TAWARAN BARU PEMBELAJARAN QUR'AN BERBASIS APLIKASI: STUDI PENGEMBANGAN Q-LERN UNTUK GENERSI DIGITAL

Abdul Rosyid¹, Gina Indana², Himmatul Ulya Raihana³

aarosyidm@iiq.ac.id¹, ghinaindana44@gmail.com², himmatululyaraihana63745@gmail.com³

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan konsep pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi digital melalui aplikasi Q-Learn. Aplikasi ini menggabungkan game-based learning untuk tiga aspek utama: tajwid, tafsir, dan tahfidz. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif berbasis studi literatur dari jurnal, buku, dan penelitian terdahulu. Setiap materi dikemas dalam level permainan dan sistem poin, di mana pengguna hanya bisa lanjut setelah menyetorkan hafalan dengan benar. Fitur voice recognition membantu mendeteksi kesalahan pelafalan, sementara teknologi AR dan VR digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Untuk pembelajaran tajwid, digunakan metode Maisura yang terbukti efektif bagi pemula. Hasil kajian menunjukkan bahwa Q-Learn berpotensi menjadi media belajar Qur'an yang menarik bagi generasi digital dan mendorong literasi Qur'ani yang lebih luas. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap media digital dalam pendidikan Islam, khususnya pada ranah tahsin dan tahfidz.

Kata Kunci: Learn, Pembelajaran Qur'an, Teknologi Digital, Game-Based Learning, Metode Maisura.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang adaptif dan interaktif menjadi suatu keniscayaan, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an. Generasi muda yang tumbuh bersama teknologi digital memiliki cara belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Oleh karena itu, metode konvensional dalam pembelajaran Qur'an yang mengandalkan hafalan verbal, ceramah, atau buku cetak sering kali dianggap kurang menarik dan tidak mampu mempertahankan perhatian peserta didik.

Penelitian sebelumnya telah menggarisbawahi tantangan dalam pembelajaran Qur'an, seperti keterbatasan motivasi, kurangnya metode evaluasi yang objektif, dan minimnya media visual yang mendukung pemahaman tahsin, tafsir, serta tahfidz secara menyeluruh. Meskipun telah banyak media digital yang menawarkan Al-Qur'an berbasis audio-visual, namun aplikasi yang mengintegrasikan unsur pembelajaran, gamifikasi, dan teknologi pendeteksi suara masih sangat terbatas.

Konsep pembelajaran yang menarik dapat ditemukan dalam game-based learning, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan retensi informasi. Model pembelajaran ini belum banyak diadopsi dalam pendidikan Al-Qur'an, padahal prinsip-prinsipnya sangat relevan, seperti sistem level, reward, interaktifitas, dan kemajuan yang terukur. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah sistem pembelajaran Qur'an yang menyatu dengan konsep gamifikasi dan teknologi modern untuk menjawab tantangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Q-Learn, yaitu sebuah konsep aplikasi berbasis game yang memuat tiga elemen utama dalam pembelajaran Qur'an:

tahsin, tafsir, dan tahfidz. Aplikasi ini mengintegrasikan voice recognition untuk hafalan, metode Maisura untuk pembelajaran tahsin, serta narasi interaktif untuk tafsir. Adapun novelty dari penelitian ini adalah penggabungan metode pembelajaran tajwid berbasis Maisura dengan sistem level seperti dalam game, penilaian hafalan otomatis berbasis suara, serta sistem tafsir berbasis narasi interaktif yang dikaitkan dengan surat Al-Qur'an per level. Penelitian ini melengkapi kekosongan literatur dan media praktik pembelajaran Qur'an yang menyatukan aspek kognitif (tafsir), psikomotorik (tahsin), dan afektif (tahfidz) dalam satu sistem digital terintegrasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi pustaka (library research). Penelitian dilaksanakan selama periode Mei hingga Juni 2025 dan difokuskan pada eksplorasi dan perancangan konsep pembelajaran Qur'an berbasis digital melalui aplikasi edukatif bernama Q-Learn. Sumber data berasal dari berbagai literatur yang relevan, meliputi jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian sebelumnya yang membahas tentang media pembelajaran Qur'an, game-based learning, teknologi edukatif (seperti voice recognition, AR, dan VR), serta metode pembelajaran seperti Metode Maisura.

