

GAME3D PENGENALAN HADIS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PEMBELAJARAN *IJMALI*

Muhammad Zulkiram⁽¹⁾, Afdhol Dziki⁽²⁾, dan Oktavianto Gustin⁽³⁾

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) MUHAMMAD.4311401016@student.polibatam.ac.id, (2) afdhol@polibatam.ac.id, (3) oktavianto@polibatam.ac.id

Abstract

This paper discusses the development of a 3D game as a medium to improve the method of learning hadiths with Ijmali method and aims to measure the level of interest and desire of teenagers to study Hadith using the game. Ijmali method explains Hadiths in a clear, concise, and direct way. The game development is carried out using the Waterfall method. The software used for the development is Unity 3D. The evaluation was then carried out using questionnaires that consists of two stages. In the first stage, the experts were asked for their opinion about the game. Next, the questionnaire was distributed to the target respondents. Based on the result in the first testing stage, the lowest value is the Relevance aspect. Based on the result in the second testing stage, the lowest value is Usability. This shows that the game should have been designed with a lower level of difficulty to suit children aged 13-15 years. However, overall, the hadiths used in the game are valid and suitable for the students. It can be concluded that the use of the Ijmali technique as a hadith learning technique is quite effective for students.

Keywords: Hadith, 3D Game, Ijmali, Communion

1. PENDAHULUAN

Hadis dapat diartikan sebagai ucapan/perkataan. Namun, hadis secara istilah adalah sabda (perkataan), perbuatan, ketetapan dan persetujuan yang disandarkan pada Nabi Muhammad SAW yang dijadikan sebagai landasan hukum syariat Islam setelah Al-Qur'an. Hadis menurut *ushul fikih* adalah perkataan, perbuatan dan penetapan dari Rasulullah SAW setelah kenabian. Allah SWT berfirman dalam surat Ad-Dhuha ayat 11 yang artinya "dan apabila kamu diberi nikmat oleh Tuhanmu maka ceritakanlah". firman Allah SWT ini menjelaskan bahwa Nabi Muhammad SAW diperintahkan oleh Allah untuk menyampaikan wahyu yang turun kepadanya. Bisa dikatakan bahwa hadis merupakan hukum kedua setelah Al-Qur'an (Al-Qaththan, 2012).

Namun, banyak remaja muslim tidak mengerti tentang pentingnya mengetahui hadis. Contohnya adalah masih banyak pria muslim yang tidak memelihara jenggot. misalnya hadis riwayat Muslim nomor 623 yang artinya "Potong pendeklah kumis dan biarkanlah (peliharalah) jenggot". Segala kehidupan seorang muslim sudah diatur oleh Al-Qur'an dan hadis. Untuk itu, mengenal hadis adalah sebuah kewajiban bagi seorang muslim supaya bisa menjadi muslim yang sebenar-benarnya muslim. (Al-Albani, 2003)

Remaja-remaja pada zaman ini masih memiliki pengetahuan yang kurang tentang hadis, khususnya remaja-remaja muslim. Untuk itu, penulis membuat sebuah *game* 3D yang memperkenalkan beberapa hadis yang sahih sehingga mengurangi ketidaktahuan remaja muslim tentang hadis. Berdasarkan fakta yang dikutip dari VIVAnews, setiap tahun jumlah *gamer* Indonesia naik sekitar 33%. Hal ini disampaikan oleh Komang Budi Aryasa, *Senior Manager Content Aggregation and Incubation* Telkom, dalam siaran persnya pada tanggal 5 Juli 2010 di Jakarta. Inilah yang mendorong pembuatan *game* 3D pengenalan hadis ini supaya remaja tetap dapat belajar mengenal dan mengetahui beberapa hadis (Firman, 2010).

