



**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN MEMBACA AL-QURAN UNTUK ANAK USIA
DINI : MELALUI MEDIA SMART HAFIZH**

Dinda Nur Rosyidah

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Lida Fitri

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Alam Tarlam

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Miftahul Huda Subang, Indonesia

Alamat: Jl.Raya Rancasari Dalam No.B33, Pamanukan, Subang, Jawa Barat 41254,Indonesia

*Korespondensi penulis : lidafitri247@gmail.com , dindanurosyidah@gmail.com ,
alamtarlam@gmail.com*

Abstract. Early childhood usually spends their time playing. There are many choices of games that can be fun and make them happy. The role of teacher and parents is very important in choosing safe games for children, of course games that are useful and educational for them. One example of an educational game for children is Smart Hafiz which has the advantage of being suited to children's needs. Apart from being safe from radiation, Smart Hafiz has a lot of content that can provide lessons for children, especially Islamic religious learning which is packaged with songs, stories, and stories, which are equipped with audio-visuals so that children will enjoy and be more interactive with the learning content. Smart Hafiz is designed for children's safety and comfort so that children can play while learning in a fun, entertaining way without losing the educational element of this tool. A child's ability to read the Koran fluently is every parent's hope., the family environment acts as the first foundation stone which becomes the main focus of education for children to eradicate illiteracy in the Koran as well as being a filter from the bad influence of technology. This research is qualitative research using content analysis and literature study methods. This research focuses on: how urgent it is to teach the Koran to early children ; what are the features of learning the Koran in Smart Hafiz media; and how to use Smart Hafiz media to support the ability to read the Koran. The research results found three important aspects that parents must pay attention to when using Smart Hafiz media to be able to support children's ability to read the Al-Qur'an, including: 1) optimizing function, which emphasizes use according to correct procedures; 2) potential development, which anticipates hampering children's productivity; and 3) instilling values, which requires a direct educational touch from parents.

Keywords: Smart Hafiz, educational games, reading the Al-Qur'an

Abstrak. Anak usia dini biasanya menghabiskan waktunya dengan bermain. Banyak pilihan permainan yang dilakukan agar bisa menyenangkan dan membuat mereka bahagia. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam memilih permainan yang aman untuk anak, tentunya permainan yang bermanfaat dan mendidik mereka. Salah satu contoh permainan edukatif bagi anak yaitu smart hafiz yang memiliki kelebihan sesuai dengan kebutuhan anak. Selain aman dari radiasi smart hafiz memiliki banyak konten yang bisa memberikan pelajaran bagi anak khususnya pembelajaran agama islam yang dikemas dengan nyanyian, kisah, cerita, yang dilengkapi dengan audio-visual sehingga anak akan lebih menikmati dan interaktif dengan isi pembelajarannya. Smart hafiz dirancang untuk keamanan dan kenyamanan anak sehingga anak-anak bisa bermain sambil belajar dengan cara yang menyenangkan, menghibur tanpa menghilangkan unsur mendidik dari alat ini. Kemampuan anak untuk membaca Al-Qur'an dengan fasih adalah harapan setiap orang tua. Di tengah maraknya penggunaan media digital hingga maraknya buta huruf, lingkungan keluarga berperan sebagai peletak dasar pertama yang menjadi tumpuan pendidikan utama bagi anak untuk memberantas buta huruf Al-Qur'an sekaligus menjadi filter dari pengaruh buruk teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis konten dan studi literatur. Penelitian ini difokuskan pada: bagaimana urgensi mengajarkan Al-Qur'an pada anak usia dini; apa saja fitur pembelajaran Al-Qur'an dalam media Smart Hafiz; serta bagaimana pemanfaatan media Smart Hafiz dalam menunjang kemampuan membaca Al-Qur'an. Hasil penelitian menemukan tiga aspek penting yang harus diperhatikan orang tua dalam menggunakan media Smart Hafiz agar mampu menunjang

kemampuan membaca Al-Qur'an pada anak, antara lain: 1) pengoptimalan fungsi, yang menekankan penggunaan sesuai prosedur yang tepat; 2) pengembangan potensi, yang mengantisipasi terhambatnya produktivitas anak; dan 3) penanaman nilai, yang memerlukan sentuhan pendidikan langsung dari orang tua.

Kata Kunci: Smart Hafiz, permainan edukatif, membaca Al-Qur'an

LATAR BELAKANG

Anak usia dini Adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak berada pada masa golden age, yaitu priode emas perkembangan Ketika otak berkembang sangat pesat daan pengalaman belajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap masa depan anak. Pendidikan sangat penting bagi awal pertumbuhan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dengan merawat fitrah anak dan menanamkan nilai – nilai Al- Qur'an sejak dini(A. Hakim, 2025).

