



VIDIO GAMES DAN ISLAM : ANALISIS GAME RUMAH AMALIA

Oleh

Muhammad Shulhi Alhadi Siregar

Interdisciplinary Islamic Studies S2 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Email: muhammadshulhialhadisiregar@yahoo.com

Abstrac

Marriage records related to the legal consequences of national law to date still reap a lot. If someone feels bored and tired, then the first thing they want to do is how to get rid of the boredom. This is most people will be different in doing it, some do touring, sleeping, doing light work, and there are playing vidio games. Player vidio games will feel more fun if they play some games. But how do they choose the game, but they play a game that is not useful and even make them become someone else? Even in religion is also very concerned about the application or media this one, because many concerns generated from the media. So from here some games try to move to issue a more useful game against the player like Amalia House game. The game is understood many different people with other games, this game can get religious lessons for the players.

But in some comment fields that are on Playstore, some users provide reviews that the game can make someone close to God and teach the truth. So from this problem the author tries to examine whether the review is worthy to be crowned against the Amalia House game? And the focus of this research is to try to review the background of the Amalia House and the games they produce.

The results obtained by researchers is the game Amalia House trying to issue a different game with another game. This game teaches the religion of Islam and fosters independent character for the player, by learning while playing. But the crowning of the Amalia House game can get closer to God and teach the impossible truth, for the reason of seeing the essence of a game that only gives pleasure to the player and the player of a game will never focus on the meaning of the game, but only focuses on how the game is fun or not.

Kata Kunci; Vidio, Games, Islam, Rumah, dan Amalia

A. Pendahuluan

Tekhnologi merupakan sebuah alat untuk bisa melakukan banyak aktifitas yang penuh gairah dalam bekerja maupun bersosialisasi. Dalam bentuk tekhnologi kita bisa dapati berbagai macam bentuk, seperti sosial media, elektronik TV, Radio, dan Vidiogame. Mendengar kata vidiogame sudah barang tentu sangat erat kaitannya dengan sebuah kesenangan, buang suntuk, buang-buang waktu, belajar sambil bermain. Sungguh banyak masalah baik-dan buruk yang bisa diperoleh dari tekhnologi yang satu ini. Seperti mengutip sebuah artikel yang ditulis oleh Ahmed Al-Rawi, vidio games merupakan sarana yang disodorkan oleh anggota ISIS guna untuk bisa merekrut anggota, yang mana sasarannya ialaha para pemuda-pemuda yang identik pecinta games.¹ Menurutnya bahwa kebanyakan



games (permainan) yang ada di kebanyakan Gadget pemuda pemudi sekarang berpeluang untuk biasa diajak memberontak dan melawan mereka yang dianggap musuh.

Dilansir <http://rumah-amalia.business.site>, rumah Alia memberikan sarana “Sedekah” kepada anak-anak yang mereka ayomi, lalu anak-anak tersebut akan berdoa kepada mereka yang konsultasi soal perjodohan. Dalam postingan dilihat banyak yang merasakan do’a anak-anak itu mustajab, dalam artian mereka yang awalnya kesulitan dalam hal perjodohan akhirnya mendapatkan jodoh, dan meyakini semua hal itu karena do’a dari anak-anak Rumah Amalia.² Mungkin di sini menurut penulis adanya sebuah keyakinan terkabulnya sebuah do’a dari anak-anak Yatim dengan kepolosan, belum dibebani dosa, dan karena ke Yatiman mereka.

Dilaman tersebut juga mereka mengklaim organisasi yang didirikan bukan organisasi Profit (untung menguntungkan), akan tetapi Rumah Amalia adalah Organisasi Nonprofit (organisasi yang bukan untuk memperoleh keuntungan).³ Karena selama ini yang diketahui bahwa kebanyakan berdirinya sebuah instansi atau organisasi semata-mata untuk sebuah keuntungan besar. Maka dari sini, mereka mencoba memberitahu kepada pemirsanya bahwa mereka tidak seperti itu, namun mereka adalah sebuah organisasi Nonprofit.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba menganalisa apa yang sebenarnya terjadi pada Rumah Amalia? Selain mereka mendirikan Yayasan untuk anak-anak Yatim dan kaum Dhu’afa, kenapa mereka juga harus menyediakan sebuah Game Android buat anak-anak? Dan apa benar Game tersebut merupakan Game yang bisa mendekatkan diri kepada Tuhan dan mengajarkan sebuah “kebenaran” seperti yang ada di pendahuluan di atas?. Dari pendiskripsian di atas, penulis menemukan beberapa point penting diantaranya:

