

PERANCANGAN CARD GAME TENTANG TAJWID SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK USIA 7 – 12 TAHUN

Muhamad Ikhwan Amrulloh ¹⁾ Dhika Yuan Yurisma ²⁾ Karsam ³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)20420100003@dinamika.ac.id, 2)Dhika@dinamika.ac.id, 3)Karsam@dinamika.ac.id

Abstrak: Ketika membaca kitab suci Al-Qur'an, setiap muslim harus memahami tata cara membaca dengan lafal atau ucapan yang benar sesuai dengan ilmu tajwid. Namun proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Sehingga dibutuhkan media lain yang bisa digunakan guru dalam mengajar tajwid untuk mengenalkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Hal ini menjadi sangat penting karena mengingat penggunaan media konvensional sering kali membuat anak-anak menjadi cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah merancang *card game* tentang tajwid sebagai edukasi kepada anak usia 7-12 tahun. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan penjelasan proses pembelajaran, media pembelajaran, dan ketertarikan anak usia 7-12 tahun pada permainan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Informasi yang diperoleh membentuk dasar konsep perancangan *card game*. Analisis juga dilakukan terhadap game serupa yang sudah ada untuk mendapatkan referensi dalam perancangan *card game*. Hasil penelitian ini menghasilkan *card game* dengan nama "Tanda Elok" yang didukung oleh media lain seperti x-banner, stiker, dan gantungan kunci. Dalam permainan ini, pemain akan mengumpulkan kartu huruf hijaiyah berdasarkan daftar tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan membantu anak dalam memenuhi aspek memfasihkan dan membenarkan bacaan Al-Qur'an.

Kata kunci: Media Edukasi, Tajwid, *Card game*

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan mengenai agama dan membentuk sikap, kepribadian, dalam mengamalkan ajaran agamanya (Musya'Adah 2018). Dalam agama Islam, membaca Al-Qur'an merupakan amal perbuatan yang sangat mulia. Membaca Al-Qur'an bukan saja menjadi amal dan ibadah, tetapi juga menjadi obat dan penawar bagi orang yang gelisah jiwanya. Hal ini seperti dengan keinginan para orang tua yang berharap anaknya kelak menjadi anak yang shaleh dan menggunakan Al-Qur'an sebagai pegangan hidup agar tidak terjerumus kepada hal yang tidak baik dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Rasulullah SAW bersabda disebutkan dalam shahih Bukhari dari sahabat Utsman bin Affan Radhiyallahu 'anhu. Sebaik-baik manusia adalah yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya (Natsir and Ismail Ahmad 2019). Ketika membaca kitab suci Al-Qur'an, setiap muslim harus memahami tata cara

membaca dengan lafal atau ucapan yang benar. Artinya setiap muslim harus mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an dengan tartil sesuai dengan Ilmu Tajwid. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS.Al-Muzammil/73: 4 yang artinya "atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan". Dalil tersebut dengan kuat menyatakan bahwa dalam membaca Al-Qur'an haruslah secara tartil atau tidak tergesa-gesa dimana harus memperhatikan tata cara membacanya sesuai dengan aturan Ilmu Tajwid. Menurut Ibnu Katsir, tartil artinya membaca Al-Qur'an dengan perlahan-lahan dan hati-hati (Mubarak et al. 2022).

Ilmu tajwid adalah dasar untuk membaca Al-Qur'an yang baik dan benar, serta ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara membunyikan atau mengucapkan huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Jadi dalam membaca Al-Qur'an harus tepat dan benar lafal pengucapannya sesuai aturan

yang sah, karena jika salah dalam membaca atau melafalkannya akan memberi arti yang berbeda (Anggreini and Putra 2022). Ilmu tajwid dibagi menjadi beberapa materi, salah satunya yaitu materi tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Hukum bacaan nun sukun dan tanwin adalah hukum bacaan nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf yang sudah dibagi dalam beberapa kategori seperti idzhar halqi, idgham bighunnah, Idgham Bilaghunnah, Iqlab, dan Ikhfa Haqiqi.

Berdasarkan wawancara dari peneliti kepada Bapak Muhammad Syamsu selaku guru agama di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Tambak Rejo dan Mas Septian selaku pengajar di Tempat Pendidikan Al- Qur'an Darut Taqwa. Proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Sehingga dibutuhkan media lain yang bisa digunakan guru dalam mengajar tajwid untuk mengenalkan hukum bacaan nun sukun. Hal ini menjadi sangat penting karena mengingat penggunaan media konvensional sering kali membuat anak-anak menjadi cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media edukasi yang bisa digunakan adalah *card game*. *Card game* adalah salah satu jenis dari tabletop game, di mana komponennya hanya terdiri dari kartu atau permainan yang dimainkan hanya menggunakan kartu tanpa adanya komponen lainnya seperti, token, dadu, dan papan permainan (Vagansza 2015). Berdasarkan perancangan *card game* yang dilakukan oleh (Wicaksono, Prasida, and Prestiliano 2022) bahwa *card game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik karena terdapat interaksi ketika bermain dan visual yang mendukung, terlebih jika dimainkan bersama orang tua dan guru.