Metode *Ijmali* merupakan cara mempelajari sebuah hadis dengan bahasa yang mudah dipahami, singkat, jelas, dan tegas. Metode seperti ini sering digunakan karena pembelajaran hadis menjadi lebih mudah dan sederhana tetapi tetap dalam makna sesungguhnya dari sebuah hadis yang dipelajari. Metode ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Ibrahim, 2010):

1. Pembelajaran dilakukan secara langsung dengan mengungkapkan penjelasan hadis dari awal hingga akhir (arti dari sebuah hadis berbahasa Arab) tanpa ada perbandingan dan penetapan judul.

2. Penjelasan dilakukan secara umum dan jelas.

Metode *Ijmali* sendiri memiliki kelebihan, yaitu:

1. Ringkas dan padat.

2. Bahasa yang mudah dipahami.

Adapun kekurangannya adalah:

1. Menjadikan petunjuk hadis bersifat parsial (tidak terkait antara satu dengan yang lain).

2. Tidak ada ruang untuk mengemukakan analisis yang memadai.

Berdasarkan pemaparan di atas, cara kerja teknik ini adalah membahas sebuah hadis lalu kemudian mencari artinya yang sebelumnya pasti berbahasa Arab. Kemudian dilakukan tafsir secara global atau umum sesuai hadis tersebut sehingga mudah dipahami oleh orang banyak. Sisi positif dari teknik ini adalah semua kalangan dapat memahami hadis tersebut. Namun, sisi negatifnya adalah hadis-hadis yang butuh penafsiran atau pemahaman mendalam dan detail tidak dapat diuraikan dengan teknik pembelajaran *Ijmali* ini.

Pembelajaran hadis dengan metode *Ijmali* belum pernah dilakukan karena metode ini digunakan untuk menafsirkan ayat Al-Qur'an yang dipelajari oleh orang yang baru belajar tentang ilmu tafsir Al-Qur'an. Namun, pembelajaran tafsir hadis dengan metode *Ijmali* terbilang efektif karena metode ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan tafsirannya sangat ringkas (Sa'adullah, 2016).

Penelitian ini bertujuan membuat *game* 3D untuk memperkenalkan hadis dengan teknik pembelajaran *Ijmali* kepada remaja Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dan menghitung efektifitas *game* yang dibuat. *Game* ini menggunakan metode *Ijmali* jadi penjelasan tentang hadis ini adalah secara ringkas, padat, dan jelas tetapi tetap merujuk pada makna sesungguhnya dari sebuah hadis yang ditampilkan dalam *game* ini nantinya. Pemilihan metode ini berdasarkan pada pengertian *Ijmali* itu sendiri, yaitu penyampaian hadis secara tegas, jelas, padat, dan langsung kepada intinya secara global jadi metode ini mudah digunakan untuk memahami sebuah hadis. *Game* ini merupakan media hiburan sekaligus pembelajaran bagi remaja yang belum mengerti dan belum mengenal tentang hadis (Al-Aridl, 1992).

Supriyono, dkk (2014) mengembangkan aplikasi pembelajaran hadis berbasis Android sebagai sarana pembelajaran yang berisi beberapa pengertian dan istilah dalam ilmu hadis. Pengguna dapat memahami ilmu hadis sebagai suatu hal yang menarik. Selain itu, aplikasi ini juga mudah dioperasikan, cukup efektif untuk

masyarakat, dan mudah dipahami. Pendapat ini berdasarkan pengujian kuesioner yang dibagikan kepada beberapa masyarakat yang berada di dalam dan di luar lingkungan kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Banurani dan Bunyamin (2015) membangun aplikasi berbentuk multimedia interaktif dengan fitur untuk menampilkan hadis Arba'in An-Nawawiyah. Penerapan aplikasi berisi hadis membuat pengguna dapat menyerap informasi dengan cepat dan efisien

