



## EFEKTIFITAS METODE PERMAINAN BERBASIS ANDROID TERHADAP PENGENALAN NAMA-NAMA SURAT PENDEK DALAM AL-QURAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Nadlir<sup>1</sup>, Ainaul Mardhiyah<sup>2</sup>, Putri Cyntia Melani Aji<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Ampel, Surabaya

<sup>1,2,3</sup>Jl. Ahmad Yani, Kecamatan Wonocolo No. 117, Surabaya, Jawa Timur

E-mail: [nadlir@uinsa.ac.id](mailto:nadlir@uinsa.ac.id)<sup>1</sup>, [ainaulmardhiyah04@gmail.com](mailto:ainaulmardhiyah04@gmail.com)<sup>2</sup>, [lanityaaji@gmail.com](mailto:lanityaaji@gmail.com)<sup>3\*</sup>

**Received:** 14 Desember 2023; **Revised:** 7 Februari 2024; **Accepted:** 1 April 2024

### Abstrak

Di era digital, transformasi teknologi telah terjadi dalam berbagai aspek salah satunya dunia pendidikan. Minimnya ketersediaan media pembelajaran digital khususnya dalam pembelajaran al-quran dan hadist, informasi dalam buku ajar kurang menarik minat membaca siswa. Hal perlu diatasi dengan menginovasi media pembelajaran berbasis digital sehingga memudahkan siswa dalam menerima informasi dan pengetahuan. Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis digital adalah MARISUQUR. Tujuan penelitian ini membuat dan menganalisis efektifitas permainan MARISUQUR terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta didik tingkat MI/SD dalam mengenal nama surat Al-Quran pada juz 30. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Pengumpulan data dilakukan melalui: observasi, wawancara, dan tes kepada 30 peserta didik MI Nurul Ulum Jogodalu Benjeng Gresik. Analisis data menggunakan pengukuran statistik paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa penerapan permainan MARISUQUR secara signifikan efektif dalam menarik minat peserta didik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun kata dengan benar, khususnya terkait mengenal nam-nama surat Al-Quran pada juz 30. Metode ini juga berdampak pada meningkatnya aktivitas, minat, dan motivasi terhadap pembelajaran al-Qur`an hadis di MI. Hal ini disebabkan metode permainan berbasis android dapat menarik minat dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

**Kata Kunci:** Metode Permainan, Android, Surat Al-Quran

### Abstract

*In the digital era, technological transformation has occurred in various aspects, one of which is the world of education. The minimal availability of digital learning media, especially in learning the Koran and Hadith, the information in textbooks does not attract students' interest in reading. This needs to be overcome by innovating digital-based learning media to make it easier for students to receive information and knowledge. One of the innovations in digital-based learning media is MARISUQUR. The aim of this research is to create and analyze the effectiveness of the MARISUQUR game on the knowledge and skills of MI/SD level students in recognizing the names of Al-Quran letters in juz 30. This research uses quantitative methods with a pre-test and post-test design. Data collection was carried out through: observation, interviews and tests on 30 students of MI Nurul Ulum Jogodalu Benjeng Gresik. Data analysis uses paired sample t-test statistical measurements. The results of the research show that the significance value is  $0.000 < 0.05$ , so it is concluded that the application of the MARISUQUR game is significantly effective in attracting students' interest and increasing their ability to compose words correctly,*

*especially regarding recognizing the names of Al-Quran letters in juz 30. Method This also has an impact on increasing activity, interest and motivation towards learning Al-Qur'an Hadith at MI. This is because the Android-based game method can attract interest and increase student learning activities.*

**Keywords:** *Game Method, Android, Al-Quran Surah*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam di era modern ini terus mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan berkembangnya teknologi. Proses pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi suatu kebutuhan mendesak, terutama ketika melibatkan peserta didik pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Salah satu aspek yang krusial dalam pembelajaran agama Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah khususnya Mata Pelajaran Al-Quran Hadist adalah pengenalan nama surat Al-quran. Pengenalan nama surat dalam Al-quran sudah seharusnya dilakukan oleh guru sejak anak itu berada di kelas bawah, mengingat banyak sekali sekolah yang menuntut peserta didiknya untuk menghafal Al- quran khususnya Juz 30. MI Nurul Ulum Jogodalu Benjeng Gresik merupakan salah satu madrasah yang mewajibkan kepada seluruh peserta didiknya agar setelah lulus sudah memiliki hafalan Juz 30. Adanya tuntutan tersebut, maka diperlukan pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih berada pada usia dini. Metode konvensional yang diterapkan di madrasah seringkali tidak mampu memberikan stimulasi yang cukup, dan hal ini memunculkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Farida: 2022).