Pendidikan Al-Qur'an untuk anak usia dini Adalah proses pengenalan niai, ajaran dan keterampilan dasar terkait Al – Qur'an yang diberikan melalui metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak juga berfokus padaa pembentukan kepribadian yang berlandaskan nilai – nilai islam. Hal ini bertujuan agar anak – anak tumbuh menjadi pribadi yang beriman, berakhlek mulia, dan bermanfaat dengan memahami dasar-dasar tauhid, ibadah, dan nilai-nilai lainnya yang terkandung dalam Al-Qur'an. Pendidikan Al-Qur'an merupakan aspek penting dalam pengembangan karakter dan spiritual anak. Kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai tahap awal keberhasilan pembelajaran pendidikan Islam sejak dini. proses mengenalkan Al-Qur'an kepada anak dianjurkan dimulai sejak dini,

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam Pendidikan anak usia dini, termasuk dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an. Media digital interatif, seperti aplikasi hijaiyyah, smart card, dan perangkat audio-visual, memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik , multisensori, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Selain itu, media digital interaktif memberikan kesempatan pembelajaran yang bersifat individual. Setiap anak dapat belajar sesuai kecepatan dan kemampuan masing-masing. Anak yang cepat memahami dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi, sementara anak yang membutuhkan pengulangan dapat mengakses materi yang sama berkali-kali tanpa rasa malu atau tertekan.

Pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran yang berbasis internet dan pemanfaatan apikasi online dapat memunculkan model bembelajaran dengan inovasi yang baru yang kreatif dan terkini dalam proses pembelajaran(Andini ddk., 2021). Multimedia interaktif adalah salah satu media yang menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media interaktif dapat menumbuhkan dampak positif yang sangat besar dalam proses belajar. Media interaktif menampilkan lingkungan belajar yang variatif sehingga siswa dapat menentukan materinya sendiri. Melalui konsep suara,animasi, dan gambaran yang menarik, multimedia

interaktif dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan memungkinkan siswa berkembang sesuai kemampuannya(Anggraeni ddk., 2021). Media literasi yang mengombinasikan konsep permainan sambil belajar dan dapat digunakan secara bergantian dengan gadget, televisi, dan perangkat digital lainnya adalah Smart Hafiz. Smart Hafiz adalah mainan edukasi Islami yang mempunyai misi untuk memberantas buta aksara Al-Qur'an dan memasyarakatannya. Konsep utamanya adalah meningkatkan kemampuan literasi anak dalam membaca Al-Qur'an, sehingga memberikan kemudahan pada orang tua dalam mengajarkan Al-Qur'an pada anak. Kajian tentang Smart Hafiz masih belum banyak. Namun setidaknya peneliti menemukan lima hasil penelitian terdahulu yang sama-sama mengkaji Smart Hafiz. Kelima hasil penelitian itu menunjukkan berbagai manfaat penggunaannya, seperti meningkatkan hafalan anak jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, meningkatkan pemahaman huruf Hijaiyah dan hasil belajar anak, berdampak positif pada kecerdasan spiritual anak, hingga perkembangan seni, dan keterampilan berbicara. Kelima hasil penelitian itu sama-sama mengkaji Smart Hafiz dengan temuan yang berbedabeda. Akan tetapi, kelima hasil kajian tersebut belum secara spesifik mengaitkan Smart Hafiz dengan usaha pemberantasan buta huruf Al-Qu'ran dan peran keluarga. Oleh karena itu, kajian ini adalah upaya untuk melengkapi hasil-hasil penelitian terdahulu dengan fokus yang berbeda yaitu analisis Smart Hafiz sebagai media pembelajaran literasi Al-Qur'an di lingkungan keluarga.

KAJIAN TEORITIS

1. Anak Usia Dini dan Karakteristik Belajarnya

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang berada pada masa golden age, yaitu masa perkembangan pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan spiritual. Pada tahap ini, anak memiliki karakteristik belajar yang khas, antara lain: senang bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, mudah tertarik pada warna, suara, dan gerakan, serta memiliki rentang konsentrasi yang relatif singkat.

Pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan secara menyenangkan, konkret, dan melibatkan berbagai indera. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan agar anak dapat memahami materi dengan lebih mudah, termasuk dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an.

2. Pembelajaran Membaca Al-Qur'an pada Anak Usia Dini

Pembelajaran membaca Al-Qur'an pada anak usia dini bertujuan untuk menanamkan kecintaan terhadap Al-Qur'an sejak dini, mengenalkan huruf hijaiyah, serta membiasakan anak mendengar dan melaftalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan benar. Pada

tahap awal, fokus pembelajaran bukan pada kelancaran membaca, melainkan pada pengenalan huruf, makhraj, dan irama bacaan secara sederhana.