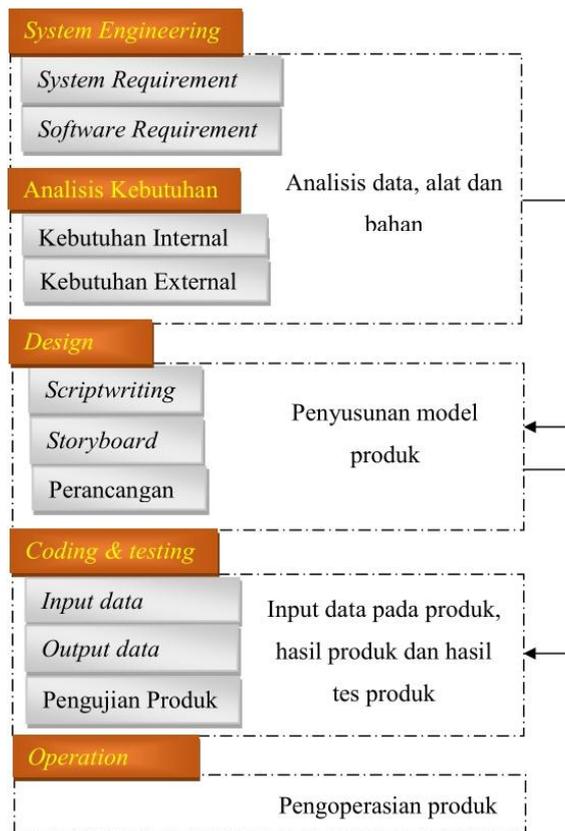
Implementasi *game* hadis juga sudah dilakukan oleh Rofiah (2016). Pengembangan *game* hadis ini sendiri berbasis *game* 2D dengan tujuan menaikkan nilai rata-rata siswa MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan yang menunjukkan bahwa 30% siswa belum bisa mencapai batas minimum nilai (KKM) 75. Berdasarkan hasil tes yang dipaparkan, tes dilakukan dengan 15 siswa dan data yang dihasilkan berupa nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* (sebelum diberikan media *game* sebagai sarana belajar) dari 15 siswa yang mencapai KKM adalah 7 siswa sedangkan nilai *post-test* (setelah diberikan bahan ajar berupa *game* hadis) dari 15 siswa yang mencapai KKM adalah 15 siswa. Disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar yang berbasis *game* terbukti efektif daripada tidak menggunakan *game*.

2. METODE

Pada penelitian ini, pengembang hanya menggunakan satu *software* untuk mengembangkan *game* yang akan dibuat, yaitu Unity 3D. Karakter diadopsi dari *library* yang ada di *website* resmi unity 3D. Karakter gratis yang di-*publish* oleh Unity 3D biasanya dapat dipakai secara cuma-cuma bagi *user* di level tidak professional. Selanjutnya adalah pencarian objek-objek pendukung latar *game* yang juga diadopsi dari *library website* resmi Unity 3D. Setelah itu, tahap berikutnya adalah menginput fungsi-fungsi dan algoritma ke dalam Unity 3D Machine untuk membuat efek-efek yang diinginkan dalam *game*.

Output yang diperuntukkan bagi pengguna adalah *game* yang dapat langsung dimainkan dan sesuai judul. *game* jadi yang dapat langsung digunakan oleh pengguna dengan format .exe. Format ini merupakan hasil *export* dari *game* yang awalnya berada di dalam Unity sehingga dapat dimainkan di berbagai jenis spesifikasi komputer yang memadai.

Pengembangan alur penelitian dengan menggunakan *Waterfall* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Romadhoni, dkk (2015). Model *Waterfall* sendiri membantu pencapaian fungsionalitas pada sistem informasi ini menjadi 100%. Metode penyelesaian masalah pada penelitian ini adalah metode model *Waterfall* yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembuatan *game*. Model *Waterfall* sendiri adalah susunan rangka kerja bersifat klasik yang menggunakan alur linear. Gambar 2.1 menunjukkan alur penelitian yang digunakan.



Gambar 2.1 Alur Pengerjaan Penelitian

Tabel 2.1 berikut berisi spesifikasi minimum pengembang untuk menciptakan *game* yang akan dibuat.