Selain itu, perancangan *card game* yang dilakukan oleh (Susanti 2021) menyatakan bahwa *card game* bisa dijadikan media belajar alternatif. Dapat memberikan suasana baru dalam belajar. Menggunakan *card game*, belajar bisa mengasikkan. Serta dapat mengalihkan perhatian anak terhadap gadget. Jenis edukasi pada *card game* dapat membantu dalam memberikan pemahaman dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan pengetahuan si anak dalam belajar. Yang lebih bermanfaat yaitu dapat mengasah kemampuan berfikir, ketelitian, dan mengingat. Serta merasakan hal yang baru yang lebih memacu minat mereka untuk belajar.

Kemudian, media *card game* hasil dari perancangan (Kristanto et al. 2019) menyatakan permainan edukatif dinilai lebih menarik dan menyenangkan untuk anak-anak dan bagus untuk merangsang indra-indra yang ada pada tubuh anakanak. Sifat sportif dan jujur juga ditunjukkan selama permainan berjalan, saling menghormati tanpa ada yang menyerobot giliran permainan. Penelitian ini dinilai dapat menjadi media pembelajaran untuk anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah.

Pada perancangan ini, peneliti menargetkan pada individu yang memasuki rentang usia 7 sampai 12 tahun atau setara dengan jenjang anak usia sekolah dasar, karena berdasarkan data primer peneliti ketika wawancara. Pada pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin di TPQ Darut Taqwa, mayoritas mereka berada di kelas 1 dan 2. Kemudian, pada MI Darul Ulum yang mempelajari tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin, mereka berada di kelas 4-6. Selain itu, berdasarkan data sekunder yang mengambil studi literatur dari (Haryanti 2017). Pada tahap ini siswa SD sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan mengkombinasikan golongan benda dengan tingkatan yang bervariasi, serta mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda konkrit maupun peristiwa-peristiwa nyata.

Karakteristik anak usia SD adalah sebagai berikut: 1) Senang Bermain; Karakteristik tersebut menuntut guru SD dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas seyogyanya merancang model pembelajaran terdapat unsur permainan, 2) Senang Bergerak; Karakteristik ini menandakan bahwa siswa SD tidak mau duduk diam melainkan siswa SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit, 3) Senang Bekerja dalam Kelompok; Karakteristik ini bahwa siswa SD senang bergaul dengan kelompok sebaya karena siswa dapat belajar aspek- aspek penting dalam proses sosialisasi, dan 4) Senang Merasakan atau Melakukan Secara Langsung; Karakteristik ini berkaitan dengan psikologi perkembangan kognitif siswa SD dimana anak dilibatkan langsung dalam permasalahan konkret.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa untuk mungurangi rasa bosan ketika proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Salah satu media edukasi yang dapat digunakan yaitu *card game* karena memiliki kelebihan mulai dari aspek interaktivitas, sosial, kognitif, dan portabilitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan penyusunan pertanyaan yang akan diajukan kepada berbagai narasumber dalam proses perancangan *card game*. Unit analisis dalam konteks ini adalah media edukasi yang digunakan dalam pembelajaran tajwid pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin serta jenis *gameplay card game*. Pengumpulan data dilakukan meliputi wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi. Observasi dilakukan di Madrasah Ibtidiyah Darul Ulum Tambak Rejo dan TPQ Darut Taqwa untuk mengetahui proses pembelajaran dan media yang digunakan dalam mengajar.

Wawancara dilakukan kepada seorang guru dari Madrasah Ibtidiyah Darul Ulum Tambak Rejo dan TPQ Darut Taqwa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami proses pembelajaran dan media edukasi yang digunakan dalam mengajar tajwid pada bacaan hukum nun sukun dan tanwin serta minat anak terhadap permainan sebagai media edukasi. Selain itu, peneliti juga akan melakukan wawancara dengan Muhamad Basyrul Muvid, seorang dosen yang mengajar agama Islam di Universitas Dinamika. Wawancara dengan ini akan membantu peneliti memahami aspek-aspek hukum bacaan tajwid terkait nun sukun dan tanwin serta pandangan huruf hijaiyah dijadikan *card game*.