1. Payung mengayomi anak-anak dan kaum Dhu’afa oleh Rumah Amalia adalah sesuatu yang wajar, melihat latar belakang berdirinya organisasi tersebut bertujuan untuk bisa lebih dekat kepada anak-anak.
2. Komentar tentang aplikasi Game *Rumah Amalia* merupakan game yang bisa mendekatkan diri kepada Tuhan dan mengajarkan kebenaran, sepertinya ini asumsi yang kurang bisa diterima. Melihat dari makna sebuah game untuk membuat Fun (bahagia), maka jika anak-anak memulai sebuah game maka mereka sebenarnya mereka itu tidak fokus kepada inti sebuah game, melainkan hanya sebatas merasa asyik saja. Ketika Game Rumah Amalia mengajarkan tentang bagaimana berperilaku baik dan membangun karakter mandiri anak, hal tersebut tidak akan bisa sampai, dengan melihat psikologi anak ketika memainkan sebuah Game Android di zaman sekarang.



3. Terlalu ekstrim asumsi bahwa game Rumah Amalia mengajarkan kebenaran, karena setelah penulis memainkannya hal didapati hanyalah sebuah game puzzle dan teka teki, dan ini sama halnya dengan game lain, tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Memang benar game ini menganut game seperti langkah-langkah berwudu' dan sholat, namun hal tersebut sepertinya masih sangat kurang jika diklaim sebagai game yang mengajarkan kebenaran.

Tapi kritik penulis dalam hal ini adalah apakah bisa semua macaman game itu bertujuan negatif? Dengan melihat satu game yang sudah banyak dikomentari penggemar bahkan disepakati merupakan game yang mengarah kepada Islam, seperti “*Rumah Amalia*”.⁴ Game yang satu ini banyak digemari oleh orang tua untuk dikasih kepada anak-anak mereka, karena sudah naluri anak sangat suka untuk bermain-main, apalagi dengan hadirnya game gadget, menjadi makanan pokok anak-anak sekarang. Menurut orang-orang tua game yang satu ini sangat bagus untuk dimainkan anak-anak, karena banyak pelajaran yang dapat diambil, ada yang lebih ekstrim mengatakan bahwa game ini bisa mendekatkan kita kepada Allah, dan game yang mengajarkan kebenaran.⁵

Dari persoalan ini, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam game *Rumah Amalia* dengan melemparkan beberapa pertanyaan yang menurut penulis penting untuk dipertanyakan, seperti apakah pernyataan orang tua wajib untuk memiliki aplikasi tersebut? Apakah isu yang terpapar di game tersebut? Dan bagaimana pandangan pakar Islam terkait game Islami?

B. Vidio Game (Permainan) dan Islam

Dalam Islam bahasa teknologi sudah diperkenalkan dalam al-Qur'an, Islam mengajarkan untuk bisa selalu mengembangkan teknologi dalam berdakwah. Seperti penemuan Teleskop yang berteknologi karena keterpengaruhan dengan hadi penglihatan rukyat.⁶ Teknologi teleskop rukyat ini sudah dipakai sampai sekarang dan disepakati keabsahan teknologi tersebut, dengan asumsi mempermudah, dan hasilnya dapat direkam untuk pertanggung jawaban agar semua orang bisa melihatnya.⁷ Inilah salah satu bukti bahwa al-Qur'an dan Sunnah tidak pernah mengabaikan teknologi, akan tetapi mendorong umat-Nya untuk terus bisa menemukan teknologi manapun guna memudahkan dalam beribadah.

Sebuah jurnal Islam dari Yedi mengatakan, bahwa Islam Memprioritaskan peran sains, teknologi dan seni dalam kemajuan peradaban dan dakwah Islam. Muslim dituntut untuk menguasai ketiganya hal-hal yang dapat menyebabkan peradaban dunia. Ini tercermin dalam



serangkaian wahyu diterima oleh Nabi Muhammad SAW untuk pertama kalinya bahwa surat Al-Alaq ayat 1-5. Mengutip Fazalur Rahman dalam "*Ensiklopedia Muhammad of Seerah* (1981) mengatakan:" Nabi Muhammad telah berhasil memperkenalkan dimensi baru tatanan kehidupan untuk manusia. Para pengikutnya adalah pecinta sains sejati.⁸ Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa umat Islam juga membangun landasan yang solid untuk pengembangan ilmu pengetahuan dunia, teknologi, seni, dan eksplorasi ilmu Tuhan yang belum pernah dikenal sebelumnya.

