asmaul Husna Web-Based System: Acquainting the 99 Names of Allah. *Journal of Computing Research and Innovation*, 35-42.
- Rosmani, A. F., Mutalib, A. A., & Sarif, S. M. (2021). Asmaul Husna Mobile Application (AHMA): Foundation of the Prototype Design and Development. *Journal of Computing Research and Innovation*, 145-156.
- Safitri, E. D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Menghafal Asmaul Husna Melalui Metode Bernyanyi Di Ra Perwanida Banjaranyar. *Jurnal Warna*, 24-30.
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) Sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 14870-14880.
- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis *Android* Untuk Pelajar. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 21-22.
- Sutmo, F., Dewanto, B. A., Mucoffa, M. A., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2023). Math Runner: Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 165-173.
- Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 149-159.
- Tekade, P., Thakre, B., Golwalkar, K., Nikhare, A., & Surte, D. (2021). Roventure- An Endless Runner Game. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 1610-1612.

- Tresnawati, D., Mulyani, A., & Ardiansyah, F. I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Asmaul Husna Berbasis *Android*. *Jurnal Algoritma*, 201-210.
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. (2022). Efektivitas pemberian kuis menggunakan aplikasi google form pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 8033-8039.
- Yazir, M. S., Tosida, E. T., & Karlitasari, L. (2022). Endless Run Based Medicinal Plant Educational Game Development. *International Journal of Global Operations*, 64-73.
- Yonas, L. K., & Putri, N. D. (2021). Pembelajaran Asmaul Husna Dalam Meningkatkan Nilai Agama Anak Usia Dini Pada Kelompok B Tk At-Taqwa Mojokampung Kecamatan Bojonegoro. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 78-88.