

QUIZ GAME HAFIDZ JUNIOR

Sigit Winarso*, Joko Priyono, Ridharahman Ibrahim

Sekolah Tinggi Multimedia MMTc Yogyakarta

Email: e.class.sigitwin@mmtc.ac.id, priyonojoko@mmtc.ac.id, blink25111@gmail.com

Abstrak

Di Indonesia, pemilihan umum merupakan perayaan pesta demokrasi berkala setiap 5 tahun sekali. Hal itu merupakan saat dimana semua peserta pemilu memeriahkan setiap kota / kabupaten untuk mencari pendukung ataupun suara masyarakat yang menjadi pemilih dalam pemilihan umum. Dalam pemilihan umum juga tidak selalu berjalan lancar karena adanya banyak pilihan peserta pemilu untuk calon anggota legislatif maupun presiden dan wakil presiden. Hal ini membuat banyak beragam pendapat berbeda, dan perbedaan pendapat itu terkadang menjadi sumber dari keributan. Ditambah lagi dengan adanya juga kekosongan hukum yang berupa sanksi dalam peraturan pelaksana, menjadikan pesta demokrasi kali ini semakin panas. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode normatif guna mencari jawaban dari permasalahan yang timbul, melalui bahan hukum primer dan sekunder.

Kata kunci: Pemilu, Peserta Pemilu, Metode

Abstract

Hafidz Junior's game design is based on the influence of globalization on today's younger generation, especially on learning the Quran from an early age. The main objective of the game is to introduce players to the holy book of the Qur'an especially juz 30 of the Qur'an and daily prayers. In addition to the main purpose of introducing surahs and daily prayers, players are expected to realize the importance of Islamic religious education. In the making of this game, stages are carried out such as pre-production, production, post-production. This game uses the genre of casual game, quiz game. Players must answer the quiz in the quiz arena to get a high score by pressing the answer button in the game arena. Difficulty quiz is meant to slow down towards the end of the game. The platform used for this game is a smartphone with the Android operating system. This platform was chosen because it is easy to play anywhere at any time and at the age of 7 - 13 years can use a smartphone.

Keywords: Hafidz Junior, Trivia Game, Quiz Game, Casual Game.

How to cite:	Sigit Winarso, Joko Priyono, Ridharahman Ibrahim (2023) Quiz Game Hafidz Junior, (8) 11, https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i10
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun (Huliyah, 2016). Pendidikan tersebut sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia ini (Fauziddin, 2016). Menurut penelitian yang dilakukan Fifi Amilatus Solihah (2020), Aktifitas perekonomian warga desa Pujon Kidul yang terlihat menyita waktu untuk memperhatikan pendidikan anak dan kesiapan anak untuk sekolah esok hari.

Akibatnya lingkungan keluarga tidak terbentuk dengan wajar, hubungan keluarga cenderung renggang akibat orang tua sibuk dengan perekonomian keluarga tanpa berfikir untuk memberikan perhatian, bimbingan dan teladan bagi anak (Solihah, 2020). Permasalahan mendasar dalam pendidikan agama islam adalah kurangnya pengetahuan serta kesadaran masyarakat dalam mengenalkan pendidikan agama islam kepada anak sejak usia mereka dalam masa pertumbuhan yang seharusnya tidak hanya diisi dengan pengetahuan umum tetapi dengan pengetahuan agama yang mana berguna untuk mendekatkan diri dengan Allah SWT.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi oleh Wellfarina Hamer, Tubagus Ali Rachman Pujakesuma, Anita Lisdiana, Atik Purwasih, Karsiwan, Wardani di Desa Pulau Pehawang bahwa kurangnya pengetahuan keagamaan pada remaja, kurangnya tenaga pengajar di TPA, kurangnya kesadaran masyarakat untuk sholat berjamaah disetiap sholat 5 waktu, masih banyak remaja yang belum bisa membaca Al Qur'an dengan baik, banyak anak laki-laki yang belum diajari adzan oleh orang tuanya, belum adanya papan nama dan struktur kepengurusan masjid, belum terbentuknya Remaja Islam Masjid (Hamer et al., 2020).