Tabel 2.1 Spesifikasi Minimum Pengembang

Processor	Core i5
RAM	8GB
VGA	Nvidia Geforce 930MX
Operating System	Windows 10
DirectX Version	12
Output Device	Speaker/Earphone

Tabel 2.2 berikut berisi spesifikasi minimum sistem yang dibutuhkan pemain adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Spesifikasi Minimum Pemain

Processor	Core i3
RAM	2GB
VGA	Nvidia Geforce 430M
Operating System	Windows XP
DirectX Version	Direct x9
Output Device	Speaker/Earphone

Pada perancangan, pengembang mendesain sistem *game* dengan menggunakan software StarUML dalam pembuatan *use case diagram*, *robustness diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

Pada tahap pertama pengujian, ahli di bidang ilmu hadis dilibatkan dalam pengujian dengan menggunakan kuesioner. Pendapat para ahli ini menentukan apakah hadis yang digunakan dalam *game* ini sudah sesuai. Pengujian ini hanya digunakan untuk menguji hadis yang ditampilkan dalam *game*. Uji ahli hadis ini diharapkan menjadi penguat pembelajaran hadis dengan teknik *Ijmali* di dalam *game* dan bisa juga sebagai pendeteksi terhadap hadis palsu. Kuesioner pengujian kepada ahli ini memakai kriteria *game edukasi* menurut Hurd and Jenuings dalam Widiastuti (2012). Namun, beberapa poin dihilangkan karena disesuaikan dengan kebutuhan validasi. Adapun poin dari kriteria *game edukasi* tersebut adalah keakuratan, kesesuaian, relevansi, dan tujuan. Skala Likert digunakan peneliti untuk menghitung tingkat kesuksesan *game* berdasarkan kuesioner yang sudah dijawab oleh responden berdasarkan populasi sasaran utama pada penelitian ini. Tabel 2.3 berikut adalah kuesioner yang digunakan dalam uji ahli.

Tabel 2.3 Kuesioner Uji Ahli Hadis

Kriteria <i>game edukasi</i>	No	Pernyataan
<i>Accuracy</i> (keakuratan)	1	Hadis dalam <i>game</i> sudah sahih dan bisa dipertanggungjawabkan.
<i>Appropriateness</i> (kesesuaian)	2	Visualisasi hadis dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan teknik pembelajaran <i>Ijmali</i> .
<i>Relevance</i> (relevansi)	3	Hadis dalam <i>game</i> sepadan untuk dipelajari oleh remaja umur 13–15 tahun
<i>Objectives</i> (tujuan)	4	Penggunaan teknik <i>Ijmali</i> dalam <i>game</i> memudahkan murid (TPA) mempelajari hadis.

Berikutnya, kuesioner diberikan kepada para *tester* yang menjadi target dalam penelitian ini setelah memainkan *game*. Target kuesioner ini yaitu murid tingkat 2 TPA Masjid Al-Ikhlas Bandar Srimas. Alur dari pengujian kepada target ini adalah target akan memainkan *game Al-Hadits* hingga pada tahap akhir. Setelah itu, responden akan mengisi kolom jawaban dari pernyataan yang sudah disediakan.

Sama seperti sebelumnya, kriteria yang digunakan dalam kuesioner ini sesuai dengan standar kriteria *game edukasi* yang dicetuskan oleh Hurd dan Jenuings dalam Widiastuti (2012). Tabel 2.4 berikut berisi pertanyaan yang relevan dengan tiap kriteria.

Tabel 2.4 Kuesioner Uji Ahli Hadis

Kriteria <i>game</i> edukasi	No	Pernyataan
<i>Overall Value</i> (nilai keseluruhan)	1	Desain <i>game</i> yang menarik memudahkan Anda untuk mempelajari hadis.
	2	Waktu untuk mempelajari hadis cukup.
<i>Usability</i> (kemudahan)	3	<i>Game</i> yang dimainkan sangat mudah.
<i>Accuracy</i> (keakuratan)	4	Tampilan hadis sudah jelas.
<i>Appropriateness</i> (kesesuaian)	5	Tampilan hadis dalam <i>game</i> sesuai dengan yang dipelajari di TPA.
<i>Relevance</i> (relevansi)	6	<i>Game</i> sangat membantu dalam pembelajaran hadis.
<i>Objectives</i> (tujuan)	7	Anda menjadi paham dengan beberapa hadis dalam <i>game</i> .
<i>Feedback</i> (umpan balik)	8	Penghargaan dan hukuman dalam <i>game</i> sudah sesuai.