Jika ditelusuri secara dalam, kegunaan teknologi bisa menghasilkan nilai positif dan negatif. Positifnya alat ini bisa mempermudah dalam hal pencapaian apapun, membawa kemajuan, dan kesejahteraan manusia, sisi positifnya juga bisa menghancurkan dan merusak alam semesta dan moral manusia.⁹ Yang dimaksud disini adalah tergantung manusia bagaimana mereka memanfaatkan teknologi itu sebaik mungkin, karena dengan hal itu mereka bisa mencapai kepada manfaat besar dari teknologi.

Vit Sisler menyebutkan bahwa dalam videogame terdapat sisi yang bisa diserang dari masyarakat islam, dari sisi etika dan moral.¹⁰ Maksudnya setelah diketahui secara universal bahwa tradisi oral bagi bangsa arab sampai sekarang tidak tergoyahkan, karena ini merupakan tradisi belajar yang dilakukan rasul kepada sahabatnya yang ingin bertanya atau belajar soal agama.¹¹ Jika tradisi ini sudah mulai hilang dari permukaan, yang dimaksud adalah tidak adanya merasa penting kepada seorang ustad atau guru ngaji untuk belajar ngaji, maka menurut ulama islam ini menjadi masalah.

Sisler menambahkan bahwa dengan melihat digital Arab bahwa masuknya video game itu merupakan barang dari Amerika dan Eropa, dan jika dilihat dari pemakaian orang Arab terhadap Game memicu hadirnya jiwa-jiwa teroris.¹² Karena mereka banyak terinspirasi terhadap hero atau karakter yang dimainkan, karena video game dan hero didalamnya membenamkan konsumen, menawarkan aksi dan keterlibatan, daripada tidak bertindak dan penerimaan pasif. Pada waktu bersamaan, mereka menyediakan anak-anak muda dengan sumber yang nyaman dari simbol budaya, mitos, dan ritual, membantu mereka untuk membentuk identitas mereka sendiri.¹³ Melihat banyaknya peminat game dari para pemuda-pemuda yang jiwanya masih membara-bara bisa jadi memicu kerusuhan ingin mengaplikasikan apa yang mereka dapat dari game tersebut, apalagi mereka sampai kepada ingin mengekspresikan karakter hero didalamnya, yang mana akan bisa mengubah sifat hidup yang lebih ekstrim.



Akibat yang dilihat seperti adanya perubahan sosial, maksudnya perubahan moral dan etika dari gamernya dikhawatirkan akan berubah, seperti yang dikemukakan di atas karena keterpengaruhannya dari game dan terlena.¹⁴ Keterlenaan dari dunia maya dan game itu sangat berat, karena kecanduan terhadap sesuatu yang tidak terlalu penting berakibat fatal. Ini diibaratkan dengan kecanduan narkoba yang bisa merusak otak dan anti sosial. Ini salah satu yang diwanti-wanti keras oleh ulama muslim terhadap para gamers.

Jika dilihat dari permasalahan ekonomi, aplikasi-aplikasi yang disodorkan oleh internet bukanlah sesuatu yang gratis. Maksudnya selain untuk mendownload aplikasi hanya memakai Quota internet, perlu diketahui bahwa itu juga bisa ditukarkan menjadi nominal. Dari sini diketahui bahwa segala sesuatu yang dikerjakan bukanlah hal yang gratis, pasti semua mengandung hal-hal yang dinamakan dengan *Market* (aspek material) baik itu yang disandingkan dengan label islam dan lain sebagainya.¹⁵ Melihat fenomena sekarang banyak menjual barang-barang atas nama “*islami*” dengan asumsi agar barang yang dipasarkan lebih laku dari pada yang lain.

