

Board Game sebagai Media Pendukung Murojaah Juz Amma untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Safitri Nur Ramadhani^{1*}, Masnuna², Bayu Setiawan³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gunung Anyar, Kec. Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294

Korespondensi penulis: safitrii1224@gmail.com

Abstract. *The activity of murojaah or repeating the memorization of the Qur'an is an important part in the process of strengthening memory of the verses of the Qur'an that have been memorized. However, children often face challenges in maintaining the consistency of murojaah due to lack of motivation and lack of interesting learning methods. This design aims to explore the potential of board games as a supporting media for murojaah juz amma which is educational and fun. By having an attractive visual design, it is expected to be able to increase learning motivation, strengthen memory, and strengthen social interaction between players.*

Keywords: *Board Game, Interactive Learning, Juz Amma, Murojaah*

Abstrak. Kegiatan murojaah atau mengulang hafalan Al-Qur'an merupakan bagian yang penting dalam proses menguatkan daya ingat terhadap ayat-ayat Al-Qur'an yang telah dihafal. Namun pada anak-anak kerap muncul tantangan dalam menjaga konsistensi murojaah akibat minimnya motivasi dan kurangnya metode pembelajaran yang menarik. Pada perancangan ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi *board game* sebagai media pendukung untuk murojaah Juz Amma yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Dengan memiliki desain visual yang menarik diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat memori, dan mempererat interaksi sosial antar pemain.

Kata kunci: *Board Game, Pembelajaran Interaktif, Juz Amma, Murojaah*

1. LATAR BELAKANG

Al-Qur'an bagi umat Islam wajib hukumnya untuk dibaca, dipelajari, bahkan dihafalkan karena terdapat banyak keutamaan. Sebagai umat Islam, orang tua juga berperan penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan Al-Qur'an pada anak sejak mereka usia dini sebagai langkah awal agar di masa depan dapat mencetak generasi Qur'ani. Memasukkan anak ke lembaga pendidikan yang memiliki program hafalan Al Qur'an baik formal maupun nonformal merupakan alternatif bagi orang tua. Program hafalan Al-Qur'an di setiap lembaga tentunya memiliki program yang berbeda dalam menerapkan metode hafalan. Khususnya untuk metode hafalan bagi anak tentunya berbeda dengan metode yang dipakai untuk remaja maupun dewasa (Huda & Ulya, 2022).

Mendidik anak untuk menjadi seorang penghafal Al-Qur'an dalam usia dini tentunya bukan suatu hal yang mudah. Selain memerlukan kesabaran yang tinggi, sebagai orang tua juga harus bisa konsisten dan istiqomah dalam membimbing. Peran orang tua bagi anaknya wajib untuk memberi contoh yang baik karena merupakan sebuah panutan baginya (Yanti & Al 'Afuw, 2022). Muroja'ah Al-Qur'an adalah fase dimana seorang penghafal

mengulang hafalan yang telah dimiliki. Muroja'ah merupakan fase yang sangat penting karena hanya dapat dilakukan dengan kemauan yang kuat dan istiqamah yang tinggi. Ketika seorang penghafal tidak konsisten dalam muroja'ah hafalannya, hal tersebut bisa menjadi kegagalan dalam proses menghafalkan Al-Qur'an (Tanjung & Mutiah, 2022).

Manajemen waktu diperlukan bagi seorang anak yang sedang berproses menghafal Al-Qur'an. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Ustadzah Dhauhud Diyanah seorang guru Al-Qur'an di SD Islam Budi Mulia, beliau menjelaskan bahwa untuk hafalan juz amma menjadi target bagi siswa kelas 1-3. Dalam kegiatan pembelajaran seringkali para siswa merasa jenuh dan bosan. Pada saat siswa sudah merasa jenuh biasanya diselingi dengan ice breaking. Kemudian untuk karakter siswa di kelas tersebut cenderung aktif. Mengajar dengan karakter siswa yang cenderung aktif menjadi tantangan bagi beliau.