Jaman yang serba modern seperti ini, metode pembelajaran pun menjadi bervariasi, salah satunya adalah pembelajaran menggunakan animasi ataupun gim. Gim atau permainan merupakan beberapa konsep terstruktur yang didesain dengan maksud tertentu, umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, serta kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Edukasi yang dipadukan dengan gim dapat menambah nilai plus dalam banyak hal, contohnya mendorong anak untuk berkreasi tanpa batas, mendorong anak terlibat dan berinteraksi dengan yang lain, belajar sambil bermain, dan lain-lain.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif (Tedjasaputra, 2001). Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilihkan jenis permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak mereka ketika bermain (Khobir, 2009).

Gim edukasi sangat berguna bila dikembangkan sesuai dengan maksud dan tujuan yang benar, salah satu kelebihan gim edukasi yaitu terdapat di visualisasi yang dapat

menarik dan meningkatkan daya ingat anak sehingga dapat memunculkan potensi-potensi baru dari anak (Sidiq & Simamora, 2022);(Saudale, Astawan, & Paramita, 2022). Menurut Donald Clark, Many children will learn their IT skills, not at school, but through game playing. They will become confident and competent in using many different types of interfaces; will be fearless in exploring new software environments and experts at troubleshooting when things go wrong. On top of this they will learn how to search for websites, buy games online, look for cheat sites and use a whole panoply of other web services to aid their gaming (Clark, 2006).

Pada platform Android, saat ini terdapat gim bertajuk Trivial Quiz yaitu QuizzLand Quiz & Trivia game buatan mnoGoApps. Gameplay utama gim ini adalah pemain diharuskan mencari jalan keluar dari labirin pertanyaan dengan cara menjawab pertanyaan dari labirin tersebut dengan benar. Gim ini menggunakan asset 2D. tema background gim ini adalah perpaduan antara hitam dan biru dengan sedikit bayang-bayang pohon atau kaktus disekitar, dan musiknya classic. Terdapat banyak pertanyaan yang tersedia, pertanyaan yang terpilih meliputi berbagai macam pengetahuan umum yang menyenangkan.

Gim Hafidz Junior ini memberikan pengetahuan agama islam bagi pemain khususnya pada surah juz 30 pada Al Qur'an dan doa harian. Adapun aturan permainannya adalah pemain diharuskan menjawab semua quiz yang diberikan dengan waktu yang telah disediakan. Gim ini bertujuan untuk melatih kecepatan, koordinasi, ketepatan, dan membuat keputusan sesuai dengan kemampuan dalam mencapai target. Cara bermain dari gim ini adalah pemain menjawab quiz satu persatu sesuai dengan tingkat kesulitan yang dipilih, jawaban benar dan salah akan diakumulasi setelah permainan berakhir dan akan dialihkan ke menu high score.

Gim merupakan suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu hal yang bersifat menyenangkan dan menjadi kebutuhan manusia, khususnya anak-anak. Seperti yang dinyatakan oleh Andri Suryadi sebagai berikut : Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sangaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain (Suryadi, 2017).

Genre puzzle adalah jenis langka lainnya hari ini. Sebuah permainan puzzle biasanya dirancang untuk menguraikan pemain. Teka-teki adalah masalah yang tidak mungkin mudah dipecahkan, tetapi teka-teki akan selalu memiliki solusi jika tidak, itu bukan teka-teki. Umumnya, tantangan bagi pemain adalah menemukan solusi dari teka-teki tersebut (Oxland, 2004).

Gameplay didefinisikan sebagai sifat keseluruhan dari pengalaman yang ditentukan oleh pola interaksi dan aturan permainan. Seperti yang dinyatakan oleh Jin Ha Lee, Natascha Karlova, Rachel Ivy Clarke, Katherine Thornton and Andrew Perti sebagai berikut: In this scheme, Gameplay is defined as “the overall nature of the experience defined by a pattern of interactions and game rules.” The foci listed under the facet Gameplay are the terms used most commonly as genre terms in typical video game

organization systems. This particular facet is also considered the most fundamental category of all facets in our scheme. Discussions among researchers and SIMM staff led to ten chosen foci: Action, Action/Adventure, Driving/Racing, Fighting, Puzzle, RPG, Shooter, Simulation, Sports, and Strategy (Lee, Karlova, Clarke, Thornton, & Perti, 2014).