Apalagi jika yang memainkan adalah seorang anak yang lagi masa pertumbuhan. Jika dilihat dari sisi perkembangan, otak mempunyai pengaruh yang sangat menentukan bagi perkembangan aspek-aspek perkembangan individu lainnya, baik keterampilan motorik, intelektual, emosional, sosial, moral maupun kepribadian. Pertumbuhan otak yang normal bisa berpengaruh positif dan negatif, tergantung dengan yang dikandung dari makanan. Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan. Ada beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu: Melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti rasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka atau memainkan alat-alat mainan.¹⁶ Dari sini bisa dilihat bahwa anak akan sangat rawan terpengaruh terhadap apa-apa yang disukainya, jika mereka sudah suka dengan sesuatu, maka itu akan terus mereka lakukan tanpa merasa bosan.

Jika dilihat dari segi kerawanan terhadap sebuah game antara anak-anak dan orang dewasa, maka peneliti mengambil kesimpulan anak-anak lah yang sangat rawan terpengaruh akan asyiknya sebuah game daripada orang dewasa. Dengan alasan seperti yang di atas, karena mereka memiliki perkembangan otak yang sangat tinggi, dan akan mengikuti karakter orang mereka sukai, dan akan terus menerus bermain game, bahkan jika dihentikan mereka akan merasa marah dan memberontak.



Dari uraian di atas, bisa dilihat bahwa banyaknya unsur-unsur negatif yang bisa dihasilkan dari sebuah Game, dari perubahan karakter manusia, bersikap individual, dan bahkan terjadi pemborosan uang karena harus membeli sebuah koneksi internet. Tapi bagaiman dengan game “*Rumah Amalia*” apa yang bisa didapatkan dari game tersebut dan apa pengaruhnya terhadap playernya?

C. Game Rumah Amalia

Rumah Amalia disahkan pada tahun 2011 oleh Muhammad Agus Syafii yang berprofesi sebagai konsultan keluarga. Tujuan utama untuk mendirikan Rumah Amalia sebagai Rumah Belajar adalah memberikan pendampingan dan pemulihan bagi anak-anak yang kehilangan orang tuanya, baik karena meninggal atau berpisah. Kata Agus: ”Di tempat ini kami mengajarkan kepada mereka bahwa hidup ini adalah sebuah anugerah. Sepahit apapun yang dialami harus disyukuri karena sesungguhnya hidup adalah karunia Tuhan. Ditambah mereka akan memberikan perlindungan kepada anak-anak yang mendapati kekerasan dari keluarganya, dengan cara memulihkan psikisnya terlebih dahulu, sebelum anak tersebut dipulangkan kembali kepada keluarganya.¹⁷ Kekeluargaan mereka sangat harmonis dengan payung perhatian kepada saudara, dengan terus mengayomi dan mendidik anak-anak tersebut.

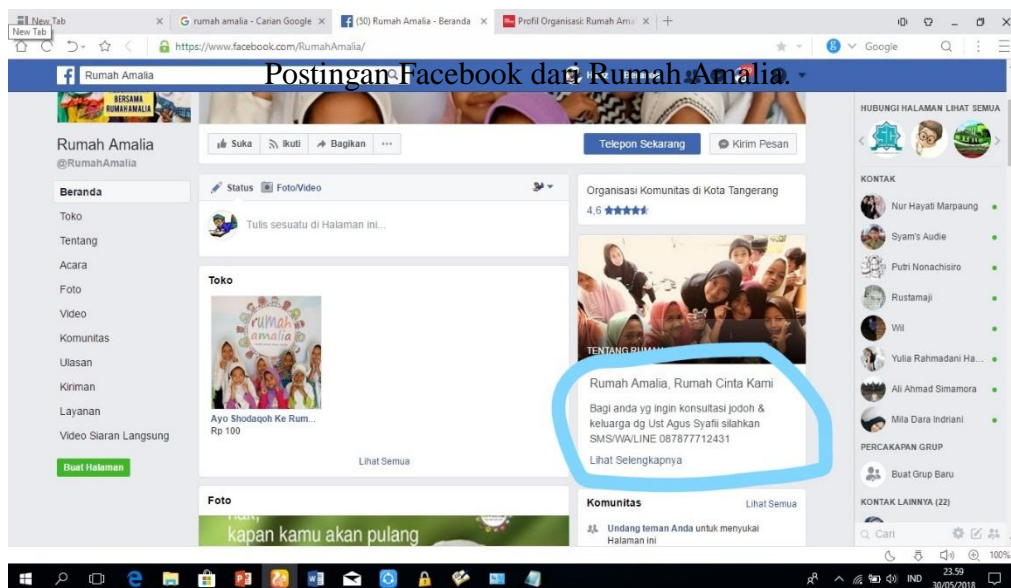
Selain tempat Rumah Amalia dijadikan tempat tinggal dan tempat belajar bagi anak-anak Yatim. Ternyata Rumah Amalia juga membuat sebuah Game dengan nama yang sama yaitu “*Rumah Amalia*”. Game tersebut merupakan game yang cukup diminati anak-anak, karena dalam game ini mengandung unsur *Fastabiq al-Khairat*.¹⁸ Kontribusi mereka terhadap dunia Games Android yang sangat diminati anak-anak zaman now, dari game tersebut anak-anak diharapkan bisa menjadi anak yang bisa mandiri, karena dalam game tersebut playernya akan dituntut terus agar bisa menyelesaikan game tentang bagaimana agar memiliki perilaku mandiri dan disiplin.