Pendekatan pembelajaran membaca Al-Qur'an untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan perkembangan anak, menggunakan metode yang lembut, bertahap, dan penuh motivasi. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu anak mengenali huruf hijaiyah dan bunyinya dengan lebih efektif.

3. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran peserta didik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran harus bersifat aman, menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak memahami materi secara konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media yang baik juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar anak, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

4. Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Media digital interaktif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara anak dan media melalui suara, gambar, animasi, maupun sentuhan. Media ini mampu memberikan stimulus multisensori yang dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran anak usia dini, media digital interaktif dapat membantu anak belajar secara mandiri maupun bersama guru. Media ini juga dapat menyesuaikan kecepatan belajar anak, memberikan pengulangan materi, serta menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan. Namun, penggunaannya tetap harus berada di bawah pendampingan guru atau orang tua agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai pendidikan Islam.

5. Smart Hafizh sebagai Media Digital Interaktif

Smart Hafizh merupakan salah satu media digital interaktif berbasis perangkat elektronik yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Islami bagi anak, termasuk pembelajaran membaca Al-Qur'an. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti audio bacaan Al-Qur'an, pengenalan huruf hijaiyah, lagu-lagu Islami, serta tampilan visual yang menarik bagi anak.

Keunggulan Smart Hafizh terletak pada kemampuannya menyajikan pembelajaran Al-Qur'an secara audio-visual sehingga anak dapat mendengar, melihat,

dan menirukan bacaan secara langsung. Media ini membantu anak mengenal makhraj huruf dan pelafalan yang benar melalui contoh suara yang berulang, sehingga memudahkan proses belajar membaca Al-Qur'an.

6. Peran Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Al-Qur'an

Pemanfaatan media digital interaktif seperti Smart Hafizh dapat meningkatkan minat belajar anak terhadap Al-Qur'an karena pembelajaran disajikan secara menarik dan tidak monoton. Media ini juga membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah, melaftalkan bacaan Al-Qur'an, serta membangun kebiasaan positif dalam mendengarkan dan membaca Al-Qur'an sejak dini.

Dengan penggunaan media digital interaktif yang tepat dan terarah, pembelajaran membaca Al-Qur'an dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung peran guru dalam menyampaikan materi, bukan sebagai pengganti guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi pustaka. Sumber data utamanya adalah konten yang terdapat dalam mainan edukasi Smart Hafiz, sedangkan data pendukungnya adalah karya ilmiah berupa artikel jurnal dan tugas akhir berupa skripsi dan tesis tentang Smart Hafiz. Fokus penelitian ini adalah bagaimana menemukan berbagai teori, hukum, prinsip, atau gagasan yang dapat digunakan dalam proses menganalisis dan memecahkan masalah yang diteliti. Hasil penelusuran peneliti menemukan lima penelitian terdahulu yang spesifik mengkaji

Smart Hafiz, yaitu tiga artikel jurnal dan dua tugas akhir. Data pendukung lainnya adalah penelusuran informasi secara online; hasil survei problem buta huruf Al- Qur'an, profil dan informasi produk Smart Hafiz pada website resmi perusahaan, dan buku-buku tentang pengasuhan dan strategi pembelajaran untuk anak. Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis dengan teknik analisis konten hingga merumukkan kesimpulan yang jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

1. Konsep Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Media digital interaktif adalah media berbasis teknologi yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung melalui sentuhan, suara, visual, atau gerakan. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, media ini hadir dalam bentuk aplikasi yaitu Educa studio. Media ini membuat anak tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga pelaku aktif yang

terlibat dalam proses pembelajaran. Media digital untuk anak usia dini harus bersifat sederhana, visualnya menarik, warnanya cerah, suara jelas serta menyediakan interaksi yang aman dan mudah digunakan. Juga media ini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pemanfaat media dengan cara efektif dan inovatif memiliki manfaat positif bagi anak – anak dalam membangkitkan motivasi belajar anak serta meningkatkan kemampuan mereka dalam proses perkembangan melalui kegiatan belajar. Permainan edukatif adalah permainan yang mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Permainan edukatif bukan permainan yang hanya menyenangkan untuk anak tetapi bisa mendidik dan menstimulasi otak anak. Pada dasarnya, dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain mereka bisa memperoleh banyak manfaat untuk kematangan dan stimulasi otak mereka seperti stimulasi kognitif, social, emosi, serta stimulasi fisik juga spiritual (Azzahra, 2024).

Karakteristik utama media ini adalah adanya interaktivitas dua arah. Misalnya, siswa dapat memilih materi tertentu untuk dipelajari lebih lanjut, mengulang bacaan ayat dengan panduan tajwid yang benar, (Wasito, 2022). atau menjawab pertanyaan kuis yang memberikan umpan balik langsung. (Sari dkk., 2024). Media juga dirancang dengan prinsip user-friendly, sehingga mudah diakses dan digunakan oleh siswa dengan berbagai tingkat literasi digital. Dari segi tampilan, media dilengkapi dengan visual menarik, ikon intuitif, dan struktur navigasi yang jelas.