Al Qur'an adalah kitab yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril yang didalamnya berisi tentang petunjuk-petunjuk kepada seluruh umat manusia. Alquran merupakan kitab yang berisikan kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat jibril yang didalamnya berisikan petunjuk-petunjuk kepada seluruh umat manusia (Daulay, 2015).

Asset dalam sebuah permainan bisa berupa 2D sprite, 3D model, tulisan, animasi, gambar, icon, status, musik background, efek suara, dan sebagainya. Menurut Techterms, "A sprite is a bitmap graphic that is designed to be part of a larger scene. It can either be a static image or an animated graphic". Sprite adalah grafik bitmap yang dirancang untuk menjadi bagian dari adegan yang lebih besar. Ini bisa berupa gambar statis atau grafik animasi.

Background atau yang disebut latar belakang adalah bagian yang penting dari sebuah gim, karena latar belakang merupakan bagian pendukung objective utama agar nilai atau cerita yang disampaikan dapat diterima oleh pemain dan membuat suasana gim menjadi lebih menarik (Trisnajati & Sulistiyono, 2018). Menurut Cambridgedictionary, "The things that can be seen behind the main things or people in a picture."

Software visual 2D adalah aplikasi pengolah grafis yang memiliki basis bitmap maupun vektor. Pada jaman yang sudah modern ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, banyak aplikasi pengolah grafis yang ditawarkan mulai dari gratis sampai berbayar dengan berbagai macam fitur yang dimiliki. Salah satu aplikasi grafis yang sering dipakai adalah CorelDraw. CorelDRAW adalah perangkat lunak editor grafik vektor berbasis Sistem Operasi windows. Anda dapat dengan mudah untuk beradaptasi dengan perangkat lunak yang satu ini, mulai dari pembuatan desain logo hingga desain ilustrasi yang rumit (Bakti, Hasibuan, Sianturi, & Sianturi, 2016).

Musik merupakan salah satu komponen penting dalam gim karena dengan musik yang menggunakan komposisi dan susunan nada yang tepat dapat mendukung visual dalam gim dan menghidupkan suasana. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), "Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan".

Dalam gim ini setiap pemain diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, dan percaya diri dalam mengambil keputusan. Dalam gim Hafidz Junior yang diangkat pada skripsi ini, terdapat beberapa macam doa dan surah pada Al Qur'an yang diimplementasikan dalam sebuah gim bergenre casual, quiz game dan berplatform pada smartphone atau mobile. Karya penciptaan ini berjudul "Quiz Game Hafidz Junior". Terkait dengan judul "Quiz Game Hafidz Junior", maka rumusan masalah dan pembatasan masalah pada penciptaan karya ini dan dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana rancangan gameplay dan rancangan visual untuk mengangkat tema tentang Pendidikan Agama Islam pada game Hafidz Junior?

Terkait dengan judul “Quiz Game Hafidz Junior” dapat dijelaskan sebagai gim yang menggunakan objek utama Al Qur’an yang meliputi doa dan surah dengan gameplay menjawab pertanyaan atau quiz sebagai rancangan karya produksi untuk mengenalkan berbagai macam doa sehari-hari dan surah di Al Qur’an dengan media gim. Terkait dengan rumusan masalah di atas agar tetap fokus terhadap tujuan dibuatnya karya ini maka karya dibatasi pada masalah sebagai berikut:

Perancangan gameplay dengan 3 tingkat kesulitan yang berbeda. Pada setiap kesulitan, quiz akan diberikan secara acak, semakin banyak quiz yang terjawab benar maka score yang didapat semakin banyak. Mengenalkan macam doa dan surah pada Al Qur’an yang dapat di ajarkan sejak dini, seperti doa harian dan surat pendek dari Al Qur’an juz 30. Background dalam gim Hafidz Junior mengangkat tema masjid dan pantai. Target usia sasaran gim Hafidz Junior yaitu anak berumur 7 sampai 13 tahun.