Perkembangan teknologi, terutama perangkat Android saat ini, telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah. Pemanfaatan teknologi ini dalam media pembelajaran, khususnya melalui permainan berbasis Android, sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Munsyaila : 2022). Hal ini karena permainan berbasis Android lebih sesuai dengan kebiasaan dan preferensi generasi muda yang sudah akrab dengan teknologi digital (Susanto et al.,2016). Adanya media pembelajaran yang berbasis android ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kontemporer.

Berdasarkan permasalahan di Madrasah yang sudah dipaparkan sebelumnya dan melihat kemajuan teknologi yang telah berkembang pesat, maka peneliti memberikan solusi dengan membuat inovasi dalam bentuk permainan berbasis Android yang diberi nama "Permainan Cari Surat Al-quran (MARISUQUR)". Jenis permainan yang dibuat oleh peneliti merupakan permainan "Word Search" atau pencarian kata. Pada permainan ini, siswa diberikan sebuah grid atau kotak-kotak yang di dalamnya tersusun huruf-huruf acak. Tugas mereka adalah menggabungkan huruf-huruf hingga terbentuk satu kata surat yang ada dalam Juz 30.

Penggunaan permainan Word Search berbasis Android dalam konteks ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Wahyuni: 2021). Siswa tidak hanya membaca atau menghafal nama surat, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dan pemikiran analitis (Fauzan:2017). Aktivitas mencari kata membantu mereka mengenali dan mengingat nama-nama surat dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu mengembangkan keterampilan lain seperti fokus, perhatian terhadap detail, dan pemecahan masalah (Efriyanti et al., 2018). Dalam konteks penelitian, penggunaan permainan Word Search berbasis Android dapat memberikan *insight* tentang bagaimana metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Lengkong et al., 2019). Sebagai

tambahan, karena permainan ini diakses melalui perangkat Android, ia juga memberikan fleksibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda saat ini,

Permainan ini dirancang dengan tujuan untuk memperkenalkan beberapa surat Al-quran yang ada di Juz 30. Adanya aplikasi ini juga diharapkan bisa memberikan pengenalan nama surat yang lebih menarik dan efektif kepada peserta didik (Zein: 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan MARISUQUR dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nama surat Al-quran. Dengan melibatkan peserta didik MI Nurul Ulum, penelitian ini berusaha memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi. MARISUQUR diharapkan dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam menanggapi tantangan pendidikan agama Islam di era digital ini, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembangan pendekatan serupa dalam konteks pendidikan agama Islam di tingkat dasar.

Penelitian terdahulu yang bisa dijadikan dasar kuat untuk melanjutkan eksplorasi terkait penerapan permainan cari kata. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantaranya adalah penelitian di SMK YPE Sawunggalih, dengan hasil penelitian bahwasannya Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata Acak sangat layak (86,31%) untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan (Saidah et al., 2015). Penelitian selanjutnya dilakukan di SDN 2 Payakumbuh Sumatera Barat Indonesia bahwasannya media pembelajaran edukasi pencarian kata dapat menstimulus pembelajaran HOTS (Gustina: 2021). Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh (Arifin: 2021) menyatakan bahwasannya proses penggunaan media online merupakan upaya untuk meningkatkan proses berpikir kreatif dan kritis dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

Penelitian lainnya menyatakan bahwa menghafal Al-Qur'an khususnya juz 30 dengan memanfaatkan permainan kartu yang digemari oleh peserta didik yang disebut sebagai kartu Tahfidz, dengan mengolaborasikan pendekatan metode edutainment, juga menerapkan konsep PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dengan begitu hasil penelitian yang ditunjukkan memberikan peningkatan yang signifikan kepada santri dengan persentase 96% dengan kategori "sangat baik" dan mendapat validasi oleh ahli materi (Halim dkk., 2021). Pada penelitian lain game edukasi dapat melatih siswa pada saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orang tua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan (Putra, dkk. 2016). Selain itu, ada penelitian menggunakan permainan Zuper Abase sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan persentase 85% dan mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebesar 93,94% (Kurniawan & Hidayah, 2022).

