

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA MELALUI *GAME* EDUKASI *ENDLESS RUN*

Fadhilah Daffi Aguna^{1*}, Sheila Nurul Huda²

^{1,2}Universitas Islam Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: 21523236@students.uii.ac.id

Abstract: Teaching Asmaul Husna from an early age has an important role 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 potential of an Asmaul Husna-themed endless run educational game as a technology-based interactive medium to improve students' understanding of Islamic values. This educational game is designed based on the Android platform, desktop, and website, with the main focus on using multimedia technology to create a fun and effective learning experience. The method used in this research is a systematic literature review (SLR), which involves searching, selecting, and analyzing literature from various scientific journals related to educational games and Asmaul Husna. The results of the literature review showed that games with the endless run genre have great potential to increase user understanding and engagement in interactive learning. A total of 12 pieces of literature discuss the effectiveness of endless run educational games in increasing learning motivation, while 14 kinds of literature examine the use of games that contain Asmaul Husna in them. In addition, this study found that the Android platform is more effective than desktop and website in attracting students' interest in learning due to its flexibility and accessibility. This study recommends developing a prototype game based on the results of this literature review to be tested directly on users.

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 potensi game edukasi endless run bertema Asmaul Husna sebagai media interaktif berbasis teknologi 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. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah systematic literature review (SLR), yang melibatkan pencarian, seleksi, dan Analisa literatur dari berbagai jurnal ilmiah terkait game edukasi dan Asmaul Husna. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa game dengan genre endless run memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran interaktif. Sebanyak 12 literatur membahas efektivitas game edukasi *endless run* dalam meningkatkan motivasi belajar, sementara 14 literatur mengkaji penggunaan game yang memuat Asmaul Husna didalamnya. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa platform Android lebih efektif dibandingkan desktop dan website dalam menarik minat belajar siswa karena fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Studi ini merekomendasikan pengembang prototype game berbasis hasil tinjauan literatur ini untuk diuji langsung pada pengguna.

Kata kunci: Asmaul Husna, game edukasi, endless run, multimedia, pembelajaran interaktif

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).

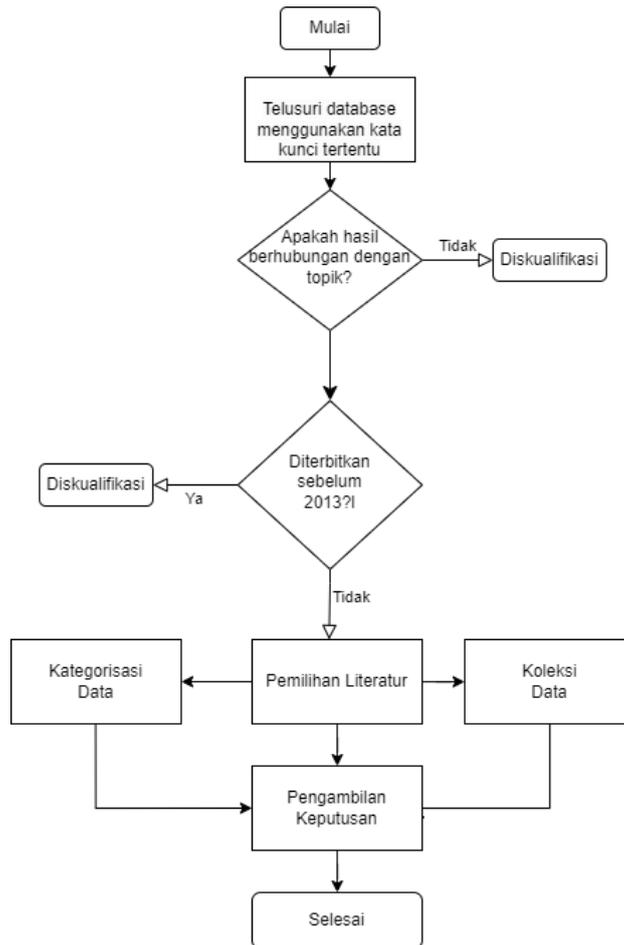
Perkembangan teknologi, terutama komputer dan smartphome, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Teknologi memungkinkan integrasi perangkat tersebut dalam berbagai kegiatan manusia, baik untuk pekerjaan, pendidikan, maupun hiburan. *Game* merupakan salah satu media 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.

Berdasarkan kajian literatur yang ada, mayoritas penelitian mengenai game edukasi Islam hanya berfokus pada pembelajaran Al-Qur'an dan hadis, tanpa secara khusus membahas bagaimana game dapat digunakan untuk mengajarkan Asmaul Husna secara efektif. Selain itu, meskipun genre game endless run telah banyak digunakan dalam dunia hiburan, penggunaannya dalam pembelajaran Islam masih jarang diterapkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengembangkan konsep game edukasi endless run sebagai media pembelajaran interaktif Asmaul Husna.