Kecerdasan anak usia dini merupakan aspek potensial dibandingkan usia selanjutnya. Menurut (Mulyasa, 2012; (Zain, 2021)), daya ingat dan daya tangkap pada anak usia dini memiliki perkembangan yang luar biasa. Masa tersebut merupakan masa yang unik bagi anak karena berada pada proses berupa pertumbuhan, perkembangan,, pematangan dan penyempurnaan. Seperti Imam Syafi'i yang telah khatam menghafal Al Qur'an pada usia tujuh tahun. Pada usia ini juga menjadi penentu utama dalam perkembangan dan pertumbuhan anak menuju fase selanjutnya. Dalam memberikan media belajar untuk anak juga harus memperhatikan media yang sesuai untuk usianya (Safira, 2024).

Menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan tinggi rendahnya minat dalam belajar (Masnuna et al., 2020). Menurut (Huda & Ulya, 2022), prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu berorientasi kepada anak. Sesuai dengan masa perkembangan dan keunikan individu tiap anak. Kegiatan pembelajaran juga dilakukan dengan cara bermain menyenangkan dan memposisikan anak sebagai pembelajar aktif. Lingkungan juga menjadi faktor yang mendukung proses pembelajaran.

Perancangan *board game* sebagai media interaktif dalam mengajak anak-anak untuk muroja'ah Al-Qur'an diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan kecintaan dalam menghafalkan Al-Qur'an. Konsep *board game* yang akan dirancang tidak hanya monoton dengan melantunkan satu surah secara keseluruhan. *Board game* tersebut akan mengajak anak-anak menyelesaikan misi dengan jenis tantangan seperti sambung ayat. Dengan tantangan tersebut bisa menjadikan pemain menjadi konsentrasi dan teliti dengan surah yang telah mereka hafalkan. Dalam perancangan *board game* nantinya akan diberikan konsep dan karakter yang sesuai untuk usia mereka. Pada usia tersebut mereka berproses

dalam menangkap informasi yang ada. Bantuan visual yang menarik dalam game tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam kegiatan pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Board Game

Board game dalam bahasa Indonesia memiliki arti sebuah permainan yang dimainkan pada papan permainan yang dirancang khusus. Permainan papan adalah jenis permainan di mana alat peraga atau potongan permainan ditempatkan, dipindahkan, atau dimanipulasi pada area yang ditandai atau dibagi menurut seperangkat aturan. Dalam aturan permainan dapat berupa strategi yang memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemain. Pemain pada *board game* memiliki jumlah pemain paling sedikit dua pemain. Kemenangan dalam *game* biasanya dilihat dari poin tertinggi pemain (Vincent Jonathan S. Prayanto W.H & S.T., 2011). Menurut (Robert Charless Bell, 2008; (Putri & Anggapuspa, 2023)), jenis board game dikategorikan sebagai *Strategy Game*, *Eurogame*, *Roll and Move*, *Trivia*, dan *Word Game*.

Menghafal dan Murojaah

Definisi menghafal yaitu sebuah Tindakan menyimpan suatu materi kedalam ingatan agar selalu ingat. Menurut Suryabrata dalam (Masduki, 2018) , menghafal disebut dengan memperhatikan dengan sengaja, dengan sadar dan sungguh-sungguh dalam memperoleh suatu pengetahuan. Adapun hal yang dapat membantu dalam proses menghafal antara lain menyuarakan bacaan yang akan dihafal tidak hanya dibaca dalam hati saja dan menambah hafalan sedikit demi sedikit namun dilakukan secara konsisten.