Adapun penelitian yang merancang game menggunakan DGBL-ID Model dalam penerapan, penggunaan, dan pengaplikasiannya sangat berguna dan berkualitas (Emka, 2017). Pada penelitian lain penggunaan aplikasi permainan Timun Emas dapat berjalan sesuai tugasnya yaitu dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam cerita rakyat sehingga media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam mengajarkan moral kepada siswa (Setiadi, 2021). Pada penelitian lain media game edukasi dapat terealisasi dengan baik dan mendapat respon positif terhadap kebutuhan akademis karena dapat meningkatkan kemampuan siswa (Pratama dkk., 2019). Penelitian selanjutnya dalam penggunaan aplikasi Game Mengenal Huruf Hijaiyah lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan cara konvensional (Ipnuwati, 2022).

Penelitian selanjutnya menyatakan bahwa game edukasi interaktif dapat digunakan oleh anak usia dini dan dalam penerapannya didampingi oleh guru mendapatkan persentase

80% “baik” menarik minat belajar siswa (Rahayu & Fujiati, 2018). Pada penelitian lainnya mengenalkan surat-surat pendek menggunakan aplikasi edukasi berbasis android dapat membantu anak menghafal dan menambah pengetahuan mengenai isi kandungan juga makna dari surat-surat pendek tersebut sehingga siswa dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari (Mandar dkk., 2022). Pada penelitian lainnya game edukatif Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa juga telah diuji pada black box dapat berjalan dengan baik (Windawati & Koeswanti, 2021). Penelitian lainnya mengenai aplikasi menghafal surat pendek untuk pemula, aplikasi ini sangat membantu pengguna, dalam aplikasi tersebut tidak hanya surat pendek melainkan, Al-Qur’an 30 juz, bacaan tajwid, doa harian, dan bacaan salat sehingga siswa dapat mencoba aplikasi ini kapan pun dan dimana pun (Maskur, 2018).

Penelitian Vadlya, Hidayat dan Fitriani (2020) membuat sebuah inovasi game untuk menghafal surat pendek Al-Quran yang diberi nama “Petualangan Ali” yang mana membuat anak-anak belajar tanpa sadar dirinya sedang belajar melalui permainan. Selain itu Laili dan Ulhaq (2019) mengembangkan game edukasi “Al Qur’an Ratsel Bambini” sangat layak digunakan dan telah teruji dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian Venni, Haisa dan Nur (2021) juga membuat media menghafal surat pendek berbasis android untuk anak usia dini sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mempelajarinya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian yang ingin membuat dan menerapkan media pembelajaran berbasis android siswa memudahkan siswa mempelajari surat-surat pendek dalam alquran. Perbedaannya terletak pada isi konten media pembelajaran, metode penelitian, lokasi penelitian, dan subjek penelitian. Berdasarkan hasil yang dari penelitian sebelumnya yang secara keseluruhan menyatakan bahwasannya media pembelajaran cari kata dan media online mampu memberikan dampak positif terhadap peserta didik, maka penulis ingin menerapkan permainan cari kata ini pada pembelajaran Al-quran Hadis di Madrasah Ibtidaiyah yang dikemas dalam sebuah permainan berbasis android. Dengan demikian penelitian ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan pengalaman bermain yang mendidik, di mana peserta didik diajak untuk mencari dan mengenali nama surat Al-quran secara interaktif.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental. Metode Penelitian Eksperimental merupakan suatu cara pengelolaan pembelajaran dimana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan mencoba sendiri (Ahyat: 2017). Pada penelitian ini, metode eksperimental merupakan metode yang melibatkan penerapan sebuah intervensi atau perlakuan (dalam hal ini, penggunaan permainan berbasis Android) dan kemudian mengukur efeknya. Eksperimen ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima intervensi dan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi. Desain penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test. Dimana kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diukur sebelum dan setelah perlakuan atau intervensi. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam menentukan perubahan yang terjadi akibat intervensi tersebut. Pengumpulan data menggunakan wawancara, tes dan observasi. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 peserta didik MI Nurul Ulum Jogodalu Benjeng Gresik Setelah mendapatkan data dari hasil test peserta didik, kemudian peneliti melakukan analisis dan menyajikan data dalam bentuk tabel untuk selanjutnya dianalisis melalui paired sample t-test berbantuan aplikasi SPSS. Tujuan dari adanya analisis data yakni untuk menyimpulkan satu hal yang diperoleh dengan tujuan teoritis (Sahir: 2021). Melalui metode ini, peneliti dapat secara objektif menilai seberapa besar pengaruh media