Published on Apr 15, 2013, “Rumah Amalia dinyanyikan oleh anak2 dari Rumah Amalia. Rumah Amalia adalah rumah belajar untuk anak yatim dan anak kaum dhuafa.”¹⁹ Seperti di lansir di situs *indorelawan.org*, Rumah Amalia adalah rumah belajar untuk anak yatim dan anak kaum dhuafa. Terdapat 90 anak Rumah Amalia. Program kegiatan Studi Islam, akhlak, Leadership, kemandirian. (Bukan panti asuhan). Program Rumah Amalia untuk layanan masyarakat: Pendidikan, Konsultasi jodoh Dan keluarga, "Fun Therapy", dan Kreativa (Kreativitas & Kerajinan).²⁰ Ternyata nama “*Rumah Amalia*” diambil dari sebuah



yayasan yang menampung atau yang mengayomi masyarakat. Seperti anak-anak yatim dan kaum-kaum yang lemah (dhu'afa), mereka bukan hanya sekedar membuat sebuah game tentang program mereka, namun mereka juga sangat sosialis terhadap saudaranya yang membutuhkan perhatian.

Rumah Amalia selain menyediakan sarana belajar buat anak-anak yang kurang mampu, dan ditambah game yang bertujuan kepda kemandirian dan akhlak soleh. Ternyata oraganisasi mereka menyediakan saran konsultasi soal perjodohan, seperti orang- orang yang gagal dalam proses pernikahan karena suatu alasan, maka dengan konsultasi kepada mereka, akan memberikan jalan yang meringankan bebean subjek.



Dari sini bisa dilihat ternyata, rumah amalia sanngat besar kontribusinya terhadap tekhnologi, atau media sosial. Dari aplikasi game sampai konsultasi perjodohan online. Dilansir <http://rumah-amalia.business.site>, rumah Alia memberikan sarana “Sedekah” kepada anak-anak yang mereka ayomi, lalu ana-anak tersebut akan berdo’a kepada mereka yang konsultasi soal perjodohan. Dalam postingan dilihat banyak yang merasakan do’a ana-anak itu mustajab, dalam artian mereka yang awalnya kesulitan dalam hal perjodohan akhirnya mendapatkan jodoh, dan meyakini semua hal itu karena do’a dari anak-anak Rumah Amalia.²¹ Mungkin di sini menurut pennulis adanya sebuah keyakinan terkabulnya sebuah do’a dari anak-anak Yatim dengan kepolosan, belum dibebani dosa, dan karena ke Yatiman mereka.

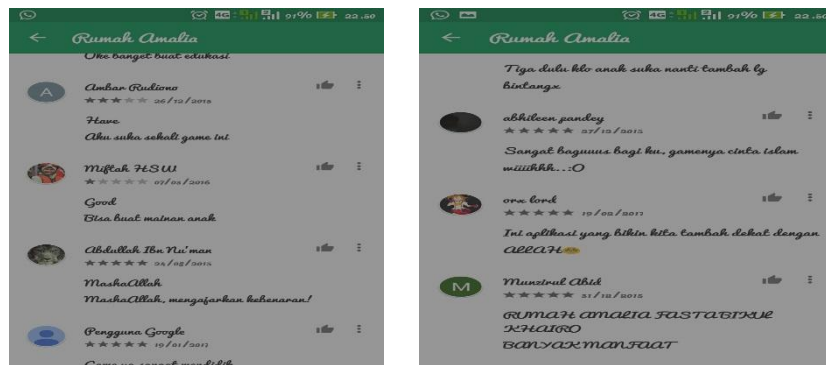
Dilaman tersebut juga mereka mengklaim organisasi yang didirikan bukan organisasi Profit (untung menguntungkan), akan tetapi Rumah Amlia adalah Organisasi Nonprofit