Sebagai penghafal Al-Qur'an wajib hukumnya untuk senantiasa menjaga, memahami, dan mengamalkan apa yang telah dipelajari. Murojaah merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk memperkuat hafalan Al-Qur'an. Murojaah dilakukan dengan cara mengulang kembali ayat yang telah dihafal. Kegiatan murojaah dapat dilakukan secara mandiri maupun dengan bantuan guru atau orang lain untuk menyimak. Murojaah juga berguna dalam menjaga hafalan agar selalu ingat, dengan catatan harus dilakukan secara rutin agar ingatan kita maksimal.

Pembelajaran Pada Anak Usia 6-8 Tahun

Belajar menurut Afi Parnawi dalam buku “Psikologi Belajar” yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dala interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada anak usia 6 tahun merupakan

masa emas atau biasa biasa disebut *golden age*, dimana pada usia tersebut mereka sudah peka dalam menerima rangsangan, stimulasi, dan berbagai pendidikan di lingkungannya secara langsung maupun tidak langsung. Usia tersebut menjadi penentu dan merupakan usia yang tepat untuk mengajarkan berbagai hal (Mufida et al., 2021).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *board game* murojaah Juz Amma menggunakan kombinasi dari penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur melalui buku dan jurnal. Observasi dilakukan dengan melakukan survey langsung kepada sekelompok anak berusia 6-8 tahun yang mengikuti program hafalan Al-Qur'an dan observasi pada kafe *board game*. Kemudian wawancara dilakukan kepada guru tahfidz untuk menggali informasi karakteristik dan perilaku siswa supaya *board game* yang akan dihasilkan sesuai dan untuk mengetahui apakah *board game* yang akan dibuat dapat menjadi solusi dari permasalahan yang didapat. Wawancara juga dilakukan pada game master *board game* untuk menggali informasi dan pengetahuan bagaimana merancang board game yang baik dan sesuai untuk target audiens.

Analisis data yang dipakai dalam perancangan ini yaitu menggunakan analisis 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who* dan *How*).

- a. *What* (Apa): Apa yang akan disampaikan dalam perancangan *board game* murojaah juz amma ini?

Pesan yang akan disampaikan pada perancangan *board game* murojaah hafalan Juz Amma untuk anak ini yaitu anak-anak dapat bermain dan belajar serta meningkatkan semangat untuk menghafal Al-Qur'an pada usia dini. Dalam perancangan *board game* ini juga akan menyampaikan edukasi tentang moral dan nilai keislaman untuk menambah pengetahuan anak agar tidak hanya menghafal surah nya saja tetapi juga dapat belajar adab.

- b. *Where* (Dimana): Dimana perancangam *board game* murojaah Juz Amma untuk anak usia 6-8 tahun ini diperuntukkan?

Perancangan *board game* tentang murojaah juz amma ini diperuntukkan anak usia 6-8 tahun yang sedang menjalani program hafalan juz amma agar meningkatkan kemampuan menghafal sehingga media *board game* murojaah ini dapat berguna secara efektif.

- c. *When* (Kapan): Kapan perancangan *board game* murojaah hafalan juz amma untuk anak 6-8 tahun ini diperlukan?

Perancangan *board game* tentang murojaah Juz Amma ini diperuntukkan anak usia 6-8 tahun yang sedang menjalani program hafalan Juz Amma agar meningkatkan kemampuan menghafal sehingga media board game murojaah ini dapat berguna secara efektif.

- d. *Why* (Mengapa): Mengapa perancangan ini mengangkat tentang murojaah hafalan Juz Amma?

Pada kegiatan murojaah yang dilakukan di sekolah anak-anak seringkali bosan dan berbuat usil pada saat menunggu gentian murojaah. Pada *Focuss Group Disscussion* (FGD) yang telah dilakukan dengan sekelompok anak usia 6-8 tahun yang mengikuti program hafalan Al-Qur'an juga mengatakan bahwa tidak jarang ketika sewaktu kegiatan murojaah diganggu oleh teman mereka yang berbuat usil.

- e. *Who* (Siapa): Siapa target audiens dalam perancangan *board game* murojaah hafalan Juz Amma untuk anak usia 6-8 ini?