permainan berbasis Android dalam meningkatkan pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah terhadap nama-nama surat di Al-Qur'an.

### III. PEMBAHASAN

Media yang interaktif dan menarik dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Nugraha, 2017). Media pembelajaran adalah alat untuk menjadikan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur tampak lebih nyata atau konkrit (Ismawati, 2023). Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah MARISUQUR. Dari penerapan media tersebut memperoleh hasil yang mencakup data yang diperoleh dari kelompok eksperimen (yang menggunakan permainan Word Search berbasis Android) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional). Sebelum intervensi dilakukan, kedua kelompok diuji dengan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang nama-nama surat Al-Qur'an. Data yang dikumpulkan berupa skor pre-test dan post-test untuk kedua kelompok. Berikut ini rata-rata hasil pre-test 2 kelompok eksperimen :

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Rata-Rata	73,6	71,6

Berdasarkan tabel di atas, hasil nilai rata-rata pre-test kelompok kontrol sebesar 71,6 sedangkan kelompok eksperimen sebesar 73,6. Hasil pre-test tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam pemahaman awal antara kedua kelompok yakni kelompok eksperimen memiliki pemahaman awal lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah mengetahui hasil pretest, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media MARI SUQUR sedangkan kelas kontrol dibiarkan tetap menggunakan media yang biasa digunakan guru.

Setelah data lengkap peneliti menganalisis data menggunakan paired sampel t-tets berbantuan SPSS, sebelum dilakukan analisis peneliti memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data sebagai berikut :

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.157	15	.200*	.955	15	.604
Sesudah	.200	15	.109	.945	15	.455

Berdasarkan tabel tests of Normality diperoleh nilai signifikansi (Sig) untuk uji normalitas dengan metode Shapiro Variabel pretest sebesar 0,604 dan variabel posttes sebesar 0,455 yang artinya lebih besar daripada nilai alpha 0,05. Maka dari itu dapat diartikan bahwasannya data berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variances				
Nilai_Sebelum				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	3.879	2	8	.066

Berdasarkan Tabel diatas, penulis melakukan uji *Homogeneity* (homogenitas) data menggunakan *Levene Statistic* memperoleh nilai Sig. Pada *Levene Statistic* hasil penugasan mata pelajaran Quran Hadis Kelas Sebelum-sesudah 0,066 > 0,05. Dari nilai hasil data tersebut memperlihatkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi peneliti melakukan analisis paired sample t-test untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari media permainan MARISUQUR berbasis android. Berikut merupakan hasil Post-test yang diperoleh:

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa	Sebelum	6.933	3.494	.902	-8.868	-4.998	-7.685	14	.000
ir 1	-								
	Sesudah								

Dari Tabel diatas diperoleh nilai signifikasi (Sig.) (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada nilai alpha (0,05). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran MARISURUQ berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Word Search berbasis Android efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah terhadap nama-nama surat Al-Qur'an. Hal ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa permainan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Mencari kata dalam grid memungkinkan siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang dapat memperkuat pemahaman mereka.