(organisasi yang bukan untuk memperoleh keuntungan).²² Karena selama ini yang diketahui bahwa kebanyakan berdirinya sebuah instansi atau organisasi semata-mata untuk sebuah keuntungan besar. Maka dari sini, mereka mencoba memberitahu kepada pemirsa bahwa mereka tidak seperti itu, namun mereka adalah sebuah organisasi Nonprofit.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba menganalisa apa yang sebenarnya terjadi pada Rumah Amalia? Selain mereka mendirikan Yayasan untuk anak-anak Yatim dan kaum Dhu'afa, kenapa mereka juga harus menyediakan sebuah Game Andorid buat anak-anak? Dan apa benar Game tersebut merupakan Game yng bisa mendekatkan diri kepada Tuhan dan mengajarkan sebuah “kebenaran”. Dari pendiskripsian di atas, penulis menemukan beberapa point penting diantaranya:

1. Payung mengayomi anak-anak dan kaum Dhu'afa oleh Rumah Amalia adalah sesuatu yang wajar, melihat latar belakang berdirinya organisasi tersebut bertujuan untuk bisa lebih dekat kepada anak-anak. Rumah Amalia fokus pada pendampingan dan pemulihan.
2. Komentar tentang aplikasi Game *Rumah Amalia* merupaka game yang bisa mendekatkan diri kepada Tuhan dan mengajarkan kebenaran, sepertinya ini asusmsi yang kurang bisa diterima. Melihat dari makna sebuah game untuk membuat Fun (bahagia), maka jika anak-anak memulai sebuah game maka mereka sebenarnya mereka itu tidak fokus kepada inti sebuah game, melainkan hanya sebatas merasa asyik saja. Ketika Game Rumah Amlia mengajarkan tentang bagaimana berperilaku baik dan membangun karakter mandiri anak, hal tersbut tidak akan bisa sampai, dengan melihat psikologi anak ketika memainkan sebuah Game Andoid di zaman sekarang.
3. Terlalu ekstrim asusmsi bahwa game Rumah Amalia mengajarkan kebenaran, karena setelah penulis memainkannya hal didapati hanyalah sebuah game puzzle dan teka teki, dan ini sama halnya dengan game lain, tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Memang benar game ini menganut game seperti langkah-langkah berwudu' dan sholat, namun hal tersebut sepertinya masih sangat kurang jika dikliam sebagai game yang mengajarkan kebenaran.



4. Sepertinya Game Rumah Amalia ingin mengajarkan anak-anak bagaimana menjadi anak yang mandiri, tidak merepotkan orang tua lagi, dan belajar tentang agama sambil bermain. Sepertinya maksud hadirnya Game *Rumah Amalia* agar anak-anak tidak memainkan game yang lain, yang tidak terlalu memiliki manfaat, apalagi yang bisa menghadirkan karakter pembangkang kepada orang tua, tapi dengan game ini anak-anak bisa belajar sambil bermain. Karena sudah tidak bisa dihindarkan lagi bahwa hadirnya Game Android ditengah-tengah pertumbuhan anak. Karehna memang sudah zamannya dengan tekhnologi tersebut, namun yang harus dilakukan semua orang tua adalah bagaimana anak tersebut tidak sampai kepada kelalaian waktu dan maniak game, karena ini akan menghasilkan sebuah kerugian dimasa remajanya.
5. Dengan game juga seseorang juga bisa memiliki kepribadian yang lebih baik, karena dengan sering memecahkan teka-teki yang ada didalam game membuat mereka akan memiliki skill untuk terbiasa menghadapi masalah-masalah yang mereka hadapi di masa mendatang. Seperti kutipan artikel yang ditulis oleh Adam Eichenbaum, dkk, mengatakan bahwa seseorang bisa menjadi lebih baik lewat sebuah game, karena sering memecahkan masalah teka-teki, dan bagaimana melakukan kerjasama team dalam game membuat mereka akan bisa bejerasama dalam bersosial.²³