2. Urgensi Pemanfaataan Media Digital Dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Menghafal Al-Qur'an adalah salah satu bukti keutamaan Al-Qur'an, karena tiada kitab yang dapat dihafal sedetail Al-Qur'an, mulai dari perkataannya, hurufnya, panjang dan pendeknya, bahkan tidak ada satu orang pun yang mampu mengutarakan isinya seindah bahasa Allah dalam Al-Qur'an, manusia hanya bisa memahami dan menyampaikan dengan bahasa, sesuai dengan firman Allah dalam Q.S Al-Qamar:54 "Sungguh, Kami benar-benar telah memudahkan Al-Qur'an sebagai pelajaran. Maka, adakah orang yang mau mengambil pelajaran?"

Menghafal Al-Qur'an sama dengan menjaga kemurnian Al-Qur'an yang mempunyai hukum fardlu kifayah, sehingga siapa saja yang menghafal Al- Qur'an dengan hati yang ikhlas dan bersih maka akan mendapatkan kedudukan yang mulia di dunia dan akhirat karena mereka telah temasuk dalam makhluk pilihan Allah. Jaminan kemuliaan tersebut diantaranya akan mendapat syafaat, merupakan sebaik-baik ibadah, selalu di lindungi Allah, mendapat ketenangan dan Rahmat-Nya, serta dapat menjadi hadiah untuk orang tuanya, ia dapat meghadiah orang tuanya mahkota kelak di akhirat.

Maka oleh karenanya banyak orang tua yang menginginkan anaknya menjadi seorang ahlul Qur'an, menjadi seorang penghafal Al-Qur'an. Terlebih di tengah keadaan masyarakat di Indonesia yang maortas buta huruf hijaiyah maka para orang tua harus memilihkan permainan yang dapat mengudukasi dan mengasah kemampuan motorik dan kognitif anak agar bukan hanya mendapat kesenangan semata tapi juga menghasilkan output yakni tumbuh menjadi anak yang baik tutur kata dan perbuatan nya, sopan dan snatun, dan tentunya cerdas pemikirannya. Maka permainan edukatif smart hafidz menjadi pilihan tepat bagi orang tua yang menginginkan anaknya terjaga pendengaran dan lisan nya dan juga mampu mengenal huruf hijaiyah dan menghafal Al-Qur'an sejak dini.

Mengajarkan Al-Qur'an merupakan hak dan kewajiban utama orang tua yang harus ditunaikan pada anak. Pendidikan Al-Qur'an sejak dini penting dilakukan agar anak-anak tumbuh dengan kecintaan terhadap Al-Qur'an serta agar ruh Al-Qur'an meresap dalam hati, pikiran, dan indera anak, sehingga berimplikasi pada perilaku untuk mengamalkannya. Jika dilihat dari fase usia anak, maka usia anak tujuh tahun lebih ditekankan pada belajar salat, sehingga idealnya usia anak untuk belajar membaca AlQur'an adalah sebelum usia itu atau pada rentang 4-6 tahun. Sebab, usia tujuh tahun adalah target anak sudah mampu membaca Alquran dengan lancar sehingga mempermudah orang tua dalam mengajarkan salat.

Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung. Media digital mampu menampilkan pembelajaran yang multisensory, Di mana anak dapat melihat huruf, mendengarkan bunyinya, menyentuh layar dn mengulangi Latihan melalui permainaan. Integrasi visual, audio dan gerak dapat membuat anak lebih mudah memahami. Karna anak tumbuh sebagai generasi digital yang akrab dengan gadget. Mengintegrasikan teknologi daalam pembelajaran Al-Qur'an menjadikan bentuk adaptasi Pendidikan terhadap pekembangan zaman, sehingga mudah diterima oleh anak (Azzahra, 2024).

Media audio visual sangatlah efektif dalam mengimplementasikan Pembelajaran yang merujuk pada Al Qur'an, karena kerumitan yang sering terjadi pada Pembelajaran Al Qur'an adalah sulit untuk memahami setiap kalimat yang dicerna ataupun yang dilihat, dengan hal ini diadakannya media audio visual secara komprehensif dalam pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran Al Qur'an secara daring ataupun luring lebih efektif dan efesien. (Yanto, dkk., 2024).