Selanjutnya, wawancara juga dilakukan kepada Mas Sam selaku ketua *Library, Tabletoys Board Game Store & Library Surabaya* untuk mendalami proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung data dari observasi dan wawancara. Studi literatur digunakan untuk memudahkan peneliti mencari referensi pada buku, jurnal, dan website yang membahas topik penelitian yang serupa. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang bertujuan meningkatkan pemahaman lebih baik tentang kasus yang diteliti.

Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Dari observasi yang telah dilakukan di TPQ Darut Taqwa dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dilakukan selama 1 jam dan menggunakan

pendekatan ceramah, diskusi dan tanya jawab. Ketika kegiatan berlangsung, terdapat aturan yaitu murid-murid tidak diperbolehkan membawa hp. Karena otomatis hal itu akan menjadi pemecah konsentrasi dan menjadi alat bermain. Kemudian, pada proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Padahal, ketika anak-anak dilibatkan pada permainan *card game*. Tergambar dengan jelas bahwa tingkat antusiasme anak-anak dan kegembiraan sangat tinggi.

b. Wawancara

Dari wawancara beberapa pengajar dan ketua *library tabletoys Surabaya*, diketahui bahwa murid yang belajar tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dimulai dari usia 7-12 tahun. Ketika pembelajaran mengenai tajwid, pengajar masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku, dan kuis yang mana menyebabkan anak cepat bosan. Ilmu tajwid merupakan pengetahuan kaidah dan cara membaca AlQur'an. Pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idhzar halqi, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki. Minat murid terhadap permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat menambah semangat dan perasaan senang dalam belajar karena dunia anak - anak adalah dunia bermain. Game yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid. Namun harus dipastikan bahwa game tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman mereka sebelumnya, dipastikan juga bahwa penggunaan game tersebut efektif untuk kondisi lingkungan belajar, tidak menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan, dan memastikan bagaimana penggunaan game itu dalam proses penyampaiannya. Kemudian, hukum implementasi huruf hijaiyah pada *card game* tidak ada masalah karena sesuatu yang dibuat game yaitu potongan huruf-huruf hijaiyah, bukan kalimat tauhid.

- Dalam merancang *card game* saran dari Mas Sam hal yang perlu diperhatikan yakni mulai dari tema, gameplay, balancing, dan edukatif namun tetap fun. Untuk dimensi *card game*, sebenarnya bervariasi tergantung pada keinginan dari pencipta dan tujuan penggunaannya. Tetapi, faktor desain ergonomis juga harus menjadi perhatian utama. Karena faktor ini memastikan bahwa pemain dapat dengan nyaman memegang. Kemudian, Salah satu jenis gameplay yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu *Action- dexterity* dimana game yang melibatkan unsur-unsur kecepatan tangan
- c. Studi Literatur

Buku "The Art of Game Design: A Book of Lenses" karya Jesse Schell menjadi sumber pengetahuan yang penting bagi peneliti dalam merancang *card game* yang melibatkan aturan, strategi, dan interaksi dalam game. Konsep-konsep yang dibahas dalam buku ini membantu peneliti untuk merancang *card game* yang tidak hanya menarik perhatian pemain tetapi juga mendorong mereka untuk memahami konsep tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara interaktif dan menyenangkan.
 - d. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh ketika peneliti observasi dan wawancara secara langsung ke lapangan. Kegiatan ini dilakukan di empat lokasi yaitu TPQ Darut Taqwa, MI Darul Ulum Tambak Rejo, Universitas Dinamika, dan *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya*. Dalam dokumentasi ini peneliti berinteraksi dengan penanggung jawab dari TPQ Darut Taqwa, MI Darul Ulum Tambak Rejo, dan Universitas Dinamika untuk melihat proses dan media pembelajaran mengenai tajwid serta implementasi huruf hijaiyah pada *card game*. Kemudian, pada *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya* peneliti ingin mengetahui proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut. Tujuan dari peneliti mendokumentasikan adalah untuk
- mendapat gambaran mengenai perancangan *card game* sebagai media edukasi tentang tajwid kepada anak usia 7 – 12 tahun.
2. Penyajian Data

Bedasarkan hasil reduksi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi maka dapat disajikan:

 - a. Proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional.
 - b. Murid yang belajar tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dimulai dari usia 7-12 tahun.
 - c. Hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idhzar halqi, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki.
 - d. Permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat menambah semangat dan perasaan senang.
 - e. Game yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid.
 - f. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *card game* yakni mulai dari tema, gameplay, balancing, dan edukatif namun tetap fun.
 - g. Salah satu gameplay yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu Actiondexterity.
 - h. Menggunakan *card game* sebagai media edukasi dalam proses pembelajaran tajwid.
 3. Penarikan kesimpulan