Sumber data primer berupa referensi dari jurnal-jurnal bereputasi serta literatur yang berkaitan dengan pendidikan Islam digital, metode pembelajaran Al-Qur'an, serta penerapan teknologi dalam dunia pendidikan. Selain itu, pendekatan berbasis desain konsep (concept design-based research) digunakan untuk menyusun dan merumuskan sistem aplikasi yang akan dikembangkan, dengan mengadaptasi kerangka berpikir dari penelitian sebelumnya dan kebutuhan generasi pembelajar digital.

Pemilihan metode ini mempertimbangkan bahwa penelitian masih dalam tahap konseptual dan belum mengembangkan prototipe secara langsung, sehingga literatur yang dikaji menjadi komponen utama dalam penggalian data dan analisis. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, dari Mei hingga Juni 2025. Validitas data dalam studi pustaka ini diperkuat dengan teknik triangulasi sumber, yakni membandingkan dan mengkritisi pendapat para ahli dari berbagai literatur, termasuk karya-karya terbaru yang mendukung arah pengembangan aplikasi Q-Learn. Analisis data dilakukan melalui pendekatan analisis konten (content analysis), yaitu dengan mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menyintesis temuan dari berbagai referensi menjadi fondasi desain sistem aplikasi yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah konsep awal pengembangan aplikasi digital bernama Q-Learn, yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas dan minat pembelajaran Qur'an di kalangan generasi digital. Q-Learn dirancang sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan game-based learning, yang menggabungkan tiga aspek utama dalam pembelajaran Qur'an, yaitu: tahfidz (hafalan), tahsin, dan tafsir.

Konsep pertama adalah fitur tahfidz, di mana pengguna diberikan kebebasan memilih ayat atau juz mana yang ingin dihafal. Sistem ini akan dilengkapi dengan pengenalan suara (voice recognition) yang dapat mendeteksi kesalahan bacaan dari segi makhraj, harakat, hingga susunan ayat. Ketika bacaan salah, sistem akan memberikan respons suara atau teks koreksi otomatis. Setelah berhasil menyeter hafalan, sistem akan

memberikan poin atau skor otomatis, serta membuka akses ke level atau ayat selanjutnya.

Fitur kedua adalah tahsin, yang didesain menggunakan pendekatan Metode Maisura. Konsep ini dikembangkan dalam bentuk level permainan. Misalnya, level pertama berisi materi mad thabi'i, yang akan ditampilkan bersama ringkasan penjelasan dari metode Maisura. Pengguna dapat mengeklik bubble interaktif yang mengarah ke halaman atau bagian tertentu dari referensi Maisura, termasuk contoh aplikatif hukum tajwid tersebut dalam ayat. Q-Learn tidak bertujuan menggantikan talaqqi, tetapi berjalan seiring dengannya menjadi jalan belajar yang bisa ditempuh kapan saja dan di mana saja, sementara halaqah tetap menjadi tempat menyempurnakan bacaan, sanad, dan ruh Al-Qur'an.

Fitur ketiga adalah tafsir, fitur tafsir dalam aplikasi Q-Learn dirancang berbasis level yang mengikuti urutan surat-surat dalam Al-Qur'an. Setiap pengguna hanya bisa mengakses surat tertentu setelah menyelesaikan level sebelumnya. Misalnya, level 1 adalah Surat Al-Fatihah, kemudian level 2 Surat Al-Baqarah (hanya sebagian ayat tertentu dulu), dan seterusnya.

Pada tiap level, aplikasi menyajikan tafsir ayat demi ayat dalam bentuk narasi yang ditulis dengan gaya bahasa ringan dan menarik, cocok untuk kalangan muda. Narasi ini bertujuan memvisualisasikan pesan dari tiap surat, misalnya dengan menampilkan tokoh-tokoh, peristiwa historis, atau pelajaran moral yang terkandung dalam surat tersebut. Untuk memperdalam pemahaman, ditambahkan pula fitur "bubble penjelas" di sisi layar, yang bisa diklik untuk menampilkan sumber tafsir secara lengkap, misalnya mengutip langsung dari Tafsir Ibn Katsir, Tafsir Muyassar, atau Tafsir al-Misbah. Bubble juga bisa menampilkan ilustrasi, audio penjelasan, atau highlight ayat penting yang relevan.