Dilansir <http://rumah-amalia.business.site>, rumah Alia memberikan sarana “Sedekah” kepada anak-anak yang mereka ayomi, lalu ana-anak tersebut akan berdo’a kepada mereka yang konsultasi soal perjodohan. Dalam postingan dilihat banyak yang merasakan do’a ana-anak itu mustajab, dalam artian mereka yang awalnya kesulitan dalam hal perjodohan akhirnya mendapatkan jodoh, dan meyakini semua hal itu karena do’a dari anak-anak Rumah Amalia.²⁴ Mungkin di sini menurut pennulis adanya sebuah keyakinan terkabulnya sebuah do’a dari anak-anak Yatim dengan kepolosan, belum dibebani dosa, dan karena ke Yatiman mereka.



D. Prinsip Game Edukasi²⁵

Menurut Foreman (2004:53-54) beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam aplikasi sebuah game edukasi adalah:

1. Individualization Materi pembelajaran (pengetahuan) dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar, sedangkan game mengadopsi level individual dari pemain.
2. Feedback Active Adanya feedback yang sesuai dengan cepat untuk memperbaiki pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pembelajar terhadap materi yang disampaikan, sedangkan game menyediakan feedback dengan cepat dan kontekstual.
3. Active learning Adanya kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun, sedangkan game menyediakan suatu lingkungan yang membantu terjadinya penemuan baru tersebut.
4. Motivation Pelajar termotivasi dengan reward yang diberikan dalam aktivitas permainan, sedangkan game melibatkan pengguna berjam-jam untuk mencapai tujuan.
5. Social Pengetahuan merupakan suatu proses partisipasi sosial, sedangkan game dapat dimainkan dengan orang lain (seperti multiplayer game) atau melibatkan komunitas dari pecinta game yang sama.
6. Scaffolding Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan yang makin tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dari permainan, sedangkan game dibangun secara multi level, pemain tidak bisa bergerak ke level yang lebih tinggi sampai dia mampu menyelesaikan permainan di level yang ada.
7. Transfer Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang yang lain, sedangkan game, sedangkan game mengizinkan pemain untuk mentransfer informasi dari suatu konteks.
8. Assessment Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, prinsip game edukasi adalah disesuaikan dengan kebutuhan individu, adanya umpan balik, memuat pembelajaran aktif, memberikan motivasi, proses partisipasi sosial, tingkat kesulitan yang semakin tinggi, transfer pengetahuan, dan dapat menilai hasil pembelajaran.



E. Manfaat Game Edukasi

Beberapa poin penting manfaat game dikemukakan pada forum Computer Assisted Investing Special Interest Group (SIG CAI) (<http://www.uad.ac.id> diakses 4 November 2014) adalah sebagai berikut:

1. Jenis games yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video game selama 1 (satu) bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas (multi-task).
3. Video game dapat membuat pemainnya mempertajam cara pikir mereka.
4. Menuntut anak untuk lebih kreatif.
5. Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan gamers lainnya secara multiplayer.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.

Manfaat game edukasi diantaranya adalah melatih kreatifitas, koordinasi antara mata, tangan, dan skill motorik, melatih pengambilan keputusan, serta melatih kepercayaan diri.

F. Penutup

Game atau permainan menurut sebagian pendapat orang bisa menghilangkan rasa jenuh setelah beraktifitas seharian, bermain game bisa menghilangkan rasa galau, bisa memunculkan imajinasi baru, bisa mendapatkan teman banyak. Namun dalam game juga bisa membuat seseorang lupa waktu, lupa diri, berubah menjadi malas belajar, berubah menjadi radikal. Semuanya tergantung bagaimana seseorang menilai Game tersebut. Karena game adalah sebuah permainan yang membuat seseorang menjadi lebih Fun. Begitu juga dengan Islam, islam juga sangat memperhatikan aplikasi yang satu ini, karena dikhawatirkan membuat playernya lupa waktu dan malas belajar agama.