Bedasarkan penyajian data yang sudah dijelaskan, diketahui bahwa proses pembelajaran mengenai tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin masih menggunakan media konvensional. Selain itu, mayoritas murid yang belajar dimulai dari usia 7-12 tahun. Pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin memiliki jumlah 5 seperti idhzar halqi, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki. Maka dari itu, salah satu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran tajwid yaitu *card game*, yang mana permainan ini berfokus pada edukasi dan dapat menambah semangat serta perasaan senang. Selain itu, game yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid. Namun, hal yang perlu diperhatikan dalam

merancang *card game* yakni mulai dari tema, *gameplay*, *balancing*, dan edukatif namun tetap fun. Untuk dimensi *card game* sebenarnya bervariasi, tetapi harus memperhatikan faktor ergonomis. Kemudian, salah satu *gameplay* yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu Action-dexterity

Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

1. Segmentation

Segmentasi *audience* secara geografis terletak di Jawa Timur wilayah kabupaten atau kota. Demografinya melibatkan individu berusia 7 hingga 12 tahun yang memiliki jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Kesibukan mereka sebagai pelajar jenjang SD (Sekolah dasar) atau MI (Madrasah Ibtidaiyah). Selain itu, psikografinya meliputi semua kalangan dengan kepribadian yang ingin tahu, *playful*, aktif dan mengikuti syariat agama.

2. Targeting

Target dari perancangan ini dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu *target audience* dan *target market*. Pada *target audience* usia yang disasar yaitu 7-12 tahun, laki-laki dan perempuan yang menempati jenjang sekolah setara SD (Sekolah Dasar) atau MI (Madrasah Ibtidaiyah), bertempat tinggal di wilayah kabupaten atau kota di Jawa Timur. Memiliki ketertarikan kepada permainan *card game*. Ingin mempelajari tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Sedangkan pada *target market*, usia yang disasar yaitu usia 7-40 tahun, laki-laki dan perempuan, remaja, orang tua, dan guru, bertempat tinggal di wilayah kabupaten atau kota di Jawa Timur. Memiliki ketertarikan kepada permainan *card game*. Ingin mempelajari dan mengajarkan kepada anak-anak tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

3. Positioning

Perancangan ini berfungsi sebagai media edukasi untuk mengajarkan anak-anak usia 7-12 tahun tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek untuk memfasihkan dan membenarkan bacaan Al-Qur'an.

Unique Selling Propositions (USP)

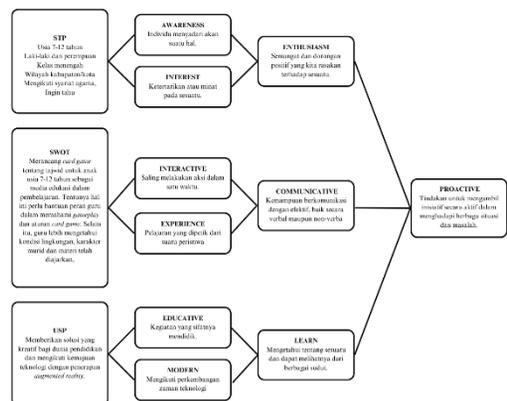
Unique Selling Proposition dari perancangan *card game* tentang tajwid adalah memberikan solusi yang kreatif bagi dunia pendidikan dan mengikuti kemajuan teknologi dengan penerapan *augmented reality*.

Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Threats)

| | Strengths | Weakness |
|---|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> Media edukasi yang kreatif (game dan AR) Mengasah kemampuan kognitif dan bersosial. | <ul style="list-style-type: none"> Minat anak belajar agama menurun. Mebutuhkan komitmen dalam menghafal tajwid. |
| Opportunities | Strategi S-O <ul style="list-style-type: none"> Salah satu aspek yang wajib dipelajari dalam membaca Al-Qur'an. Anak usia 7-12 tahun cenderung tertarik pada hal yang melibatkan interaksi. | Strategi W-O Menyajikan informasi tajwid dengan gambar yang menyenangkan agar menarik minat anak. |
| Threats | Strategi S-T <ul style="list-style-type: none"> Perasaan emosional anak mudah berubah. Biaya produksi yang relatif mahal. | Strategi W-T Merancang media <i>card game</i> yang seru dan menggunakan bahan atau alat yang efektif. |
| Kesimpulan Strategi Utama Merancang <i>card game</i> tentang tajwid untuk anak usia 7-12 tahun yang fun, namun tetap edukatif menggunakan teknik ilustrasi digital painting, <i>gameplay</i> yang menarik, dan terdapat penambahan <i>augmented reality</i> . | | |

Gambar 1. Analisis SWOT
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Keyword Communication Message



Gambar 2. Key Communication Message
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Perancangan Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan yaitu memberikan pemahaman mendalam mengenai tajwid, khususnya hukum bacaan

nun sukun dan tanwin kepada pemain melalui penggunaan media *card game*. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan bahwa pemain tidak hanya dapat memahami konsep-konsep tajwid secara lebih baik tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang interaktif dan menyenangkan.