Selain meningkatkan pemahaman, metode permainan Word Search berbasis Android juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Kehadiran unsur permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan siswa mungkin merasa lebih termotivasi untuk belajar nama-nama surat Al-Qur'an. Hal ini dapat memiliki dampak positif pada partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media ini juga memberikan fleksibilitas pembelajaran karena permainan Word Search dapat diakses melalui perangkat Android. Ini berarti siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga sesuai dengan gaya hidup dan preferensi belajar generasi muda saat ini.

Beberapa penelitian terdahulu, juga menyatakan bahwasannya terdapat pengaruh positif yang signifikan korelasi antara pengaruh pembelajaran berbasis androidmedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Diah et al., 2022). Selain itu (Nasrullah et al., 2022) juga mengemukakan bahwasannya hasil uji hipotesis penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis android dibantu oleh Smart Apps Creator pada pengaturan mandiri siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Yuningsih et al., 2022) juga menyatakan hasil bahwa media pembelajaran berbasis android juga meningkatkan nilai tes kreativitas dimana kelas eksperimen saat itu berhasil mencapai 96,48% dan kelas kontrol sebesar 85,24%. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, dmaka peneliti menyarankan agar media permainan berbasis Android, seperti Word Search, dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam pengenalan nama-nama surat Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan Islam yang lebih luas. Pembahasan ini merangkum temuan penelitian dan implikasinya dalam meningkatkan media pembelajaran dan pembahasan materi agama di Madrasah Ibtidaiyah.

Tidak hanya itu sejalan Hasanah (2023) bahwa penggunaan android sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadits sangat membantu siswa dalam menghafal huruf al-quran di era digital. Tak lupa profesionalisme guru, peran aktif orang tua dan lingkungan juga sangat penting untuk menjadi motivator dan memberi rangsangan kepada siswa agar terus termotivasi belajar. Mengatasi kesulitan siswa dalam belajar Al-Qur'an yaitu dengan cara mengulang-ulang bacaan yang disebut dengan talaqqi (Rusdi, 2022). Guru juga dapat

menerapkan metode menghafal untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menghafal surat-surat pendek (Millata, 2017). Keuntungan utama penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun kendala yang dialami terkait internet yang belum mendukung, dan aplikasi game edukasi digital yang sering mengalami error (I Putu, 2023).

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan temuan yang signifikan terkait pengaruh metode permainan berbasis Android, khususnya permainan Word Search, dalam konteks pengenalan nama-nama surat Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap nama-nama surat Al-Qur'an. Selain itu, metode ini juga berdampak positif terhadap minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran agama Islam. Penggunaan permainan berbasis Android, seperti Word Search, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Siswa tidak hanya memahami materi lebih baik tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar. Fleksibilitas pembelajaran yang diberikan oleh teknologi Android memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih nyaman sesuai dengan preferensi mereka. Rekomendasi dari penelitian ini adalah untuk mengintegrasikan metode permainan berbasis Android dalam pengajaran nama-nama surat Al-Qur'an di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan menguatkan minat mereka dalam pembelajaran agama Islam. Selanjutnya, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi potensi teknologi dalam konteks pendidikan agama yang lebih luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Arifin, Zainul, Suci Ramadhanti Febriani, and Anasruddin Anasruddin. "Using Bloom's Taxonomy in Arabic Learning Media to Elevate Student's Writing in Covid-19 Situation." *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 9, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2530>.
- Efriyenti, A. R., & Wahyuni, I. (2018). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Sekolah Menenggraman.
- Emka, H. A. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2017.v2i1.93>
- Farida, W. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fauzan, R. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Islam Pada Madrasah Islam.
- Febrianto, K., & Ikbil, I. (2020). Penerapan Speech Recognition pada Permainan Edukasi "Tahfidzul Qur'an Zaman Now" Berbasis Android. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 9(1), 17-24.
- Gustina, G. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif cari kata berbasis android untuk menstimulasi pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31-46.
- Halim, A., Anggraeni, D., & Fadhil, A. (2021). Pembelajaran Al-Quran Berbasis Edutainment. *Jurnal Online Studi Al-Qur'an*, 17(01), 75–92. <https://doi.org/10.21009/JSQ.017.1.04>