Untuk itu, media audio visual merupakan salah satu pilihan yang cocok digunakan. Selain fungsinya yang bisa dilihat, media audio visual juga bisa menghasilkan suara, sehingga mudah diingat oleh anak. Pada perkembangannya, banyak media audio visual yang bertransformasi menjadi media edukasi khusus yang dirancang untuk anak. Seperti yang diungkapkan Faizah dkk., bahwa media edukasi yang menunjang literasi tidak melulu harus

berbasis digital karena media digital seperti gawai dan televisi memiliki sisi buruk berupa radiasi dan tayangan yang tidak selektif. Orang tua berkewajiban untuk tidak membiarkan anaknya untuk menjadi penonton pasif tayangan yang bukan untuknya. Bahkan dalam jangka panjang, penggunaan media digital yang tidak bijak dan tanpa pengawasan dan pembatasan dari orang tuanya bisa berdampak negatif pada emosional anak. Kekhawatiran tersebut dapat diatasi dengan media alternatif lain. Banyak inovasi media audio visual digital, edukatif, dan Islami. Di antara media jenis ini adalah media Smart Hafiz. Orang tua bisa memanfaatkan media Smart Hafiz sebagai alat bantu untuk mengajarkan Al-Qur'an kepada anak. Media Smart Hafiz dapat menjadi penunjang untuk mengoptimalkan masa golden age anak, karena fungsi fisik dan psikisnya telah siap merespon stimulasi pendidikan. Hal itu sejalan dengan penjelasan Tatik bahwa masa itu sebagai peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal.

Di era teknologi digital, orang tua dan pendidik bisa memanfaatkan fasilitas media dalam mengajarkan Al-Qur'an pada anak di rumah. Untuk itu, media audio visual merupakan salah satu pilihan yang cocok digunakan. Selain fungsinya yang bisa dilihat, media audio visual juga bisa menghasilkan suara, sehingga mudah diingat oleh anak. Pada perkembangannya, banyak media audio visual yang bertransformasi menjadi media edukasi khusus yang dirancang untuk anak.

3. Media Digital Interaktif melalui Smart Hafidz Sebagai Alat Penunjang Proses Belajar Al-Qur'an Pada Anak Usia dini

Pada tahun 1973 PT. Tigaraksa Satria, Tbk. Smart Family Division didirikan, sebagai sebuah perusahaan distribusi dengan metode direct selling, dan dikenal sebagai salah satu perusahaan perintis yang menyediakan metode pembelajaran pendidikan rumah terbaik bagi buah hati. Selain fokus mengoptimalkan potensi kecerdasan buah hati dengan bekal skill, knowledge, value, dan religi. Kami juga berupaya meningkatkan kesejahteraan keluarga Indonesia melalui produk-produk yang memberikan value terbaik di kelasnya. Smart hafiz merupakan salah satu inovasi dari Al Qolam, sebuah produk edukasi anak-anak Islami yang memiliki banyak sekali konten edukasi yang juga sangat menyenangkan. Dengan kualitas suara yang sangat baik, Smart Hafiz ini memiliki fitur karaoke untuk media anak mengaji dan bernyanyi. Smart Hafiz adalah media edukasi terbaik untuk anak-anak muslim. Media yang dirancang untuk menemani anak-anak belajar sambil bermain dengan gembira dan menyenangkan.

Dengan menggunakan teknologi layar sentuh, anak-anak akan dimudahkan untuk mencari konten-konten yang diinginkan. Smart hafiz adalah media alternatif pengganti gadget dengan konten-konten Islami, hiburan dan konten umum Smart Hafiz selama ini banyak dipilih oleh para orang tua sebagai sebuah permainan edukasi untuk anak-anak yang berfungsi sebagai salah satu media alternatif terbaik pengganti gadget. Karena dimasa sekarang ini, banyak orang tua yang khawatir akan penggunaan gadget pada anak - anaknya, yang kadang agak sulit dibatasi. Dan bahayanya adalah anak bisa terpapar radiasi yang dihasilkan dari gadget- gadget yang mereka gunakan. Untuk menjawab ketakutan para orang tua jaman sekarang, Smart Hafiz muncul untuk memfasilitasi anak-anak yang senang mengaji, berkaraoke, dan bahkan mendengarkan cerita-cerita yang membangun nilai dan karakter yang akhlakul karimah, dengan konten- konten yang baik untuk anak-anak, serta lebih aman dan relatif ringan dari bahaya radiasi. Smart hafiz merupakan produk seri Hafiz-Hafizah terbaru di tahun 2017 dari Al-qolam yang bisa digunakan sebagai media belajar Anak sambil bermain yang bisa dimanfaatkan untuk berkaraoke mengaji dan menyanyi, rekam suara dan fungsi lainnya. Pada smart Hafiz terdapat lebih dari 300 konten lagu, film, cerita dan materi-materi pendukung.