2. Strategi Kreatif

Pada perancangan *card game* diperlukan strategi kreatif untuk menciptakan pengalaman yang menarik, edukatif, dan bermanfaat bagi anak-anak usia 7-12 untuk memahami tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Dengan desain kartu yang menarik dan tema yang relevan, anak-anak akan tertarik memainkan *card game*.

a. Konsep Permainan

Konsep permainan dalam perancangan *card game* tentang tajwid ini adalah pemain harus mendapatkan setiap kartu hijaiyah dengan membuka kartu sembari mengucapkan urutan daftar kartu tajwid, kemudian menepuknya. Pemain yang paling cepat menepuk kartu saat daftar kartu tajwid yang diucapkan sama dengan kartu hijaiyah yang dibuka, maka pemain akan mendapatkan poin dan boleh mengambil kartu tersebut. Pemain yang memiliki kartu hijaiyah terbanyak akan menjadi pemenangnya.

b. Bahasa

Card game tentang tajwid ini menggunakan Bahasa Indonesia agar memudahkan anak-anak ketika memainkannya.

c. Teknik Visual

Perancangan *card game* menggunakan *digital painting* dengan *style* chibi. Dalam proses sketsa, *layouting*, dan pewarnaan diproses menggunakan digital.

d. Tipografi

Dalam perancangan *card game* tentang tajwid menggunakan Font awal ramadhan digunakan sebagai judul, kartu daftar tajwid, jenis kartu hijaiyah. Font bahnschrift, digunakan sebagai tagline pada logo *card game*. Font Comic Sans MS digunakan deskripsi kartu dan informasi pada berbagai media pendukung *card game*.

e. Warna

Card game mengenai tajwid ini dirancang dengan memanfaatkan palet warna yang cerah dan beragam. Pilihan warna yang cerah tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak, tetapi juga untuk menciptakan atmosfer proaktif (antusias, menyenangkan dan interaktif belajar) dalam memainkan sebuah permainan edukatif.



Gambar 3. Moodboard & Color Pallete

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3. Konsep Visual

a. Komponen Permainan

Komponen permainan terdiri dari 70 kartu hijaiyah, 5 kartu daftar tajwid, 10 kartu spesial, 1 lembar petunjuk permainan, 1 lembar informasi.

b. Gameplay Permainan

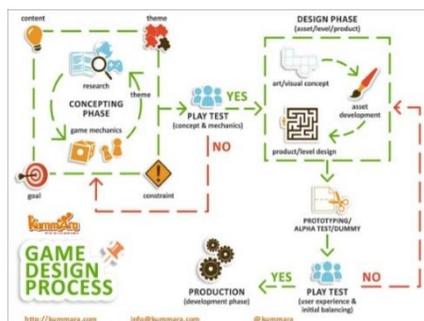
Permainan dapat dimainkan dalam 2 versi yakni mengumpulkan huruf hijaiyah berdasarkan 5 daftar kartu tajwid atau mengumpulkan huruf hijaiyah satu putaran. Jika bermain dalam versi mengumpulkan huruf hijaiyah berdasarkan 5 daftar kartu tajwid maka tiap pemain harus mengumpulkan 5 huruf tajwid lengkap untuk memenangkan permainan. Jika kartu habis maka kocok dan bagikan ulang kartu hingga habis. Poin yang diperoleh sebelumnya tidak ikut dikocok ulang dan tetap disimpan. Sedangkan, Jika bermain dalam versi huruf hijaiyah terbanyak maka pemain dengan kartu huruf hijaiyah terbanyak akan menjadi pemenang saat kartu tumpukan huruf hijaiyah sudah habis.

c. Format Desain Card game

Card game memiliki dimensi 6,75 cm x 10,5 cm dengan material *art carton* 310 gsm. Kemudian pada *box packaging* menggunakan material *hardboard*.