Secara umum, hasil penelitian ini belum pada tahap implementasi aplikasi, namun telah berhasil menyusun kerangka konseptual dari aplikasi Q-Learn yang dapat dikembangkan ke tahap berikutnya, yakni desain sistem dan pengujian pengguna. Konsep ini juga menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran Qur'an berbasis teknologi untuk menjawab kebutuhan zaman dan karakter belajar generasi masa kini.

Dengan menggunakan aplikasi seperti Q-Learn, siswa dapat mengakses materi Al-Qur'an kapan saja dan di mana saja, mendapat umpan balik langsung terhadap kesalahan bacaan atau hafalan, serta termotivasi untuk menyelesaikan level-level pembelajaran karena adanya sistem poin, pencapaian, dan badge. Ini menjadi bentuk konkret dari digital Islamic learning experience, yang tidak hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga tetap memegang teguh nilai-nilai pembelajaran Islami yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Pembahasan

Di era saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital. Dalam konteks pendidikan Al-Qur'an, inovasi berbasis teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan: bagaimana menghadirkan metode pembelajaran yang tetap menjaga nilai-nilai klasik, namun dapat diserap dan dinikmati oleh generasi digital yang terbiasa dengan pendekatan interaktif dan visual.

Aplikasi Q-Learn dirancang bukan hanya sebagai media pembelajaran, tetapi sebagai ruang eksplorasi dan pengalaman spiritual yang lebih dalam bagi penggunaannya. Melalui pendekatan gamifikasi yang terukur dan fitur teknologi seperti deteksi suara serta sistem level, Q-Learn memberikan sensasi belajar Al-Qur'an yang menyenangkan, bermakna, dan tetap berpijak pada kaidah keilmuan yang benar. Inovasi ini diharapkan menjadi angin

segar dalam dunia pendidikan Islam modern, tanpa meninggalkan akar tradisinya.

Bagian ini akan membahas secara mendalam tiga fitur utama yang menjadi inti dalam aplikasi Q-Learn, yaitu: pembelajaran hafalan berbasis suara dan sistem poin; pembelajaran tajwid berbasis metode Maisura dengan desain level dan navigasi interaktif; serta pembelajaran tafsir yang disusun untuk pemula dengan pendekatan ringkas dan aplikatif. Ketiga fitur ini akan diuraikan dari segi rancangan, keunggulan, potensi kontribusinya, serta tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya.

Komponen hafalan merupakan salah satu elemen utama dalam aplikasi Q-Learn, yang dirancang untuk mendukung proses tahfidz al-Qur'an secara digital. Dalam fitur ini, pengguna dapat memilih sendiri target hafalan, baik berdasarkan juz dan surat, sesuai dengan kemampuan dan tujuan pribadi masing-masing. Sistem tidak mengatur urutan hafalan secara kaku, melainkan bersifat fleksibel dan adaptif, memungkinkan pengguna untuk menyetorkan hafalan mana saja terlebih dahulu. Ini memberi ruang otonomi belajar sebagaimana yang dianjurkan dalam pendekatan learner-centered.

Salah satu inovasi kunci pada fitur ini adalah penggunaan teknologi voice recognition atau deteksi suara untuk menilai hafalan pengguna. Sistem ini memanfaatkan algoritma kecerdasan buatan (AI) yang telah dilatih untuk mengenali pengucapan lafadz-lafadz al-Qur'an, termasuk ketepatan makhraj, harakat, dan susunan ayat. Ketika pengguna menyetorkan hafalan melalui suara, sistem akan secara otomatis mendeteksi kesalahan seperti kesalahan tajwid, kesalahan susunan ayat, atau kelalaian dalam bacaan.

Jika terjadi kesalahan, aplikasi akan memberikan voice feedback secara langsung, misalnya dengan suara yang mengatakan: "Ulangi" atau "Suara bel salah." Mekanisme ini sejalan dengan temuan Fauzi yang menyebut bahwa integrasi voice recognition dalam pendidikan Bahasa Arab memberikan akurasi deteksi kesalahan sebesar 85% dalam pengucapan fonetik yang kompleks.