Namun ini bisa diminimalisir dengan membuat game yang beraliran menwarkan seseorang menjadi lebih faham agama. Seperti yang dilakukan oleh game *Rumah Amalia*, belajar sambil bermain. Mengajarkan anak bagaimana menjadi mandiri, mengajarkan anak agar bisa tahu soal agama dan bersosialisai.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rawi, Ahmed,. *Vidio Games, terrorism, and ISIS's Jihad*. Canada: Taylor & Farncis group. 2016.
- Eichhenbaum, Adam. Dkk. *Video Games: Play That Can Do Serious Good*, (Amerivan Journal of Play. 2014.
- Euis Suherti, *Psikologi Perkembangan Anak*. Makalah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. 2014.
- Kokoschka, Alina. *Islamizing the Market? Advestising, Products, and Consumption in an Islamic Framework in Syria*. kumpulan Jurnal: Muslim Societies in the Age of Mass Consumption. 2009.
- Majid, Abdul. *Mukjizat Al-Qur'an dan Sunnah tentang IPTEK*. Jakarta: Gema Insan Press. 1997.
- Lutfiyatun, Eka,. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas Viii MTS*, Skripsi, Program Studipendidikan Bahasa Arab Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2015.

End Note :

¹ Ahmed Al-Rawi, *Vidio Games, terrorism, and ISIS's Jihad*, (Canada: Taylor & Farncis group, 2016), hlm. 1-2.

²<http://rumah-amalia.business.site/>, diakses pada tanggal 31 Mei 2018

³*Ibid*

⁴ Lihat aplikasi “*Playstore*” dalam laman komentar, ditambah dengan link-link internet yang mengarah keoada macaman game-game islami.

⁵ Komentar ke 12 dan 19 dari aplikasi.

⁶ “Mulailah berpuasa setelah merukyat hilal dan beridul Fitri-lah setelah merukyatnya; jika langit tertutup awan lakukanlah pengkadaran.” (HR Bukhari Muslim)

⁷ Abdul Majid, *Mukjizat Al-Qur'an dan Sunnah tentang IPTEK*, Jilid II, (Jakarta: Gema Insan Press, 1997), h.18-119

⁸ Yedi Purwanto, *Islam Mengutamakan Ilmu Pengetahuan dan Tekhnologi*, (Jurnal Sositoteknologi Edisi 22 Tahun 10, April 2011), hlm. 1043.

⁹*Ibid.*,

¹⁰ Vit Sisler, *Vidio Games, Vidio Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values*, (kumpulan Jurnal: Muslim Societies in the Age of Mass Consumption, 2009), hlm. 241-242.

¹¹ Ingrid Mattson, terj. *The Story of The Qur'an*, Cet. I, (Jakarta: ZAMAN, 2013), hlm. 125-127.



¹² Vit Sisler, *Digital Arabs; Representation in Vidio Games*, (The University of Hong Kong Libraries on May 7, 2015), h. 203-204

¹³ Vit Sisler, *Playing Muslim Hero: Constrution of identity in Vidio Games*, (Kumpulan Jurnal: Digital Religion Understanding Religious Practice in New Media Worlds, Edit: Heidi A. Campbell, USA: Texa A&M University, 2013), hlm. 136-137.

¹⁴*Ibid.*,

¹⁵ Alina Kokoschka, *Islamizing the Market? Advestising, Products, and Consumption in an Islamic Framework in Syria*, (kumpulan Jurnal: Muslim Societies in the Age of Mass Consumption, 2009), hlm. 225-226.

¹⁶ Euis Suherti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Makalah Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2014), hlm. 5.

¹⁷<http://majalahkartini.co.id/inspirasi/kisah/lebih-dekat-dengan-anak-anak-rumah-amalia/>, diakses tanggal 31 Mei 2018

¹⁸ Sebagaimana yang dideskripsikan di Play Store game tersebut.

¹⁹<https://www.youtube.com/watch?v=0AgE64NGPc0>, Published on Apr 15, 2013, diakses 27 Mei 2018.

²⁰<https://www.indorelawan.org>,

²¹<http://rumah-amalia.business.site/>, diakses pada tanggal 31 Mei 2018

²²*Ibid.*,

²³ Adam Eichhenbaum, dkk, *Video Games: Play That Can Do Serious Good*, (Amerivan Journal of Play, No. I, 2014), hlm. 50-52.

²⁴<http://rumah-amalia.business.site/>, diakses pada tanggal 31 Mei 2018

²⁵ Eka Lutfiyatun, *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Cs5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas Viii MTS*, Skripsi, Program Studipendidikan Bahasa Arab Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2015, hlm. 46-49.