- d. Judul
Judul “Tanda Elok” memberikan gambaran seorang muslim membaca Al-Qur’an dengan benar dan sesuai kaidah. Selain itu, secara harfiah arti tajwid adalah memperbagus, membuat indah, atau mengelokkan.
- e. Refrensi *Card game*
Referensi *card game* yang digunakan dari perancangan ini adalah *card game* “Kata Emak” karya Dyan Rachmatullah yaitu permainan kartu yang menguji konsentrasi dalam kecepatan dan ketepatan berbelanja.
4. Tujuan Media
Media *card game* tentang tajwid bertujuan untuk memberikan pendidikan yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan zaman, sehingga anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek untuk memfasihkan dan membenarkan bacaan Al-Qur’an.
5. Strategi Media
- Media Utama
Media utama dalam perancangan ini adalah kartu daftar tajwid, kartu huruf hijaiyah, kartu special, lembar petunjuk permainan, lembar informasi dan *augmented reality* diintegrasikan pada *cover box packaging*, kartu daftar tajwid, dan kartu contoh.
 - Media Pendukung
Media pendukung yang digunakan untuk mendukung media utama dan sebagai sarana promosi adalah *x-banner*, *sticker*, dan *gantungan kunci*.

Perancangan Karya



Gambar 4. *Game Design Process*

Sumber: Kummara 2021

Peneliti menerapkan metode perancangan permainan kartu dengan mengikuti proses

perancangan game yang telah disusun oleh Eko Nugroho, yang menjabat sebagai CEO perusahaan Kummara yang berfokus di bidang *serious game design and development*, *game-based learning*, dan *gamification*. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Concepting Phase*

Pada tahap perancangan konsep, langkah pertama yang diambil peneliti adalah menentukan tujuan utama dari *card game* ini, yakni memberikan pendidikan yang menyenangkan seputar tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Selanjutnya, peneliti mendalami pengetahuan tajwid secara umum dan hukum bacaan nun sukun dan tanwin, meneliti minat anak-anak berusia 7-12 tahun terhadap permainan, serta menganalisis karakteristik target audience. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memahami dengan lebih mendalam kebutuhan dan preferensi dari anak-anak usia 7-12 tahun terkait permainan kartu. Setelah langkah penelitian, peneliti kemudian menjalankan proses *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang unik dan menarik. Ide-ide tersebut selanjutnya dikembangkan agar sejalan dengan tujuan dan audiens yang ditargetkan. Proses kreatif ini melibatkan diskusi aktif, penilaian cermat, dan literasi guna menciptakan konsep permainan kartu yang tidak hanya menarik dan edukatif, tetapi juga memberikan kesenangan saat dimainkan.

2. *Design Phase*

Pada proses *design phase*, peneliti secara rinci melakukan desain visual untuk berbagai komponen permainan, termasuk karakter, kartu daftar tajwid, kartu huruf hijaiyah, kartu spesial, tipografi, *cover box packaging*, *augmented reality* dan elemen grafis lainnya. Dalam proses ini, peneliti melibatkan partisipasi anak-anak usia 7-12 tahun dengan menyebarkan kuesioner yang berisi sketsa desain. Tujuannya adalah agar dapat memilih desain yang paling disukai oleh target audiens, memastikan bahwa aspek visual permainan sesuai dengan selera dan preferensi anak-anak dalam rentang usia tersebut. Proses ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar estetika tetapi juga menarik dan relevan bagi audiens yang dituju. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan tahap *prototyping* bersama Mas

Septian untuk memastikan fungsionalitas permainan. Proses ini mencakup pembuatan model fisik atau simulasi awal dari *card game* untuk menguji secara praktis bagaimana mekanisme permainan tersebut berjalan. Hal ini memungkinkan perbaikan yang diperlukan dan penyesuaian desain agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan preferensi pengguna. Selain itu, prototyping juga memberikan kesempatan untuk melibatkan pemain uji coba, mendapatkan umpan balik langsung, dan memastikan bahwa game dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dan edukatif. Dengan prototyping, peneliti dapat mengidentifikasi potensi kekurangan atau masalah dalam perancangan game sebelum memasuki tahap produksi penuh.

3. Production

Setelah menyelesaikan semua elemen dan tidak ada yang perlu diulang dari tahapan sebelumnya, peneliti memasuki tahap produksi di mana persiapan dilakukan untuk peluncuran *card game*. Hal ini juga melibatkan pembuatan media pendukung seperti x-banner, sticker, dan gantungan kunci.

Implementasi Desain

1. Kartu Daftar Tajwid

Kartu daftar tajwid terdiri dari ikon yang memudahkan membedakan setiap jenis kartu, nama jenis tajwid agar pengguna dengan cepat mengenali perbedaan antara satu tajwid dengan yang lain, dan disertai ilustrasi seseorang memegang mihrab ditaman yang merepresentasikan tentang awal yang inspiratif dan penuh makna pada setiap permainan. Kartu ini dominan menggunakan warna hijau yang diambil dari *moodboard* dan *pallette* perancangan ini.. Dengan mengadopsi nuansa hijau, desain kartu tidak hanya estetis, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang kohesif, menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konsep bermain di taman.