Target usia yang dipilih merupakan anak-anak dengan rentang usia 6-8 tahun. Target audiens tersebut dipilih karena merupakan masa yang baik bagi anak untuk memulai menghafal Al-Qur'an. Pada usia tersebut anak sudah mampu menerima rangsangan dan stimulasi oleh lingkungan di sekitarnya. Selain itu pada usia tersebut anak cenderung aktif dan menyukai aktivitas fisik seperti bermain.

- f. *How* (Bagaimana): Bagaimana merancang *board game* murojaah hafalan Juz Amma untuk anak agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan?

Perancangan *board game* murojaah Juz Amma untuk anak harus disesuaikan dengan target audiens dengan menyesuaikan konsep dan gaya visual yang akan digunakan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Kak Sam dari Tabletoys Boardgame Surabaya, merancang *board game* yang baik untuk anak usia 6-8 tahun yaitu harus mempedulikan aspek seperti durasi permainan, alur permainan yang sederhana dan cenderung menyenangkan, tampilan visual, komponen permainan dengan ukuran yang standar, dan pesan yang akan disampaikan pada permainan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Board game yang akan dirancang memiliki judul “Jejak Hafidz”. Judul tersebut diambil dari rumusan keyword yang telah dibuat yaitu “Cinta Qur'an dan Peduli Sesama”. Keyword tersebut memiliki makna pesan yang akan disampaikan bahwa menghafal Al-

Qur'an bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mengajak anak untuk belajar nilai keislaman dimulai dari peduli kepada sesama. Dengan melalui *board game* diharapkan anak dapat merasa senang dan dapat diimplementasikan ke kehidupan nyata.

Konsep Visual

a. Gaya Visual

Board game bertema petualangan dan religi, maka suasana pada *board game* yang akan dirancang memakai latar padang pasir dan kafilah arab. Padang pasir menggambarkan perjalanan panjang sebagaimana para penghafal menapaki jejak. Wilayah arab juga merupakan tempat diturunkannya Al-Qur'an pertama kali, tempat para sahabat Nabi Muhammad SAW menghafal ayat demi ayat. Dengan latar padang pasir ini, *board game* ini ingin mengajak anak-anak menelusuri jejak para pendahulu yang bukan hanya menghafal, tetapi juga meneladani semangat mereka.

b. Elemen Grafis

Elemen grafis digunakan sebagai acuan dalam desain kartu pertanyaan, jalur pada papan permainan. Elemen grafis diambil dari bentuk ornamen islam seperti bentuk geometris yang bermakna keteraturan dan harmoni akan dipakai pada jalur permainan. Pada elemen grafis terdapat simbol bintang yang bermakna petunjuk untuk tanda *checkpoint* dalam permainan, simbol tangan berjabat yang melambangkan kehidupan dan hubungan antar manusia dengan alam untuk kartu aksi, simbol kitab dan Al-Qur'an untuk kartu surah, dan simbol obor untuk ikon pertanyaan estafet surah.



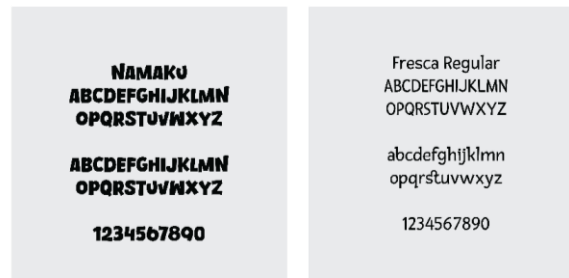
Gambar 1. Elemen Grafis

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Tipografi

Acuan tipografi yang akan digunakan adalah jenis font sans serif. Penggunaan font sans serif sering digunakan untuk anak yang baru mengenal dan mempelajari huruf.