Gambar.1 Tampilan *Smart Hafizh* versi 5

Sumber : PT. Tira Satria Niaga <https://share.google/rQ3ltKn0hj4lsxXk>

Dilihat dari fitur-fitur di atas tergambar bahwa smart hafiz memberikan edukasi yang besar bagi anak dengan cara bermain. Kemampuan anak bisa berkembang tidak hanya dari segi kognitif dan motorik tetapi juga bisa membangun kecerdasan sosial, dan melatih percaya diri bagi anak.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa media Smart Hafiz hanya sebagai alat bantu dan penunjang dalam proses pembelajaran literasi Al-Qur'an, bukan media edukasi yang oleh orang tua bisa dibiarkan sepenuhnya untuk dipergunakan oleh anak. Berdasarkan temuan tersebut, setidaknya ada tiga aspek yang harus diperhatikan orang tua untuk memaksimalkan fungsi Smart Hafiz dalam menunjang kemampuan membaca Al-Qur'an,

yakni pengoptimalan fungsi, pengembangan potensi, dan penanaman nilai (Anggraeni & Gustiana 2021).

a. Pengoptimalan Fungsi

Pengoptimalan fungsi yang dimaksud adalah fungsi media Smart Hafiz. Dalam hal ini yang sangat ditekankan adalah pendampingan dan pengawasan langsung dari orang tua agar penggunaan media Smart Hafiz sesuai dengan prosedur yang tepat. Ada dua jenis pengawasan yang perlu dilakukan oleh orang tua.

Pertama, pengawasan konten. Tanpa pengawasan dari orang tua, sangatlah

mungkin anak hanya akan mengakses fitur hiburan dan tidak mengakses fitur Al-Qur'an sama sekali. Hal ini perlu dilakukan agar anak dapat memanfaatkan fitur Al-Qur'an. Anak usia dini tidak bisa dituntut untuk langsung fasih, namun paling tidak anak dibekali dasar Al-Quran yang mempengaruhi perkembangan kefasihan membaca di usia selanjutnya. Kedua, pengawasan waktu. Orang tua perlu mengawasi waktu penggunaan media Smart Hafiz agar anak tidak menggunakan secara berlebihan. Sebagai permainan edukasi, media itu tetap mempunyai potensi menyebabkan kecanduan pada anak layaknya smartphone atau televisi. Menurut *The American Academy of Pediatrics*, untuk anak-anak pada rentang usia 18 hingga 24 bulan disarankan tidak mengakses produk berlayar apapun, sedangkan untuk anak usia 2 tahun ke atas disarankan maksimal 2 jam per hari mengakses produk berlayar. Selain itu, Tiga Generasi mencatat aturan anak memegang produk berlayar antara lain: 0-2 tahun tidak direkomendasikan, 2-3 tahun maksimal 10 menit sehari, 3-5 tahun maksimal 1 jam sehari, dan >5 tahun maksimal 2 jam sehari. Oleh karena itu,

penggunaan Smart Hafiz tidak direkomendasikan bagi anak di bawah usia dua tahun yang masih dalam tahap perkembangan bahasa.

Selain itu, bila penggunaannya tidak sesuai dengan aturan di atas, maka bisa menyebabkan durasi tidur yang pendek serta mengakibatkan kecemasan dan depresi. Dampak negatif lainnya adalah timbulnya sikap agresif. Bahkan anak-anak usia prasekolah yang menyalahi aturan screen time dapat menyebabkan terganggunya perkembangan psikososial anak. Gangguan lainnya adalah obesitas, terganggunya nilai akademis, berdampak pada perilaku kasar, tidak bergaul dengan lingkungan, tidak merasa membutuhkan orang lain, serta degradasi moral. Jika anak terlalu banyak diberikan screen time, maka ia akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan stimulasi dari lingkungan secara langsung.

b. Pengembangan Potensi

Masa golden age anak harus dimanfaatkan sebaik mungkin agar potensinya berkembang, karena hal itu berkaitan dengan produktivitasnya. Mereka mempunyai sifat unik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, berjiwa petualang, kaya fantasi, dan antusias terhadap banyak hal. Sangat disayangkan jika pada fase keemasan ini waktu mereka banyak terbuang oleh aktivitas penggunaan gadget termasuk Smart Hafiz, sehingga masa perkembangannya menjadi tidak produktif. Anak usia dini seharusnya melewatkannya dengan memanfaatkan kesempatan belajar dan berinteraksi. Orang tua harus pandai mengalihkan perhatian anak agar terhindar dari screen time berlebih dan tidak menghambat produktivitasnya. Seperti buku edukatif bergambar, membacakan buku cerita, permainan tradisional, dan sebagainya. Ketika menerima stimulus, maka akan menunjukkan perubahan-perubahan dan indikator keberhasilan akan terlihat. Selain permainan tradisional dan buku edukatif atau buku cerita, orang tua pun sebaiknya terlibat secara langsung menjadi teman bermain. Orang tua juga dapat mengadaptasi peran seorang coach untuk mendampingi masa perkembangan untuk kesuksesan cita-citanya kelak. Oleh karena itu, orang tua hendaknya tidak membiarkan anak menghabiskan banyak waktu di depan media Smart Hafiz. Melainkan memberikan pengawasan agar fungsi Smart Hafiz optimal dan tidak menghambat produktivitas anak. Proses pembelajaran Al-Qur'an di lingkungan keluarga tetap dapat dilakukan tanpa produk berlayar. Misalnya bermain bersama anak setelah mendampinginya belajar. Contoh lainnya adalah menceritakan kisah-kisah dalam

