

## EFEKTIVITAS GAME PEJUANG HADITS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MAN 2 KARAWANG

Hafizduddin<sup>1</sup>, Iqbal Amar Muzaki<sup>2</sup>, Abdul Kosim<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang Jl.HS. Ronggo Waluyo, Karawang, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [hafizduddin14@gmail.com](mailto:hafizduddin14@gmail.com)

---

### Article History

Received: 25-10-2023

Revision: 28-10-2023

Accepted: 29-10-2023

Published: 30-10-2023

**Abstract.** The background of this research is the low understanding of students in knowing the hadiths which are quite popular so it is necessary to find a way to improve students' understanding of hadith. Besides that, many students take their time to play games that are less useful. Therefore, this study analyzes the ability of students to recognize hadith, especially the hadith about remembrance and adab because these two things can be done by students in everyday life. This study uses descriptive qualitative methods to describe the results of observations and draw conclusions. This research is presented in narrative form to present the findings found in the field. The results of this study indicate that the use of educational games such as the game Pejuang Hadits can increase students' understanding of hadith, especially the hadith about remembrance and etiquette so that the game is quite effective for use to students in order to introduce students to authentic hadiths. In addition, the game Pejuang Hadith attracts students to play while learning in a more interactive way. So it is hoped that the results of using this Hadith Fighter game will result in a better student understanding

**Keywords:** Effectiveness, Game, Pejuang Hadits

**Abstrak.** Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa dalam mengetahui hadis-hadis yang cukup populer sehingga perlu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap hadis. Disamping itu banyak siswa yang meluangkan waktunya untuk bermain game yang kurang bermanfaat. Oleh karena itu penelitian ini menganalisis kemampuan siswa dalam mengenal hadis khususnya hadis seputar zikir dan adab karena dua hal tersebut dapat dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan hasil observasi dan menarik kesimpulan. Penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi untuk menyajikan hasil temuan yang ditemukan di lapangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi seperti game Pejuang Hadits dapat meningkatkan pemahaman siswa seputar hadis khususnya hadis tentang zikir dan adab sehingga game tersebut cukup efektif untuk digunakan kepada siswa dalam rangka mengenalkan siswa terhadap hadis-hadis sahih. Selain itu game Pejuang Hadits menarik siswa untuk bermain sambil belajar dengan cara yang lebih interaktif. Sehingga diharapkan hasil dari penggunaan game Pejuang Hadits ini menghasilkan pemahaman siswa yang lebih baik.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Game, Pejuang Hadis

---

**How to Cite:** Hafizduddin., Muzaki, I. A., & Kosim, K. (2023). Efektivitas Game Pejuang Hadits dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Karawang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 1459-1464. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.366>.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi seperti perkembangan ponsel pintar atau smartphone semakin pesat di kalangan masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Banyak sekali masyarakat Indonesia baik anak muda maupun orang dewasa yang menggunakan ponsel pintar dan kebanyakan dari mereka menggunakan ponsel pintar dengan operasi sistem *android*. Android merupakan *Operating System* berbasis *Linux* yang bersifat open source yang didirikan oleh Andy Rubin dengan nama perusahaan Android inc di California pada tahun 2003.

Hingga saat ini pengguna android sangat banyak ditemukan disekitar kita karena kemampuannya yang banyak dibutuhkan oleh orang lain seperti mengirim pesan, mengirim file, dan sebagainya. Namun masih sering kita temui bahwa penggunaan android tidak dapat dimaksimalkan dengan baik apalagi jika pengguna android tersebut masih anak-anak atau remaja. Mereka terkadang menggunakan android hanya untuk bermain game saja dan tidak menggunakan android dengan hal yang lebih penting seperti mencari ilmu pengetahuan (Abdat, 2016).

Sama halnya dengan perkembangan ponsel pintar, perkembangan *game* dari masa ke masa juga sangat signifikan. Dari yang semula berupa game sederhana dengan tampilan 2 Dimensi saat ini sudah menjadi game yang memiliki grafik tinggi dengan tampilan 3 Dimensi yang hampir menyerupai wujud aslinya seperti di dunia nyata. Hal ini menunjukkan perkembangan yang cukup tinggi pada sektor industri game. Sayangnya terkadang orang sering lupa waktu saat bermain game hingga ia terlalu lama dalam bermain game yang akhirnya banyak pekerjaan di dunia nyata yang terganggu, apalagi masih banyak game yang terkesan kurang mendidik padahal tujuan game bukan hanya untuk hiburan semata namun dapat digunakan sebagai sarana pendidikan untuk menambah ilmu pengetahuan. Banyak siswa yang masih suka meluangkan waktunya untuk bermain game, salah satunya adalah siswa-siswi MAN 2 Karawang yang menjadi salah satu sekolah Madrasah Aliyah terbaik di Karawang. Siswa bermain game setelah pulang sekolah atau saat hari libur. Di sisi lain, mereka perlu belajar tentang ilmu agama Islam seputar Al-Qur'an dan Hadis karena merupakan kewajiban setiap muslim apalagi bagi siswa yang belajar didalam sekolah dengan pendidikan Islami. Salah satunya adalah belajar tentang hadis seputar zikir dan adab karena dua hal itu dapat dipelajari dan dipraktekkan secara langsung oleh mahasiswa.