Jenis font tersebut dapat digunakan dengan tidak mengeksplor bentuk secara berlebihan karena dapat merusak fungsi legabilitas karena akan digunakan sebagai media pembelajaran (Catherine & Visual, n.d.). Penggunaan jenis font sans serif akan digunakan pada seluruh komponen *board game* seperti kemasan, buku panduan, kartu, dan *spin wheel*.



Gambar 2. Tipografi

Sumber: Dokumen Pribadi

d. Warna

Warna akan disesuaikan dengan gaya visual ilustrasi yang akan dipakai. Pada pemilihan warna dengan audiens anak usia 6-8 tahun memakai warna yang cenderung menarik, dan riang. Pemilihan warna akan menjadi faktor utama agar *board game* tidak membosankan dan dapat dimainkan secara berulang. Kesesuaian warna dalam gaya visual mempengaruhi anak dalam pendapat pengalaman belajar dari segi kognitif (daya pikir), afektif (sikap), dan psikomotorik (Perilaku) (Gilang et al., 2018). Pada atmosfer warna yang dipakai menyesuaikan dengan suasana *board game* yang akan dipakai yaitu suasana padang pasir.



Gambar 3. Atmosfer Warna *Board Game*

Sumber: Dokumen Pribadi

Komponen Permainan

a. Papan Permainan

Papan permainan merupakan komponen utama dalam alur permainan. Pada papan permainan terdapat simbol pada jalur yang berupa pertanyaan untuk para pemain ketika berhenti di jalur tersebut.



Gambar 4. Desain Papan

Sumber: Dokumen Pribadi

b. *Spin Wheel* dan *Token Poin*

Pada *board game* ini menggunakan *spin wheel* untuk menentukan langkah pemain dalam permainan. *Spin wheel* digunakan sebagai pengganti dadu karena dalam hukum syariat islam melarang permainan dadu karena merupakan simbol dalam permainan judi. *Token poin* digunakan untuk reward pemain yang berhasil menjawab pertanyaan pada kartu.

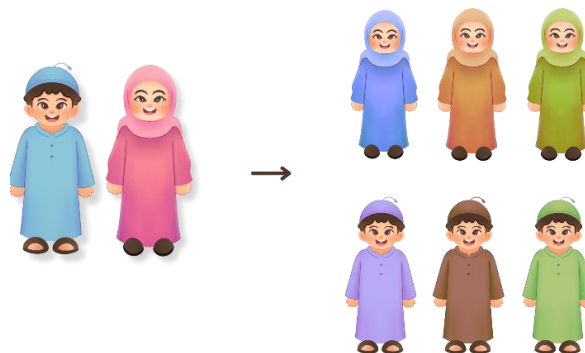


Gambar 5. Desain *Spin Wheel* dan *Token Poin*

Sumber: Dokumen Pribadi

c. *Pion*

Pion pemain digunakan untuk penanda setiap pemain. *Pion* pemain akan berupa berupa karakter anak-anak sesuai dengan target usia pemain.



Gambar 6. Desain *Pion Karakter*

Sumber: Dokumen Pribadi

d. Kartu

Dalam *board game* ini akan terdapat tiga macam kartu yaitu kartu surah, kartu aksi, dan kartu *checkpoint*. Kartu surah dapat berisi nama surah dalam Juz Amma yang akan digunakan untuk pertanyaan pada jalur di papan permainan. Kartu aksi merupakan pertanyaan seputar nilai kebaikan yang ada pada surah di dalam Juz Amma. Kemudian terdapat kartu *checkpoint* yang berisi benefit untuk para pemain. Kartu *checkpoint* berjumlah 4 kartu.