Dengan mengusulkan model pembelajaran berbasis game edukasi, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa khususnya bidang pendidikan islam. Serta dengan mengintegrasikan game endless run dalam pembelajaran Asmaul Husna, penelitian ini memperkenalkan inovasi baru dalam pengembangan game edukasi berbasis Islam. 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. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji berbagai penelitian terkait pengembangan game edukasi endless run dan pembelajaran Asmaul Husna. SLR digunakan untuk mengumpulkan, menyeleksi, dan menganalisis literatur ilmiah dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu penyajian literatur, kriteria data, serta pengumpulan 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 islam, asmaul husna dalam media pembelajaran, *endless run game education* dan pendidikan islam. 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 dalam media pembelajaran. Proses pemilihan ini berdasarkan judul, abstrak, dan tujuan. Terdapat 14 literatur terkait *game* edukasi *endless run* dan 12 literatur terkait Asmaul Husna yang memenuhi kriteria untuk di teliti, sehingga dimasukkan ke dalam tinjauan pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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. Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, ditemukan beberapa temuan utama yang dikategorikan ke dalam tiga aspek utama: platform game endless run, target pengguna, dan inovasi multimedia dalam pembelajaran Asmaul Husna yang dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1. Platform media yang telah diseleksi

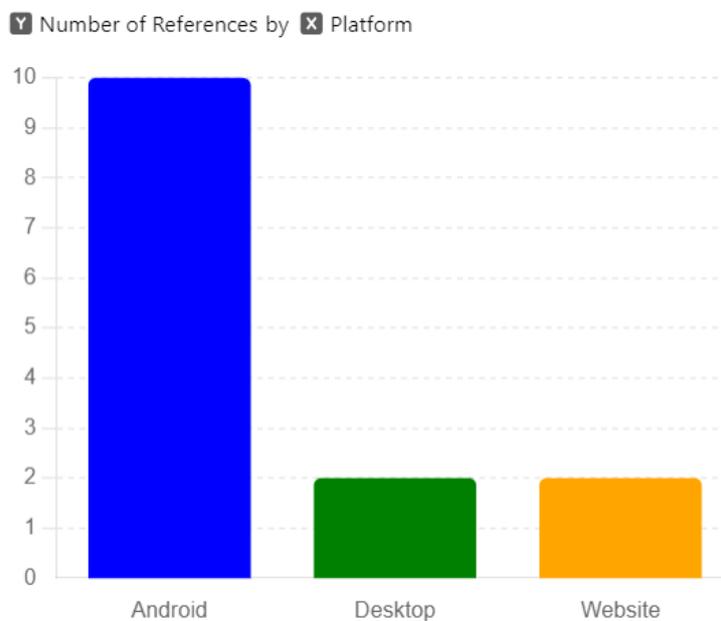
Platform	Referensi
Android	(Yazir, Tosida, & Karlitasari, 2022), (Fernando, Pragantha, & Haris, 2021), (Tekade, Thakre, Golwalkar, Nikhare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020), (Pertwi, Riwinoto, Hamdi, & Putri, 2019), (Apriyandi, Anra, & Pratiwi, 2019), (Misra, árquez Segura, & Arif, 2019), (Pragantha & 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), (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, Nihare, & Surte, 2021), (Ardi & Sari, 2020), (Pertwi, 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 menyoroti 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), (Pertwi, 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 Andorid Inc yang sebelumnya dibeli oleh Google Inc. meskipun bukan bahasa pemrograman, andorid menyediakan lingkungan runtime yang dikenal sebagai DVM

(*Dalvik Virtual Machine*) yang dioptimalkan untuk perangkat dengan memori terbatas (Dewi., Anandita, Atmaja, & Aditama, 2018). Android menjadi platform dominan karena fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi. 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). Desktop masih digunakan dalam lingkungan formal, seperti sekolah dan laboratorium pendidikan. 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.