Al-Quran setelah mengajarkan mereka membaca Al-Qur'an tingkat dasar. Secara tidak langsung, hal itu dapat mengembangkan potensi spiritualitas, sehingga anak dapat tumbuh secara utuh dalam jalur keilmuan dan keislaman secara integratif.

c. Penanaman Nilai

Nilai-nilai dalam pendidikan Al-Qur'an dapat tertanam dengan baik jika ditunjang oleh media langsung. Adalah orang tua yang berperan sebagai media langsung bagi pembelajaran anak di lingkungan keluarga. Ada dua metode efektif yang dapat diserap anak, yaitu keteladanan dan pembiasaan. Dengan kata lain, mengajarkan anak agar fasih membaca Al-Qur'an tidak cukup hanya mengandalkan media Smart Hafiz, tapi juga harus ditunjang dengan keteladanan dan pembiasaan dari orang tua. Pemberian contohnya pada anak adalah dengan selalu membaca Al-Qur'an dengan fasih dan mengajarkannya kepada anak-anak dengan penuh kasih sayang. Hal itu berarti orang tua harus mampu membaca

Al-Qur'an dengan fasih, karena orang tua adalah sebagai role model bagi anak. Pengajaran Al-Qur'an secara langsung yaitu antara orang tua dan anak mempunyai perbedaan dengan Smart Hafiz. Hal itu merujuk pada prinsip pola asuh orang tua dalam mengajarkan anak membaca Al-Qur'an antara lain: memberikan perhatian terhadap kemampuan baca Al-Qur'an anak, memberikan pendisiplinan, reward dan juga sanksi. Itu artinya, sangat tidak mungkin kelancaran membaca AlQur'an hanya dilatih melalui media tanpa adanya peran aktif orang tua. Apalagi jika membandingkan pelafalan dalam media Smart Hafiz dan aspek interaktifnya, sehingga sangat mungkin ada pelafalan yang kurang jelas dan ditirukan oleh anak. Hal itu tentu berbeda dengan pembelajaran langsung yang dapat memberikan contoh lebih jelas dan mempunyai aspek interaksi langsung.

4. Manfaaat Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembentukan kepribadian manusia, memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas individu maupun masyarakat. Dalam Islam, pendidikan anak mendapatkan perhatian khusus, sebagaimana tercermin dalam berbagai ajaran Al-Qur'an (Tarlam, 2023) Media digital membuat pembelaajaaraan lebih hidup dan menyenangkan. Animasi huruf, efek suara, dan permainan edukatif mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih antusias belajar membaca Al-Qur'an. Aplikasi memberikan pelafaalaan huruf secara standar dan berulang-ulang. Hal ini membantu pendengaraan fonetik, dan memperbaiki mahkraj sejaak dini. Media digital

memungkinkan anak belajar sesuai kemampuan masing-masing. Anak yang lambat bisa mengulang, sedangkan anak yang cepat bisa naik ke Tingkat selanjutnya. Ini membuat pembelajaran inklusif dan personal.

Guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah atau talaqqi tetapi dapat menggunakan video, permainan, dan interaksi digital untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kelas dan karakteristik anak.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi media digital interaktif dalam pendidikan sudah diterapkan secara meluas di lembaga pendidikan formal. Berdasarkan gambaran dan konten yang telah dijelaskan di atas menjadi acuan bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan permainan smart hafiz ini kepada anaknya, sebagai salah satu alternatif permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik anak sejak kecil. Anak-anak yang telah menjadikan smart hafiz ini sebagai sarana permainan dan pembelajaran terbukti telah memberikan pengetahuan kepada anak tentang agama Islam yang sebelumnya anak tersebut tidak tahu sama sekali. Anak-anak lebih percaya diri menceritakan kisah dan cerita yang mereka dapatkan dari smart hafiz ini. Bahkan sebagian orang tua juga banyak mendapatkan pelajaran dari smart hafiz ini sehingga orang tua dan anak bisa sama-sama bermain sambil belajar.