Oleh karena itu manfaat dari game ini adalah: 1) Bagi Akademik, Sebagai bahan pembelajaran terhadap mahasiswa dan referensi karya untuk meningkatkan ide kreativitas mahasiswa dalam tugas praktik pembuatan sebuah gim. 2) Bagi Mahasiswa, Memberikan pengalaman dan pembelajaran bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan gim dari awal pembuatan hingga perwujudan. 3) Bagi Masyarakat, Sebagai motivasi untuk pemain untuk memperdalam pengetahuan tentang Al Qur’an secara menyenangkan dengan media gim dan pemain paham terhadap doa dan surah yang terdapat dalam Al Qur’an serta memiliki kesadaran tentang pentingnya pendidikan agama bagi kehidupan.

Metode Penelitian

Pada tahap praproduksi adalah tahap pengumpulan ide-ide dan konsep yang akan digunakan pada gim Hafidz Junior. setelah ide dan konsep terkumpul sebanyak mungkin kemudian dipilih konsep yang cocok untuk digunakan dengan hal yang akan diangkat dalam pembuatan gim ini. Pada tahap selanjutnya setelah ide dan konsep telah terpilih secara sempurna maka dilakukan pembuatan sketsa awal untuk visual asset serta mekanik gameplay gim yang akan digunakan.

Pada tahap selanjutnya setelah pembuatan sketsa untuk visual asset (surah dan doa) serta background selesai maka. Dilakukan pengumpulan data dan riset yang diperlukan agar gim yang dirancang sesuai dengan tujuan pembuatan dan memudahkan pembuatan Game Design Document (GDD). Setelah pengumpulan data dan riset selesai, masuk dalam tahap penyusunan Game Design Document yang merupakan dasar pembuatan sebuah game yang berisi konsep, sketsa, serta mekanik permainan agar mudah dan sesuai dengan konsep awal yang telah di tentukan.

Pada tahap terakhir praproduksi, setelah konsep dan Game Design Document selesai maka akan dilakukan diskusi terhadap anggota tim. Dengan dilakukannya diskusi bersama dan adanya masukan dari anggota tim akan membantu dalam proses pembuatan gim ini.

Dalam tahap produksi semua hal yang menyangkut dengan Visual, Audio, dan Programming akan mulai dibuat. Pembuatan berdasarkan dengan Game Design Document yang sudah dibuat dan didiskusikan dengan tim agar pembuatan sesuai dengan tujuan awal akan dibuatnya gim ini.

Pada tahap pembuatan visual objek (surah dan doa) dan background, anggota akan menyesuaikan pembuatan sesuai dengan referensi serta sketsa yang sudah ditentukan sebelumnya dalam Game Design Document dengan gaya visual dan kemampuan yang dimiliki. Pada tahap pembuatan audio, anggota menyesuaikan audio yang digunakan dengan tema gim serta visual yang digunakan dalam gim agar audio dan visual gim sesuai. Selanjutnya untuk programming, anggota membuat prototipe gameplay yang digunakan untuk mendapatkan gambaran gim yang diproduksi.

Dalam tahap terakhir produksi ini, dilakukan proses penyelesaian dan penyuntingan untuk asset surah dan background yang sudah dibuat dalam proses produksi. Setelah itu, dilakukan penggabungan asset antara visual surah dan background dengan audio apakah sudah cocok dan sesuai dengan Game Design Document yang menjadi panduan utama pembuatan gim. Tahap selanjutnya setelah asset objek dan audio sesuai dengan Game Design Document maka asset surah dan background yang sudah pasti akan diberikan kepada programmer untuk dilakukan tahap selanjutnya yaitu proses pemrograman dan memasukan asset surah dan background.

Setelah proses programming dan asset surah serta background sudah selesai maka tahap selanjutnya mulai dilakukannya pengujian terhadap gim yang sudah dapat dimainkan. Dalam tahap ini akan dilakukan pencatatan bug yang ditemukan dan berbagai kemungkinan yang tidak sesuai dengan Game Design Document untuk kemudian dievaluasi dan diperbaiki dalam tahap revisi.