Setelah penyeteroran hafalan berhasil dan lolos pengecekan otomatis, sistem akan memberikan penilaian poin berdasarkan beberapa indikator yaitu ketepatan bacaan dan kelancaran. Semakin akurat dan cepat pengguna menyelesaikan hafalan, maka poin yang diperoleh akan semakin tinggi. Hal ini dirancang berdasarkan teori gamifikasi dalam pendidikan yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar. Penilaian ini bersifat kuantitatif dan transparan, yang memungkinkan pengguna untuk memantau perkembangan mereka secara langsung dari dashboard aplikasi.

Poin yang diperoleh bukan hanya berfungsi sebagai nilai motivasional, namun juga menjadi indikator progres yang memungkinkan sistem membuka babak atau level hafalan berikutnya. Misalnya, setelah pengguna berhasil menyetor Surah Al-Fatihah dengan nilai minimal 80, maka sistem secara otomatis akan membuka akses ke Surah Al-Baqarah ayat 1–5, dan seterusnya. Setiap capaian akan ditandai dengan centang digital dan badge sebagai simbol keberhasilan. Fitur ini terinspirasi dari konsep leveling up dalam game edukasi yang diterapkan pada banyak aplikasi pembelajaran seperti Duolingo dan Quran Companion.

Keberadaan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam versi pengembangan lanjutan Q-Learn juga dirancang untuk mendukung fitur hafalan ini, misalnya dengan menciptakan suasana seolah-olah sedang berada di masjid atau halaqah tahfidz virtual. Meskipun belum sepenuhnya diterapkan, potensi penggunaan AR/VR telah terbukti efektif meningkatkan imersi dan konsentrasi dalam konteks pembelajaran agama.

Metode tradisional seperti talaqqi, mushafahah, dan halaqah klasik masih mendominasi lembaga-lembaga pendidikan Qur'ani. Metode-metode ini telah terbukti

menjaga keotentikan sanad, kualitas fashahah dan tahsin, serta keutuhan ruhaniyah dalam proses pembelajaran. Tradisi ini adalah warisan yang tidak hanya penting untuk dilestarikan, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam menjaga integritas ilmu Al-Qur'an.

Namun demikian, seiring berjalannya waktu dan perubahan karakter generasi digital, terdapat kebutuhan untuk menciptakan jembatan antara nilai-nilai tradisional dan kemudahan teknologi modern. Di sinilah Q-Learn mengambil peran penting bukan sebagai pengganti, tetapi sebagai pelengkap. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses materi tahsin, tafsir, dan tahfidz secara lebih fleksibel dan interaktif, tanpa kehilangan nilai-nilai dasar keilmuan Islam.

Fitur tahsin dalam aplikasi Q-Learn dirancang untuk memberikan pengalaman belajar tajwid yang menyenangkan, terstruktur, dan berbasis pada referensi metode pembelajaran Maisura. Fitur ini mengadopsi pendekatan gamifikasi, di mana pengguna diajak untuk mempelajari teori dan praktik tahsin melalui sistem level bertingkat yang interaktif. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran agama terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan kognitif siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh Nasution dalam studi mereka terhadap aplikasi pembelajaran Islam berbasis game edukatif.

Ketika pengguna memilih game tajwid di dalam aplikasi Q-Learn, sistem akan menampilkan serangkaian level pembelajaran yang disusun secara progresif. Setiap level merepresentasikan satu materi tahsin tertentu, yang disusun berdasarkan urutan yang telah disarankan oleh metode Maisura. Misalnya, Level 1 berisi pembelajaran mengenai Mad Thabi'i. Level-level berikutnya masih dalam keadaan terkunci dan akan terbuka secara bertahap setelah pengguna menyelesaikan evaluasi atau challenge pada level sebelumnya. Sistem seperti ini bertujuan untuk memastikan pengguna memahami satu konsep dengan benar sebelum melanjutkan ke konsep berikutnya, sejalan dengan prinsip mastery learning.