Zikir adalah bacaan doa-doa atau kalimat yang baik untuk mengharapkan sesuatu yang diinginkan atau untuk mengharap ridha Allah SWT. Zikir dapat dilakukan kapanpun dan oleh siapapun sehingga seorang muslim hendaknya dapat berzikir setiap hari. Kalimat zikir harus sesuai dengan kalimat yang sudah dicontohkan oleh Nabi Muhammad sehingga wajib

hukumnya menggunakan kalimat zikir yang sesuai dengan Hadits Nabi. Adab dalam Islam merupakan sebuah hiasan bagi pelakunya, karena adab termasuk perintah syariat, pelakunya menjadi mulia dan menjadi teladan bagi manusia. Sehingga sudah semestinya seorang muslim memiliki adab yang baik dalam kehidupannya. Dari pemaparan tersebut maka dibutuhkan sebuah inovasi baru agar siswa berpindah kebiasaan dari kebiasaan bermain game yang kurang bermanfaat menjadi belajar hadis khususnya seputar zikir dan adab, salah satunya adalah game dengan judul “Pejuang Hadits” yang dibuat oleh *RushHourDream* yang dapat diunduh melalui *Google PlayStore*.

Pejuang Hadits adalah sebuah *game android* yang menggabungkan dua mode yaitu kuis dan petualangan dalam satu game. Pemain diharuskan untuk melewati rintangan yang ada sambil menjawab kuis tentang hadis seputar zikir dan adab. Game ini termasuk kepada game petualangan, dimana pemain akan melewati beberapa level yang ada hingga selesai. Game Pejuang Hadits memiliki 2 tema yaitu zikir dan adab, dan pada tiap tema memiliki 8 level. Pada tiap level terdapat 10 informasi hadis baik itu hadis sahih, lemah, maupun palsu sehingga jika dihitungkan secara keseluruhan game Pejuang Hadits memiliki informasi berupa 80 hadis tentang zikir dan 80 hadis tentang adab.

Game ini memiliki tampilan yang menarik, pada level 1 dan level 2 menggunakan tampilan dengan tema hutan, pada level 3 dan level 4 menggunakan tampilan dengan tema musim gugur, pada level 5 dan level 6 menggunakan tampilan dengan tema pantai, dan pada level 7 dan level 8 menggunakan tampilan dengan tema musim salju. Game ini juga memiliki beberapa item, diantaranya setiap pemain memiliki 3 nyawa saat dimulainya permainan, kemudian pemain dapat menambahkan nyawa jika berhasil mengumpulkan koin sebanyak 100 atau berhasil menemukan peti yang berisi nyawa gratis. Akan tetapi jumlah nyawa pemain dapat berkurang jika terkena musuh, jatuh ke sungai atau menjawab kuis dengan jawaban yang salah. Jika sisa nyawa pemain adalah nol maka pemain dinyatakan *game over*.

Untuk sumber hadis yang digunakan adalah kitab *Al-Adzkar wal Adab* karya Syaikh Abdul Muhsin Al-Qasim, beliau adalah salah satu imam dan khatib Masjid Nabawi yang masih aktif hingga saat ini. Dalam kitab tersebut terdapat kumpulan hadis sahih seputar zikir dan adab, adapun hadis lemah dan palsu yang terdapat pada game Pejuang Hadits digunakan untuk memberitahukan bahwa hadis tersebut adalah lemah atau palsu sehingga tidak boleh dijadikan landasan atau dalil. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas game pejuang hadits dalam meningkatkan pemahaman siswa MAN 2 Karawang.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Karawang yang beralamat di Jl. Syech Quro Km. 5 No. 1 Plawad, Kec. Karawang Timur, Kab. Karawang Prov. Jawa Barat. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif yaitu jenis penelitian yang menggambarkan sesuatu dengan kalimat yang deskriptif untuk memudahkan dalam pemaparan penelitian di lokasi tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk mengetahui mekanisme penggunaan game Pejuang Hadits bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa seputar hadis.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Kegiatan Awal**