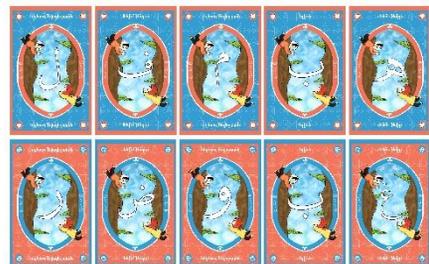


Gambar 6. Kartu Daftar Tajwid

Sumber: Olahan Penulis, 2024

2. Kartu Hijaiyah Nyaman dan Sukar

Pada kartu hijaiyah nyaman dan sukar terdiri dari ikon yang memudahkan membedakan setiap jenis kartu. Huruf hijaiyah yang ditampilkan pada setiap kartu dijadikan simbol yang merepresentasikan berbagai jenis tajwid. Selain itu, terdapat ilustrasi dua anak yang memberikan dorongan energi pada huruf hijaiyah. Hal ini memberikan pesan kuat kepada pemain untuk memainkan permainan ini dengan ritme yang cepat dan semangat yang tinggi. Pada kartu nyaman dominan menggunakan warna biru dan kartu sukar dominan menggunakan warna orange. Pemilihan warna ini tidak hanya mencerminkan karakteristik unik masing-masing kartu, tetapi juga menegaskan identitas khusus mereka sebagai kartu yang memberikan kenyamanan dan kartu yang sukar. Dengan demikian, desain ini tidak hanya mempertegas perbedaan antara dua jenis kartu tersebut, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang membedakan, menciptakan kontras yang memperkaya pengalaman bermain.



Gambar 5. Kartu Hijaiyah

Sumber: Olahan Penulis, 2024

3. Logo

Pada desain logo tanda elok mengambil 3 warna dari pallette warna yang telah ditentukan yaitu biru, kuning dan orange. Pemilihan ini karena 3 warna tersebut memiliki kecenderungan lebih besar dari sifat proaktif (antusias, menyenangkan dan interaktif belajar). Dalam interpretasi simbolik, logo ini menggambarkan sebuah wajah yang menyatukan dua makhluk hidup, yang tinggal di dalam ruangan. Representasi ini menggambarkan dua makhluk hidup yang sedang berfokus dan asyik belajar tajwid di dalam sebuah masjid. Selain itu terdapat tagline "Relieved and Calm in Every Reading". Tagline ini mencerminkan harapan bahwa pemain, saat mempelajari tajwid dan menguasainya, akan

merasakan kenyamanan dan ketenangan ketika membaca Al-Qur'an. Tagline tersebut menciptakan aspirasi bahwa melalui proses pembelajaran permainan ini, mereka akan mencapai kelegaan dan ketenangan spiritual dalam setiap sesi membaca Al-Qur'an.



Gambar 7. Logo

Sumber: Olahan Penulis, 2024

4. Kartu Spesial

Pada kartu spesial terdiri dari ikon dan nama kartu yang memudahkan membedakan setiap jenis kartu. Kemudian, simbol yang ditampilkan pada setiap kartu merepresentasikan fungsi kartu tersebut. Kartu ini menggunakan warna kuning yang melambangkan sebagai sumber energi yang terpancar ketika seseorang meraih sesuatu yang istimewa. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan positif dan keceriaan pada momen-momen spesial.



Gambar 8. Kartu Spesial

Sumber: Olahan Penulis, 2024

5. Kartu Belakang Card game

Desain bagian belakang kartu dalam permainan kartu ini memuat ilustrasi puzzle huruf hijaiyah dan logo, bertujuan untuk lebih memperkuat identitas sebagai kartu pembelajaran tajwid dan membuatnya semakin dikenal. Kemudian, penggunaan warna biru dan putih yang dominan digambarkan sebagai langit. Hal ini merepresentasikan langit sebagai subjek yang menciptakan suasana damai dan

membangkitkan perasaan positif terhadap objek yang ada disekitarnya



Gambar 9. Backcard Design

Sumber: Olahan Penulis, 2024

6. Lembar Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk permainan memiliki dimensi 20,5 x 20,5 cm yang akan di bagian menjadi empat bagian terpisah. Keputusan ini diambil untuk memberikan kemudahan kepada pemain saat membaca instruksi permainan. Lembar petunjuk permainan memiliki peran penting sebagai pedoman ekstensif yang merinci cara bermain dan aturan-aturan yang mengatur jalannya permainan. Dalam lembar ini juga terdapat kode QR yang berisi asset dan tutorial.