Tabel 2.5 berisi interval nilai yang digunakan dalam interpretasi hasil kuesioner.

Tabel 2.5 Interval Nilai

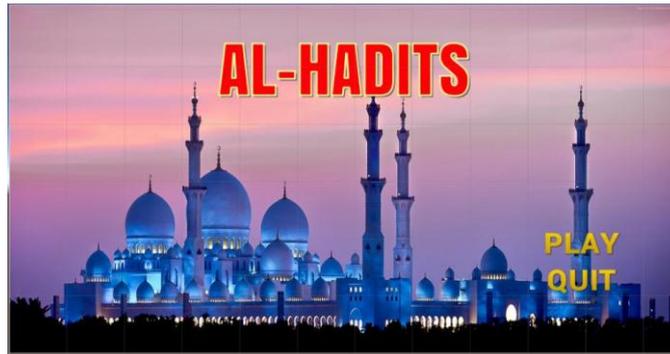
0% – 19%	Sangat Tidak Setuju	1
20% – 39%	Tidak Setuju	2
40% – 59%	Netral	3
60% – 79%	Setuju	4
80% – 100%	Sangat Setuju	5

Persentase total nilai dihitung dengan rumus berikut: $(\text{total nilai} / \text{nilai maksimum}) \times 100\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap implementasi dilakukan penyesuaian objek berupa aset-aset utama dengan perancangan, penyesuaian visualisasi yang ada pada storyboard, pemaparan sistem *coding*, hasil pengujian, dan perhitungan hasil pengujian. *Asset* yang digunakan berasal dari *asset store* yang ada pada *software* Unity 3D dan dikumpulkan dalam *software* yang sama pula. Penyesuaian *storyboard* pada penelitian ini dilakukan dengan mencocokkan desain visual dari perancangan sesuai *game* yang dibuat. Tahap penyesuaian hadis dimulai dengan memilih hadis yang akan dimasukkan ke dalam *game*. Selanjutnya, disusun hadis dengan teknik pembelajaran *Ijmali*. *Coding* pada penelitian ini menggunakan bahasa C# dan javascript.

Pada menu utama terdapat dua sub-menu, yaitu Play dan Quit. Gambar 3.1 menunjukkan tampilan menu utama yang muncul di awal ketika *game* dimainkan.



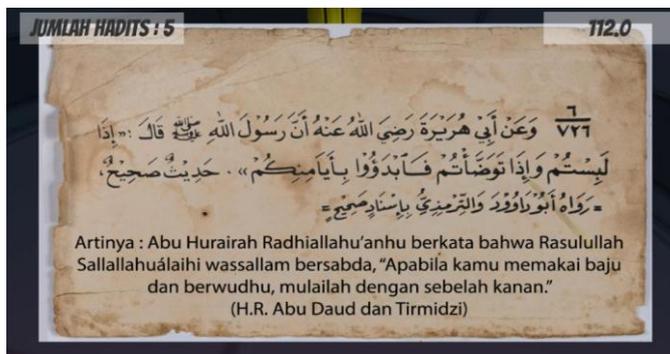
Gambar 3.1 Menu Utama

Play digunakan sebagai tombol ketika pemain siap untuk memainkan *game* ini. Jika diklik, maka pemain akan langsung masuk ke tampilan awal *game* dan langsung memainkan *game*. *Quit* berfungsi untuk keluar dari *game*. Menu ini diperuntukkan bagi pemain yang ingin keluar sebelum bermain *game*. *Pause* digunakan saat pemain ingin menghentikan sejenak permainan yang sedang dimainkan. Pada *Game Al-Hadits* tombol *pause* adalah tombol Esc pada keyboard. Tampilan *pause* dapat disaksikan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Pause