Keunikan utama fitur tahsin Q-Learn adalah integrasi referensi langsung ke buku Maisura, yaitu dengan menyisipkan bubble interaktif di samping materi tahsin yang sedang dipelajari. Misalnya, pada Level 1 tentang Mad Thabi'i, penjelasan utama yang muncul berasal dari Maisura Bab 6, Halaman 63. Di sebelah kanan layar, akan terdapat bubble bertuliskan "Referensi Halaman 84, 85, 86". Ketika diklik, sistem akan menampilkan ringkasan isi halaman tersebut, dan memberi opsi untuk melihat seluruh halaman atau langsung membaca penjelasan asli dari buku Maisura. Hal ini memberi kesan bahwa aplikasi ini tidak hanya berdiri sendiri, tetapi tetap terikat dan terverifikasi dengan metode yang telah digunakan luas dalam pendidikan tahsin.

Tidak hanya itu, bubble lainnya juga ditampilkan untuk contoh praktik bacaan tahsin secara langsung. Misalnya, pengguna dapat mengklik bubble "Contoh Mad Thabi'i" dan mendengarkan suara bacaan ayat yang mengandung mad thabi'i (contohnya pada QS. Al-Fatihah: 3 - "الرَّحِيمَ"). Pengguna juga dapat mengulanginya dan merekam suaranya, lalu sistem akan mendeteksi ketepatan mad dan makhraj-nya. Jika bacaan pengguna salah atau belum sesuai, sistem akan memberi suara notifikasi atau komentar otomatis: "Perhatikan mad thabi'i, seharusnya dibaca dua harakat." Komentar ini didukung oleh model evaluasi suara berbasis kecerdasan buatan, sebagaimana diterapkan dalam sistem e-tajwid yang dikembangkan oleh Mahmud & Zaini yang menunjukkan peningkatan akurasi pengucapan tajwid hingga 89%.

Setiap penjelasan materi dilengkapi pula dengan highlight warna untuk membantu pengguna memvisualisasikan posisi huruf mad, panjang bacaan, dan tempat keluar suara. Misalnya, huruf-huruf mad seperti alif, wawu, dan ya' akan diberi warna biru, sementara

bagian yang harus dibaca panjang akan ditandai dengan garis bawah. Visualisasi ini dirancang dengan pewarnaan dalam pelajaran tahsin dapat meningkatkan retensi siswa sebesar 34% dibandingkan metode ceramah konvensional.

Dalam metode konvensional, pembelajaran tafsir sering kali dilakukan melalui ceramah atau membaca kitab tafsir dengan pendekatan tekstual yang cenderung kaku dan sulit dicerna oleh generasi muda, terutama mereka yang tidak memiliki latar belakang ilmu syar'i yang kuat. Hal ini menyebabkan ketimpangan pemahaman, di mana banyak pelajar Al-Qur'an yang mampu membaca dan menghafal, namun tidak memahami kandungan ayat secara mendalam.

Q-Learn menawarkan pendekatan baru yang mengintegrasikan tafsir al-Qur'an ke dalam sistem gamifikasi yang lebih interaktif dan mudah dipahami. Ketika pengguna memilih mode Tafsir dalam aplikasi, mereka akan diarahkan ke tampilan visual seluruh surah dalam Al-Qur'an yang ditampilkan dalam sistem level. Setiap level menunjukkan satu surah utama, dan ayat-ayat dalam surah tersebut akan terbuka bertahap setelah level sebelumnya diselesaikan. Misalnya, pada Level 1 pengguna akan diperkenalkan pada "ayat-ayat tentang hukum waris", yang dibuka dengan visual narasi menggunakan teknologi AI Storytelling Generator.

Fitur ini bekerja dengan cara menghadirkan alur cerita dari kandungan surat secara naratif, seperti kisah Nabi Adam, perintah qiblat, hingga kisah Bani Israil dalam bentuk cerita animatif ringan yang menyentuh emosi, disesuaikan dengan konteks zaman dan bahasa yang mudah dipahami. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak hanya mengetahui arti ayat secara literal, tetapi juga menangkap pesan moral, hukum, dan nilai spiritual dari ayat tersebut. Setiap bagian ayat yang dibahas juga disertai dengan bubble icon yang jika diklik akan membuka berbagai jenis tafsir, seperti tafsir al-Misbah (Quraish Shihab), tafsir Ibnu Katsir, dan tafsir al-Munir. Pengguna dapat memilih jenis pendekatan tafsir yang mereka inginkan, sehingga tidak hanya terpaku pada satu sumber.