Gambar 7. Desain Kartu Surah

Sumber: Dokumen Pribadi

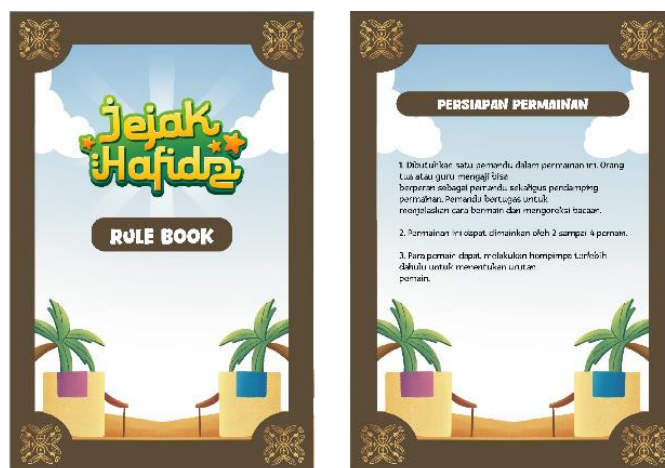


Gambar 8. Desain Kartu Aksi dan Checkpoint

Sumber: Dokumen Pribadi

e. *Rulebook*

Rulebook digunakan sebagai petunjuk alur permainan. Selain itu pada buku panduan akan terdapat kunci jawaban untuk pertanyaan pada kartu aksi.



Gambar 9. Desain Rulebook

Sumber: Dokumen Pribadi

f. *Kemasan*

Kemasan pada *board game* “Jejak Hafidz” berukuran 35cm x 28cm dengan ketinggian berbentuk persegi panjang. Material yang akan digunakan pada kemasan menggunakan *yellow board* dengan ketebalan 3mm.



Gambar 10. Desain Kemasan

Sumber: Dokumen Pribadi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Board game dapat menjadi media pendukung yang cukup efektif untuk kegiatan murojaah juz amma bagi anak. Melalui pendekatan permainan yang interaktif, anak-anak dapat menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam mengulang hafalan serta mengalami peningkatan dalam motivasi belajar. Board game juga berperan sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu menstimulus daya ingat dan konsentrasi serta mempererat interaksi sosial antar pemain dan pemandu. Dengan demikian board game bukan hanya mendukung aspek kognitif namun juga mengembangkan aspek afektif dan sosial anak dalam pembelajaran agama. Untuk memaksimalkan board game sebagai media pendukung murojaah juz amma diperlukan adanya pelatihan singkat bagi para guru dan orang tua yang nantinya akan menjadi pemandu dalam permainan agar memiliki pemahaman yang tepat mengenai cara bermain board game agar lebih optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar Zain. (2021). *Strategi pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini*. Insania.
- Catherine, R. A., & Visual, D. K. (n.d.). *Pemanfaatan tipografi untuk anak usia dini*.
- Huda, N., & Ulya, V. F. (2022). Metode tasmi' dalam membelajarkan tahfidz al-Qur'an bagi anak usia dini. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 56–68. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i1.288>
- Masduki, Y. (2018). Implikasi psikologis bagi penghafal al-Qur'an. *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, 14(1), 18-35.
- Masnuna, M., Kusuma Wardani, N. I., & Kadiasti, R. (2020). Desain aplikasi SALIM sebagai media pembelajaran untuk menanggulangi tindakan kenakalan remaja. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 100–114. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3327>
- Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia 6-10 tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan board game sebagai media pembelajaran rukun Islam untuk anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>
- Safira, Y. F. (2024). Perancangan desain lembar kerja faceless untuk anak Muslim usia dini. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 12–17.
- Tanjung, E. F., & Mutiah. (2022). Penerapan muroja'ah dalam meningkatkan hafalan al-Qur'an santri di Yayasan Adawiyah Binti Abdurrohman Medan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 23–38. <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Vincent Jonathan S. Prayanto W.H, H. D. Y., & S.T. (2011). Gadget terhadap anak pendahuluan. Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak, 1–15. <https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf>
- Yanti, D., & Al 'Afuw, N. F. (2022). Smart parenting dalam mengasah hafalan al-Quran anak usia dini. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 3(1). <https://doi.org/10.55171/jaa.v3i1.640>