Tahap selanjutnya setelah selesai melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap bug serta penyesuaian dengan Game Design Document serta gim sudah sesuai Game Design Document dan siap dimainkan. Selanjutnya dilakukan tahap terakhir yaitu proses penerbitan gim untuk umum dan mengumpulkan data feedback dari pemain terhadap gim Hafidz Junior untuk dilakukan perbaikan lagi agar sesuai dengan tujuan awal dibuatnya gim ini.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Karya



Gambar 1 Logo Game

Gim Hafidz Junior memiliki tujuan utama yaitu menjawab semua objek utama dalam gim yaitu pertanyaan dengan tema pendidikan agama islam khususnya surah pada juz 30 dan doa harian. Setiap pertanyaan benar akan mendapatkan poin atau score dan pertanyaan salah tidak akan mendapatkan poin sesuai dengan kesulitan yang dipilih.

Score dapat dilihat setelah pemain menyelesaikan semua pertanyaan dan akan diarahkan ke scoreboard pada akhir permainan.

Hafidz Junior memiliki 3 tingkat kesulitan yaitu, Mudah, Sedang, dan Sulit. Setiap kesulitan dalam gim Hafidz Junior memiliki tingkat kesulitan tersendiri untuk pemain karena setiap pemain memiliki pemahaman tersendiri terhadap apa yang mereka tangkap. Setiap pertanyaan yang terjawab akan memberikan skor yang akan diakumulasikan menjadi skor terakhir untuk dimasukkan kedalam daftar high score.

B. Analisis Karya

1. Gameplay

Gim ini memiliki konsep mekanik skor semakin banyak quiz yang terjawab benar sampai quiz habis maka skor pemain semakin tinggi. Untuk mendapatkan skor yang tinggi tentunya pemain harus mengerti pengetahuan dari quiz yang diberikan. Setiap quiz yang terjawab benar dan salah akan diakumulasikan menjadi total skor yang akan dimasukan kedalam daftar high score.

a. Penilaian dan Skor

Dalam gim Hafidz Junior menggunakan penilaian berupa high score yang didapatkan dengan menyelesaikan dari quiz nomor 1 sampai terakhir. Skor dalam gim ini berupa jawaban benar, semakin banyak quiz yang dijawab benar yang diperoleh pemain maka skor yang didapat semakin tinggi. Tergantung tingkat kesulitan, jawaban salah juga akan berpengaruh terhadap skor akhir. Sistem yang digunakan untuk high score adalah akumulasi skor jawaban benar dan jawaban salah yang diperoleh dari awal sampai akhir lalu akan diakumulasikan pada akhir gim dan akan dimasukkan dalam daftar high score.

b. Jenis Gim

Gim Hafidz Junior merupakan gim single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu pemain. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan pemain, kecepatan dan ketepatan berfikir pemain dalam menjawab semua quiz seputar pendidikan agama islam. Dengan objek utama pendidikan agama islam khususnya pada Al Qur'an juz 30 dan doa harian dapat menjadi informasi kepada pemain akan pentingnya belajar agama islam agar generasi-generasi muda pada masa ini memiliki moral agama yang kuat dan ber-akhlakul karimah serta dapat menjaga diri dari pengaruh-pengaruh negatif dari era globalisasi pada masa ini.

c. Genre Game

Genre pada gim Hafidz Junior adalah casual, quiz game dengan mengangkat tema pendidikan agama islam. Casual game merupakan gim yang memiliki aturan sederhana, sesi yang lebih pendek, dan tidak memerlukan keahlian khusus dalam bermain. Casual game bersifat menghibur dan selain itu dapat juga digunakan untuk mempelajari, melatih, dan meningkatkan pengetahuan sebagai tujuan utama dalam gim. Pada gim ini skor merupakan tujuan utama selain quiz, untuk dapat masuk pada daftar high score.

d. Background Game

Background atau Environment game merupakan tempat dimana gim tersebut sedang berlangsung. Pada gim Hafidz Junior mengangkat tema background masjid, pemandangan hutan, lautan dan hewan-hewan lucu pada permainan. Background ini diambil karena sebagai pendukung objek utama pada gim ini yang berupa pengetahuan agama islam yang membuat anak lebih tertarik untuk belajar dan mengurangi kebosanan.