Gambar 10. Lembar Petunjuk Permainan

Sumber: Olahan Penulis, 2024

7. **Lembar Informasi**
 Lembar ini berisi beberapa ayat yang didasarkan pada 5 jenis hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Ayat-ayat ini dirancang untuk digunakan sebagai pertanyaan pada kartu contoh.



Gambar 11. Lembar Informasi
 Sumber: Olahan Penulis, 2024

8. **Box Packaging**
 Desain *box packaging* terdapat 2 anak yang sedang dalam perjalanan menaiki saljujadah diatas awan dengan riang gembira. Hal ini menggambarkan mereka sangat menikmati ketika mencari ilmu mengenai tajwid. Selain itu, di bagian kanan dan kiri terdapat informasi terkait jumlah pemain, durasi permainan, batasan usia pemain, dan *augmented reality*.



Gambar 12. *Box Packaging*
 Sumber: Olahan Penulis, 2024

9. **Augmented reality**
Augmented reality diintegrasikan pada *cover box packaging*, kartu daftar tajwid, dan kartu contoh melalui platform Assemblr Studio yang menyajikan antarmuka mudah dipahami. Sehingga hal ini memberikan kemudahan akses bagi anak-anak usia 7-12 tahun dalam memanfaatkan fitur *augmented reality*.



Gambar 13. *Augmented Reality*
 Sumber: Olahan Penulis, 2024

10. **Media Pendukung**
 Media ini berfungsi sebagai sarana promosi dan memperjelas informasi media utama. Hal ini mulai dari sticker, gantungan kunci, dan x-banner.



Gambar 14. Media Pendukung
 Sumber: Olahan Penulis, 2024

SIMPULAN

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, dilakukan perancangan *card game* bertajuk "Tanda Elok," yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perancangan *card game* "Tanda Elok" menggunakan konsep

"Proactive" yang diambil dari hasil analisis STP, USP, dan SWOT. Konsep *proactive* berfungsi sebagai pendorong energi, menciptakan antusiasme dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek penting untuk memfasihkan dan membenarkan bacaan Al-Qur'an.

Dalam perancangan ini, strategi kreatif diterapkan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menghibur sekaligus memberikan pemahaman mendalam tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Penggunaan ilustrasi dengan gaya chibi dan variasi kartu bertujuan untuk menarik minat anak-anak. Selain itu, penggunaan *gameplay* dan tambahan *augmented reality* dirancang untuk melibatkan interaksi sosial, mendorong kerjasama dan komunikasi. Dengan demikian, diharapkan *card game* ini dapat berfungsi sebagai media edukasi yang efektif dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

SARAN

Perancangan *card game* "Tanda Elok" merupakan media edukasi alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin usia 7-12 tahun. Ada pula beberapa saran yang penulis tulis ini, sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya agar mampu mengembangkan suatu yang lebih baru dan unik, yaitu:

1. Melakukan pengujian permainan dengan anak-anak usia 7 - 12 tahun untuk mendapatkan umpan balik dan saran yang berguna dalam memperbaiki dan mengembangkan permainan.
2. Membuat aplikasi *augmented reality* secara *independent* tentang "Tanda Elok".

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, Novita Lestari, and Ichsan Perdana Putra. 2022. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile." *Jurnal Informasi dan Komputer* 10(1): 44–49.
- Haryanti, Yuyun Dwi. 2017. "Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 3(2).
- Kristanto, Laurensius Ricky et al. 2019. "Perancangan Card Game Mengenal Plastik." 05(02): 291–306.
- Kummara. 2021. "Kummara."

<https://kummara.com/home/>.

- Mubarok, Fatih et al. 2022. "Jurnal Kajian Pendidikan Dasar ISSN: (Media Online): 2808-1331." *Kajian Pendidikan Dasar* 2(55).
- Musya'Adah, Umi. 2018. "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 1(2): 9–27. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada/article/view/556>.
- Natsir, M. Iqbal, and La Ode Ismail Ahmad. 2019. "Hadis Tentang Sebaik-Baik Manusia." *Jurnal Diskursus Islam* 7(2): 270–94.
- Susanti, Khikmah. 2021. "Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak." *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 4(1): 36–41.
- Vagansza. 2015. "Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, Dan Tabletop Game." <https://boardgame.id/?p=55125>.
- Wicaksono, Julius Christian, T. Arie Setiawan Prasida, and Jasson Prestiliano. 2022. "Perancangan Card Game 'Happy Teeth' Sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut." *Nirmana* 22(2): 78–88.