Pause terbagi menjadi 3 submenu: *Resume*, *Menu*, dan *Quit*. *Resume* memiliki fungsi untuk melanjutkan *game* pada posisi yang sebelumnya. *Menu* berfungsi untuk kembali ke menu utama. *Quit* berfungsi untuk keluar dari *game* tanpa kembali ke menu utama. Pada *game* ini akan muncul *pop-up* ketika player menemukan gulungan hadis dan mendekatinya. *Pop-up* berisi hadis yang harus dipelajari. Gambar 3.3 merupakan contoh tampilan *pop-up*.



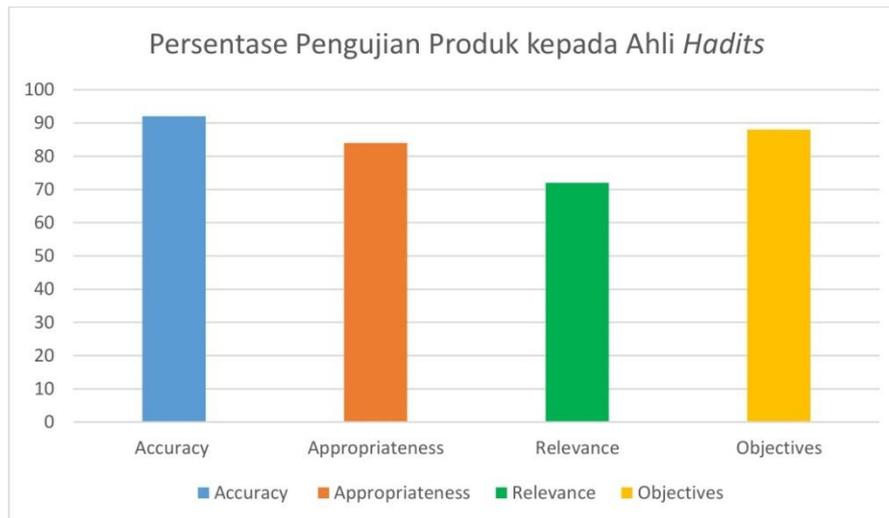
Gambar 3.3 Pop-up Hadis

Pengujian kepada para ahli berguna untuk memastikan bahwa hadis dalam *game* sudah benar dan bisa dipelajari untuk target yang sudah ditentukan. Pengujian ini juga berfungsi sebagai sarana penilaian apakah *game Al-Hadits* sebagai platform pembelajaran hadis dengan teknik *Ijmali* ini benar-benar layak untuk memperkenalkan hadis kepada target utama. Penulis mengambil 5 ahli di bidang hadis untuk menguji hadis dalam *game* dan teknik pembelajaran yang digunakan. Penguji ahli pertama dan yang kedua adalah Muhammad Aidil Akbar, B.A. dan Hasbul Hadi, B.A. dari International University of Africa. Penguji ahli ketiga adalah M Aditya Wirawan, Lc, dari Al Azhar University. Penguji ahli keempat dan kelima adalah Ashuri dan Fitri Rohayuni yang mengajar di TPA Al-Ikhlas Bandar Srimas. Tabel 3.1 berikut adalah tabel hasil Pengujian Ahli.

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner Ahli Hadis

Kriteria <i>game</i> edukasi	No	Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
<i>Accuracy</i> (keakuratan)	1	Hadis didalam <i>game</i> sudah sah dan bisa dipertanggungjawabkan.	0	0	0	2	3
<i>Appropriateness</i> (kesesuaian)	2	Visualisasi hadis dalam <i>game</i> sudah sesuai dengan teknik pembelajaran <i>Ijmali</i> .	0	0	1	2	2
<i>Relevance</i> (relevansi)	3	Hadis dalam <i>game</i> sepadan untuk dipelajari oleh remaja umur 13–15 tahun	0	1	0	4	0
<i>Objectives</i> (tujuan)	4	Penggunaan teknik <i>Ijmali</i> dalam <i>game</i> memudahkan murid Taman Pendidikan Al-Qur'an mempelajari hadis.	0	0	0	3	2