- Hasanah, A. Q., Ghany, . R., & Karimah, U. (2023). Tablet sebagai Media Pembelajaran Qur'an Hadist Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 403–414. Retrieved from <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/aiciel/article/view/9734>
- I Putu Andika Satyana Putra, & Made Vina Arie Paramita. (2023). The Use of Digital Educational Games as Learning Media: A Study on Elementary School Teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58432>
- Ibtidaiyah, S. R., & Wahyuni, I. (2021). Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta 1.
- Ipnuwati, S. (2022). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(2). <https://doi.org/10.57084/jeda.v1i2.951>
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2022). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN SAINS*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Lengkong, R. P., & Subandi, I. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Agama Islam Pada Madrasah Tawang Berbasis Android.
- Maarif, Vadlya. Nur, Hidayat M. Chandrayoga F. (2020). Game Edukasi Surat Pendek Al-Quran The Adventure of Ali, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 6(1), <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.8059>
- Mandar, G., Muhammad, A. H., Santosa, M., & Roman, A. (2022). Aplikasi Game Edukasi Surat Pendek Al-Quraan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika (J-Tifa)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.52046/j-tifa.v5i1.1349>
- Maskur, A. (2018). Pembelajaran Tahfidz Alquranpada Anak Usia Dini. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01), 188–198.
- Millata Zamana, & Siti Rosnawati. (2017). PENERAPAN METODE MENGHAFAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENGHAFAL SURAT-SURAT PENDEK PADA SISWA KELAS RENDAH (III) SD NEGERI 7 LINGE. *Jurnal Buah Hati* , 4(1), 31-50. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i1.553>
- Munsyaila Putri, M. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. Universitas Jambi.
- Nasrullah, Anton Nasrullah, Isnaini Mahuda, Melinda Putri Mubarika, Ranny Meilisa, and Laksmi Evasufi Widi Fajari. “Android-Based Mathematics Learning Media Assisted by Smart Apps Creator on Self-Regulated Learning Title.” *International Journal of Asian Education* 3, no. 3 (2022): 160–65. <https://doi.org/10.46966/ijae.v3i3.292>.
- Nugraha, R. G. A. (2017). Interactive Media Development for Second Grade Elementary Students Thematic Learning Using Adobe Flash CS4 Professional. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 94–105. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i2.p94-105>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At- Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>



- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Romadhah, Hikmah, Popi Dayurni, and Laksmi Evasufi Widi Fajari. “Meta-Analysis Study.” *International Journal of Asian Education* 3, no. 4 (2022): 253–63. <https://doi.org/10.46966/ijae.v3i4.300>.
- Rusdi, A., Fatimah, S., Idawati, I., Lara, I., & Baiti, M. (2022). The Role of the Islamic Religious Education Teacher in Overcoming Difficulties Learning of Students on Reading and Writing the Qur'an at Private Islamic Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2), 164-174. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14202>
- Sahir, S. H. (2021). "Metodologi penelitian". Yogyakarta. KBM Indonesia
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).
- Sawunggalih, S., & Saidah, I. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Dengan Menggunakan Software Adobe Flash Cs5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar.
- Setiadi, A. (2021). Implementasi Game Permainan Timun Emas Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 407–413. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1253>
- Susanti, W., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*. Samudra Biru.
- Susanto, I. W., & Wahyudi, I. (2016). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah.
- Uyun, Laili Q & Zuhdi, U. (2024). Pengembangan Game Edukasi “Al Qur’an Ratsel Bambini” Berbasis Android Mata Pelajaran Pai Materi Hafalan Surat Pendek Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(11). 3228-3238.
- Wendra, I. W., Utama, I. M., & Wisudariani, N. M. (2014). Pembahasan Hasil Penelitian Dalam Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yuningsih Yuningsih, Bambang Subali, and Mohamad Joko Susilo. “Analogipedia: An Android-Based Module Utilizing PBL Model Based on Analogical Approach to Improve Students’ Creativity.” *Anatolian Journal of Education* 7, no. 1 (2022): 45–56. <https://doi.org/10.29333/aje.2022.714a>
- Zein, B. A. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Modifikasi Untuk Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Pada Materi Menghafalkan Surat-Surat Pendek Siswa Kelas VII Di Mtsn 2 Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, IAIN Kediri).