e. Komposisi

Dalam gim Hafidz Junior pembuatan asset dari background menggunakan warna seperti masjid, pemandangan hutan dan laut yaitu penggunaan warna hijau untuk tumbuhan, coklat untuk tanah, serta biru untuk langit dan lautan. Untuk pembuatan User Interface (UI) menggunakan warna-warna yang cerah seperti merah, biru, hijau, dan kuning sehingga perpaduan antara User Interface dan background dapat terlihat menarik untuk pemain.

f. Fitur

Pada gim Hafidz Junior memiliki fitur yang dapat digunakan oleh pemain. Terdapat menu cara bermain yang membantu pemain dalam mempelajari bagaimana aturan main pada gim Hafidz Junior.

g. User Interface

User Interface pada gim Hafidz Junior mengambil referensi pada background dari gim ini sendiri. Dengan perpaduan warna coklat sesuai dengan warna kayu pada pohon dan tanah serta warna hijau seperti warna daun pada pohon dan rumput dan warna biru seperti warna langit. User interface pada gim ini juga menggabungkan warna cerah dan bentuk-bentuk melengkung pada setiap sudut objek.

C. User Interface/Tampilan Game



Gambar 2 Screenshot UI, Main Menu, dan Credit



Gambar 3, menu Pilih Kesulitan, dan gameplay 1 2 3



Gambar 4, Highscore, dan semua soal telah terjawab

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis pada “Quiz Game Hafidz Junior”, maka dapat disimpulkan bahwa gameplay yang digunakan dalam gim Hafidz Junior sesuai dengan konsep awal dirancangnya gim ini. Dengan gameplay menjawab quiz sebagai objek utama untuk mendapatkan high score pada akhir game. Berkaitan dengan gameplay tersebut gim ini dapat melatih pemain dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan ketelitian yang berkaitan dengan quiz pendidikan agama islam, serta kecepatan dan ketepatan yang berkaitan dengan waktu yang diberikan kepada pemain dalam setiap tingkat kesulitannya.

Penerapan asset surah dan doa yang digunakan dalam gim ini sesuai dengan perancangan awal, dengan penempatan asset surah dan doa sebagai objek utama dalam gim menjadikan titik fokus untuk pemain.

BIBLIOGRAFI

- Bakti, Surya, Hasibuan, Nelly Astuti, Sianturi, Lince Tomoria, & Sianturi, Ronda Deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran CorelDraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(4).
- Clark, Donald. (2006). *Game and e-learning*. Sunderland. Caspian Learning. www.caspianlearning.co.uk.
- Daulay, Muhammad Roihan. (2015). Studi Pendekatan Alquran. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab*, 1(01).
- Fauziddin, Mohammad. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui bermain pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 107–116.
- Hamer, Welfarina, Pujakesuma, Tubagus Ali Rachman, Lisdiana, Anita, Purwasih, Atik, Karsiwan, Karsiwan, & Wardani, Wardani. (2020). Menyiapkan sumber daya

manusia unggul melalui penanaman nilai-nilai religius pada kegiatan keagamaan di Desa Pulau Pehawang Kecamatan Marga Punduh. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 42–54.

Huliyah, Muhiyatul. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60–71.

Khobir, Abdul. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2), 69264.

Lee, Jin Ha, Karlova, Natascha, Clarke, Rachel Ivy, Thornton, Katherine, & Perti, Andrew. (2014). Facet analysis of video game genres. *IConference 2014 Proceedings*.

Oxland, Kevin. (2004). *Gameplay and design*. Pearson Education.

Saudale, Martha, Astawan, I. Gede, & Paramita, Made Vina Arie. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 466–472.

Sidiq, Ricu, & Simamora, Reny Sabrina. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Solihah, Fifi Amila. (2020). *Peran Orang Tua dalam Penguatan Pendidikan Agama Islam di Lingkungan Keluarga di Desa Pujon Kidul Kecamatan Pujon Kabupaten Malang*.

Suryadi, Andri. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(1), 8–13.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.

Trisnajati, Emanuel, & Sulistiyono, Arif. (2018). “Insomniac Story” Penciptaan Game Berbasis Cerita. *Journal of Animation and Games Studies*, 4(2), 207–232.

Copyright holder:

Sigit Winarso, Joko Priyono, Ridharahman Ibrahim (2023)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