Kajian ini juga dirancang untuk menjawab problem buta huruf Al-Qur'an dengan menganalisis permainan edukasi Smart Hafiz sebagai media pembelajaran literasi AlQur'an di lingkungan keluarga. Hasil kajian ini telah mengidentifikasi bahwa pemanfaatan Smart Hafiz mempunyai fungsi ganda. Pertama, sebagai media pengalihan bagi anak agar tidak kecanduan gawai dan rentan dengan problem *screen time*. Kedua, Smart Hafiz sebagai penunjang proses literasi membaca Al- Qur'an bagi anak. Pencapaian fungsi ganda itu mensyaratkan tiga aspek yang memerlukan peran aktif orang tua. Pertama, pengoptimalan fungsi, bahwa penggunaan Smart Hafiz harus sesuai prosedur yang tepat. Kedua, pengembangan potensi, bahwa penggunaan media Smart Hafiz tidak boleh menghambat produktivitas anak. Ketiga, penanaman nilai, bahwa penggunaan media Smart Hafiz saja tidak cukup, perlu sentuhan langsung berupa keladan dan pembiasaan dari orang tua di lingkungan keluarga agar anak mampu membaca Al-Qur'an dengan fasih.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan media digital interaktif Smart Hafiz dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an untuk anak usia dini, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

Bagi Pendidik PAUD: Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media digital interaktif Smart Hafizh secara optimal sebagai media pendukung pembelajaran membaca Al-Qur'an. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, serta dilakukan secara terarah dan didampingi oleh guru agar proses pembelajaran tetap efektif dan bernalih edukatif.

Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini: Lembaga PAUD disarankan untuk mendukung pemanfaatan media digital interaktif Islami dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan pelatihan kepada pendidik terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran agama Islam. Hal ini bertujuan agar pemanfaatan teknologi dapat berjalan selaras dengan visi pendidikan dan nilai-nilai Islam.

Bagi Orang Tua: Orang tua diharapkan dapat berperan aktif dalam mendampingi anak saat menggunakan media digital interaktif di rumah, termasuk Smart Hafizh, sehingga pembelajaran membaca Al-Qur'an dapat berlanjut secara konsisten dan terkontrol. Pendampingan orang tua juga penting untuk memastikan penggunaan media digital sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pemanfaatan media digital interaktif Smart Hafizh dengan pendekatan dan metode penelitian yang berbeda, seperti penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas (PTK), atau penelitian kualitatif mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan variabel lain, seperti pengaruh media digital interaktif terhadap aspek sikap religius, motivasi belajar, atau perkembangan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syarifuddin, *Mendidik Anak: Membaca, Menulis dan Mencintai Al-Quran* (Gema Insani, 2004), 63.
- Andini, A., Hanifah Salsabila, U., Triyana, F., Fitri Arum Sari, K., & Rauv, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online Masa Pandemik Covid-19. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 6(1), 12–18. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v6i1.356>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anggraeni, D., & Gustiana, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Video Smart Hafiz Terhadap Keterampilan Bicara Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 4(2), 139–149.
- Astuti Rina. 2008. "Peran Media Gambar Dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Usia Dini di TK Islamic Centre Semarang."
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.1

***PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA
AL-QURAN UNTUK ANAK USIA DINI : MELALUI MEDIA SMART HAFIZH***

- Craft, Anna. 2003. Membangun Kreativitas Anak. Penterjemah M. Chairul Anam. Jakarta:*Inisiasi Press*.
- Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan. *Bandung : Remaja Rosdakarya*.
- Dinda Azzahra. (2024). The Effect of Using Audio Visual Learning Al-Qur'an Through Smart Hafidz Media on Cognition in Early Childhood. Al-Fadlan: *Journal of Islamic Education and Teaching*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.61166/fadlan.v2i1.41>)
- Hakim, A. (2025). Integrasi Media Digital Interaktif Dalam Pengajaran Materi Qur'an dan Hadist. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 497-504.
- Lindawati, E., & Tarlam, A. (2024). Pendidikan anak dalam Al-Qur'an surah Lukman ayat: 12-19 perspektif maqashid syariah. *JUPIDA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 2(1), 52-67.
- Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jakarta: Mizaka Galiza*
- Mahmud Mahmud, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Membina Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Anak Di Desa Padang Tanggul Kecamatan Amuntai Selatan," Al Qalam: *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 1 (1 Juni 2020): 100, <https://doi.org/10.35931/aq.v14i1.333.30>
- Sari, H. W., Rizqa, M., & Risnawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis Canva dan Quizziz. JAMPARING: *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 676–684. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3067>
- Sartina, Rusdi, dan Nurlaila, "Analisis Implementasi Kegiatan Pemberantasan Buta Aksara Al-Qur'an Di Indonesia," 103.
- Wasito, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan siswa. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.26555/jiei.v3i1>
- Yanti dan Fauziyyah Al 'Afuw, "*Smart Parenting Dalam Mengasah Hafalan .*"
- Yanto, M., Fauziah, A. H., & Sa'diyah, I. (2024). Urgensi Al Qur'an Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mencetak Anak Didik Yang Islami. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 364-368.)