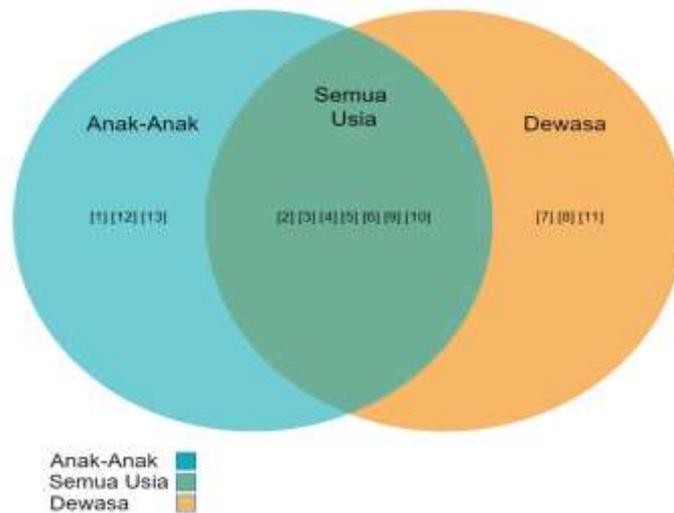
Selain itu, *game website* adalah situs web yang dirancang khusus untuk mempublikasikan, mendistribusikan, atau mengoperasikan permainan video online. Menurut definisi dari Law Insider, *game website* merujuk pada situs web yang dioperasikan oleh atau untuk pemegang lisensi dengan tujuan mempublikasikan, 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) (Pertiwi, 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). Anak-anak juga menjadi target utama, karena *game* edukasi dapat membantu mereka belajar Asmaul Husna dengan cara yang lebih menarik. Selain anak-anak *game* juga diminati 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. Serta menjadi pengguna potensial, terutama bagi mereka yang ingin meningkatkan pemahaman agama melalui media digital. 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).

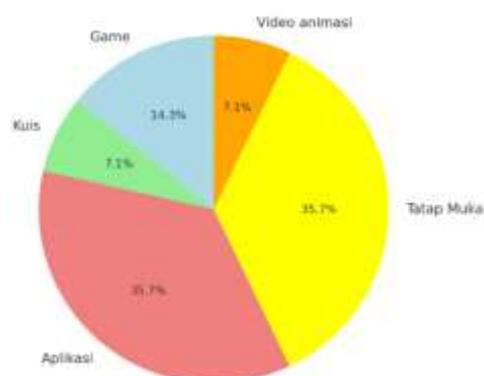
RQ 3 : Apa saja inovasi multimedia yang memuat pembelajaran terkait Asmaul husna ?

Inovasi multimedia telah berperan penting dalam menyebarkan dan memfasilitasi pembelajaran terkait Asmaul Husna, nama Tuhan yang indah dan agung dalam Islam. Berdasarkan kajian terhadap 13 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),
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 Mobile Application (AHMA)



Gambar 9. 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). *Game* edukasi adalah metode utama yang digunakan dalam pembelajaran yang lebih interaktif. 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. 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). Kuis interaktif ini juga berperan sebagai pendukung untuk meningkatkan daya ingat siswa. 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 mobil (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). Aplikasi mobile menjadi media yang berkembang pesat dalam pembelajaran berbasis teknologi tetapnya di masa sekarang. 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, Istiningsih, & 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). Video animasi juga berperan sebagai pendukung untuk meningkatkan daya ingat siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini meninjau pengembangan game edukasi endless run sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengajaran Asmaul Husna. Melalui Systematic Literature Review (SLR) terhadap 27 literatur, ditemukan beberapa temuan utama yaitu Platform dominan dalam pengembangan game endless run adalah Android, diikuti oleh desktop dan website. Android menjadi pilihan utama karena fleksibilitas dan aksesibilitasnya yang tinggi dalam pembelajaran interaktif. Target pengguna utama dari game edukasi ini adalah anak-anak, tetapi juga dapat menarik minat pengguna dewasa. Beberapa game bahkan dirancang untuk semua usia, yang menunjukkan fleksibilitas dalam penerapannya. Inovasi multimedia seperti kuis interaktif, video animasi, dan aplikasi mobile dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Asmaul Husna. Kombinasi elemen game dan teknologi multimedia terbukti membantu meningkatkan daya ingat dan minat belajar siswa.

Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan wawasan baru mengenai penerapan game edukasi endless run dalam pendidikan Islam, khususnya dalam pembelajaran Asmaul Husna. Penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-

nilai Islam dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi endless run dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam pendidikan Islam. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu tidak ada uji coba langsung pada siswa untuk mengukur dampak pembelajaran dan juga studi ini hanya berbasis literatur tanpa validasi eksperimental. Saran untuk Penelitian Selanjutnya yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan prototipe game edukasi endless run yang mengintegrasikan fitur kuis, leaderboard, dan interaksi berbasis cerita. Dan dilakukan ujicoba secara langsung pada pengguna untuk mengetahui seberapa efektif game dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait Asmaul Husna. Serta meneliti hasil jangka panjang dari penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Islam, terutama terkait dengan motivasi dan memori siswa dalam pemahaman terkait 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.
- 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 Appllied Multimediaq 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 MENGHAFAZ 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., & 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 Banjarnayar. *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., Nihare, 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.