Nilai tertinggi terdapat pada parameter *Accuracy* atau kesahihan hadis. Bisa disimpulkan bahwa hadis yang digunakan dalam *game* sudah sah. Nilai terendah terdapat pada aspek *Relevance* yang menjelaskan tentang kecocokan *game* untuk dimainkan anak umur 13 sampai 15 tahun. Dengan ini bisa disimpulkan aspek *Relevance* masih bisa dipertimbangkan lagi. Secara detail hal ini tersaji dalam gambar 3.4.



Gambar 3.4 Grafik Rata-Rata Hasil Pengujian kepada Ahli Hadis

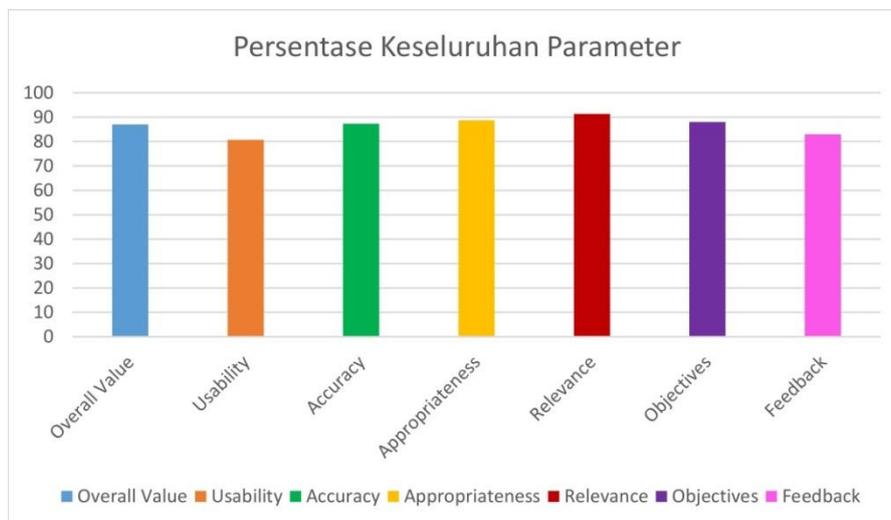
Hasil dalam gambar 3.4 menunjukkan grafik dari keseluruhan parameter pengujian. Dari sisi *Accuracy* persentase menunjukkan angka 92,0%, dari sisi *Appropriateness* menunjukkan angka 84,0%, dari sisi *Relevance* menunjukkan angka 72,0%, dan dari sisi *Objectives* menunjukkan angka 88,0%. Rata-rata persentase seluruh parameter adalah 84,0%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hadis yang digunakan dalam *game* sudah sesuai untuk bisa menjadi pembelajaran hadis bagi murid TPA.

Berikutnya, ditampilkan hasil yang didapat dari kuesioner untuk target utama pada tabel 3.2. Bisa disimpulkan bahwa *game* bisa dijadikan alternatif untuk mempelajari hadis. Nilai terendah ada pada *Usability* atau aspek kemudahan *game*. Bisa disimpulkan bahwa *game* harus dipertimbangkan agar lebih mudah lagi.