Kegiatan awal dalam sebuah pembelajaran dimulai dari mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan sebagainya. Peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu kepada para siswa, kemudian bertanya tentang hal-hal yang ringan seputar keseharian sehari-hari kepada siswa. Saat peneliti menanyakan kepada para siswa apakah sudah memiliki ponsel android, maka semuanya kompak menjawab punya ponsel android, walaupun sebagian ada yang tidak membawa ponsel tersebut ke sekolah. Lalu ketika ditanyakan tentang apa yang biasa digunakan saat menggunakan ponsel android, para siswa pun menjawab dengan jawaban yang bermacam-macam, seperti bermain sosial media, menonton video *YouTube*, dan bermain game. Ketika peneliti menyuruh siswa untuk mengangkat tangan bagi siswa yang senang bermain game, 30 dari 35 siswa mengangkat tangannya sehingga membuktikan bahwa banyak siswa yang menggunakan ponsel android untuk bermain game.

Peneliti mencoba untuk menyampaikan beberapa hadis populer di kalangan masyarakat khususnya hadits seputar zikir dan adab, namun setelah peneliti sampaikan beberapa hadis yang populer ternyata masih banyak siswa yang belum tahu tentang hadits tersebut sehingga peneliti mencoba untuk mengenalkan siswa terhadap game Pejuang Hadits. Kegiatan awal berlangsung sekitar 15 menit.

### **Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan tentang apa itu game Pejuang Hadits, bagaimana cara bermain game Pejuang Hadits, dan apa yang didapatkan oleh siswa saat bermain game Pejuang Hadits. Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit, dimulai dari memasang game pada perangkat android, penjelasan cara bermain, hingga belajar hadits yang terdapat pada game tersebut.

## **Kegiatan Penutup**

Setelah siswa cukup puas bermain game Pejuang Hadits, peneliti hendak untuk menutup kegiatan penelitian. Namun sebelumnya peneliti bertanya tentang game tersebut kepada siswa mengenai pendapat mereka setelah bermain game tersebut. Mayoritas mengatakan gamenya sangat seru karena pemain dapat berpetualang sambil mencari informasi hadis pada tiap levelnya, sedangkan sebagian kecil yang lain mengatakan cukup sulit bermain gamenya karena banyak sekali rintangan yang dihadapi sehingga harus mengulang permainan kembali. Hal itu menjadi evaluasi baik bagi peneliti maupun pengembang game ini. Sedangkan untuk pemahaman siswa seputar hadis, mayoritas siswa menyatakan bahwa pemahaman mereka tentang hadis semakin meningkat karena mereka menemukan hadis-hadis sahih seputar zikir dan adab yang belum pernah ia tahu sebelumnya dan bisa mereka pelajari. Kemudian peneliti menutup kegiatan dengan hamdalah dan doa.

Harapan peneliti dalam penelitian kali ini adalah siswa mampu memanfaatkan waktu luang dengan lebih bermanfaat seperti belajar ilmu agama Islam salah satunya adalah pembelajaran hadis, dengan adanya game Pejuang hadits diharapkan dapat membantu siswa yang sering bermain game yang kurang bermanfaat menjadi bermain game sambil belajar ilmu agama sehingga menambah wawasan dan pengetahuan

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas maka dapat peneliti simpulkan masih banyak siswa yang sering menggunakan waktu luangnya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game, padahal seorang siswa yang beragama Islam memiliki kewajiban untuk belajar ilmu pengetahuan khususnya ilmu agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Game Pejuang Hadits merupakan sebuah game yang dapat dimainkan oleh siswa pada perangkat android yang berisi tentang seorang petualang yang mencari informasi hadis khususnya hadits seputar zikir dan adab, sehingga game tersebut dapat dijadikan inovasi baru dalam pembelajaran hadis kepada para siswa sehingga mereka bermain sambil belajar hadis.

## **REFERENSI**

- Abdat, A. H. bin A. (2016). *Pengantar Ilmu Mushthalahul Hadits*. Jakarta: Meccah Agency.
- Kandir, N. (2021). *Terjemah Dzikir dan Adab - Semester Tamhidi*. Yogyakarta: Pustaka Syabab.
- Patrick Lengkong, A. (2021). *Sekilas Tentang Dunia Game*. Semarang: UNIKA.

- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Tangngareng, T. (2016). *Menyelam Ke Semesta Zikir*. Makassar: Alauddin University Press.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG*. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.