Tabel 3.2 Hasil Kuesioner Target Utama

Kriteria <i>game</i> edukasi	No	Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
<i>Overall Value</i> (nilai keseluruhan)	1	Desain <i>game</i> yang menarik memudahkan anda untuk mempelajari hadis.	0	0	1	10	19
	2	Waktu untuk mempelajari hadis cukup.	0	1	5	14	10
<i>Usability</i> (kemudahan)	3	<i>Game</i> yang dimainkan sangat mudah.	0	0	2	25	3
<i>Accuracy</i> (keakuratan)	4	Tampilan hadis sudah jelas.	0	0	2	15	13
<i>Appropriateness</i> (kesesuaian)	5	Tampilan hadis dalam <i>game</i> sesuai dengan yang dipelajari di TPA.	0	0	1	15	14
<i>Relevance</i> (relevansi)	6	<i>Game</i> sangat membantu dalam pembelajaran hadis.	0	0	0	13	17
<i>Objectives</i> (tujuan)	7	Anda menjadi paham dengan beberapa hadis dalam <i>game</i> .	0	0	2	14	14
<i>Feedback</i> (Umpan balik)	8	Penghargaan dan hukuman dalam <i>game</i> sudah sesuai.	0	1	6	10	13

Gambar 3.5 menyajikan persentase hasil kuesioner dalam bentuk grafik.



Gambar 3.5 Grafik Rata-rata Keseluruhan Parameter

Sisi parameter *Overall Value* memiliki nilai 87,0% (Sangat Setuju). Parameter selanjutnya adalah *Usability* dengan nilai 80,7% (Sangat Setuju). Selanjutnya, parameter *Accuracy* bernilai 87,3% (Sangat Setuju). Parameter *Appropriateness* memiliki nilai 88,7% (Sangat Setuju). Selanjutnya, *Relevance* mencapai nilai 91,3% (Sangat Setuju). Sisi *Objectives* mencapai nilai 88,0% (Sangat Setuju). Parameter yang terakhir adalah *Feedback* dengan nilai 83,0% (Sangat Setuju). Nilai rata-rata keseluruhan parameter 86,6% (Sangat Setuju). Bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik *Ijmali* dalam *game Al-Hadits* yang dibuat telah efektif untuk memperkenalkan hadis kepada murid Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), khususnya TPA Al-Ikhlas Bandar Srimas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan implementasi yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat ditarik. Berdasarkan perancangan *game* 3D "Al-Hadis" sebagai *game* dengan tujuan memperkenalkan hadis kepada remaja-remaja TPA, penulis mampu mengimplementasikan *game* yang telah dirancang dan menguji *game* kepada remaja-remaja TPA tingkat 2 Bandar Srimas. Selain itu, berdasarkan hasil analisis *game Al-Hadits* dengan menggunakan pendekatan kuesioner dan 7 poin kriteria *game* edukasi, penggunaan teknik *Ijmali* sebagai teknik pembelajaran hadis kepada murid-murid TPA cukup efektif. Penggunaan teknik *Ijmali* cukup mudah bagi para murid TPA. Namun, tidak semua hadis dapat dipelajari dengan teknik *Ijmali* karena teknik ini hanya untuk hadis yang memiliki makna secara menyeluruh dan tidak memerlukan tafsir secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Aridl, A. H. (1992). *Sejarah dan Metodologi Tafsir*. Jakarta: Rajawali Press.
 Al-Qaththan, S. M. (2012). *Pengantar Studi Ilmu Hadits*. Pustaka Al Kautsar.
 Al-Albani, M. N. (2003). *Ringkasan Shahih Bukhari 2 (Vol. 2)*. Gema Insani.

- Banurani, S. dan Bunyamin. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyah Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma, 12(1).
- Firman, M., *Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun*, <https://m.viva.co.id/digital/digilife/162371-pemain-game-indonesia-naik-33-per-tahun> diakses pada tanggal 23 september 2017. Pukul 19.15 WIB. 2010.
- Ibrahim, M. (2010). *Corak dan Pendekatan Tafsir Al-Qur'an*. dalam Jurnal SOSIO-RELIGIA, 9(3).
- Rofiah, S. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan*.
- Romadhoni, E. N. A., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2015). *Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Alumni SMKN 1 Jenangan Ponorogo*. SESINDO 2015, 2015.
- Supriyono, H., Nur Saputra, A., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). *Rancang bangun aplikasi pembelajaran hadis untuk perangkat mobile berbasis Android*. Jurnal Informatika (JIFO), 8(2), 907-920.
- Widiastuti, N. I. (2012). *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, 1(2).