Q-Learn juga menyediakan mode quiz tafsir berbasis pilihan ganda atau esai singkat di akhir setiap level, untuk mengukur sejauh mana pemahaman pengguna terhadap kandungan tafsir yang telah mereka pelajari. Quiz ini dilengkapi fitur feedback otomatis untuk memberikan penjelasan atas jawaban yang benar maupun salah, guna membentuk pemahaman yang berkelanjutan. Sistem leaderboard dan reward juga diterapkan. Misalnya, pengguna yang menyelesaikan tafsir 5 surat pertama secara konsisten dapat membuka akses ke tafsir surah lain secara bebas.

Diskusi

Pembelajaran Al-Qur'an merupakan aspek penting dalam pendidikan Islam yang tidak hanya menekankan penguasaan bacaan dan hafalan, tetapi juga pemahaman makna serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian sebelumnya oleh Alviola & Nugroho, yang telah menghadirkan aplikasi seperti Learn Quran Tajwid yang menawarkan materi tajwid bertingkat dan kuis interaktif sebagai pelengkap pembelajaran konvensional. Namun demikian, sebagian besar aplikasi yang telah dikembangkan masih bersifat satu arah, terbatas pada aspek tertentu saja, atau belum menyentuh kedalaman metode dan struktur keilmuan tajwid yang mapan. Hal ini menunjukkan adanya ruang kosong yang dapat diisi oleh pendekatan seperti Q-Learn.

Pengembangan aplikasi Q-Learn yang mengintegrasikan aspek hafalan, tahsin, dan tafsir ke dalam sistem game edukatif merupakan pendekatan baru yang secara strategis mampu menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dan karakteristik digital-native learners saat ini. Diskusi ini akan menguraikan keterkaitan antara fitur-fitur utama

Q-Learn dan temuan studi sebelumnya, serta menyoroti nilai kebaruannya (novelty) dalam ranah pendidikan Islam digital.

Pertama, dari aspek hafalan, metode tradisional seperti halaqah dan talaqqi memang terbukti efektif, namun kurang fleksibel dalam hal waktu dan personalisasi. Peserta didik biasanya terbatas pada interaksi dengan ustadz secara langsung, serta harus mengikuti ritme kelompok yang belum tentu sesuai dengan kemampuan individu. Dengan hadirnya sistem hafalan dalam Q-Learn yang dilengkapi voice recognition, pengguna tidak hanya dapat menyeter hafalan di mana saja dan kapan saja, tetapi juga menerima umpan balik langsung jika terdapat kesalahan dalam makhraj, tajwid, atau susunan ayat. Ini menjawab kebutuhan akan pendekatan yang lebih adaptif dan individualistik dalam proses tahfidz.

Fitur ini selaras dengan riset Fauzi tentang efektivitas teknologi pengenalan suara dalam pembelajaran bahasa Arab, di mana ia menyoroti bahwa digital feedback secara real-time mampu meningkatkan akurasi pelafalan hingga 42% dalam waktu kurang dari 4 minggu. Dengan mengadaptasi teknologi yang serupa untuk pembelajaran Qur'an, Q-Learn memperkuat gagasan bahwa digitalisasi bukan berarti meninggalkan nilai-nilai tradisional, melainkan memperluas daya jangkau dan efektivitasnya. Hal ini juga didukung oleh Nasution yang menyebutkan bahwa digitalisasi pembelajaran Islam harus memiliki nilai edukatif, spiritual, dan rekreatif dalam satu kesatuan.

Selanjutnya, dalam aspek tahsin, Q-Learn mengadopsi metode Maisura, yang telah diakui oleh berbagai lembaga sebagai metode efektif untuk pembelajaran tahsin. Keunggulan metode Maisura terletak pada sistematika penjelasan hukum bacaan dengan disertai referensi halaman dan contoh aplikatif. Inovasi Q-Learn terletak pada bagaimana metode ini diterjemahkan ke dalam game-level system. Setiap level memuat satu tema tahsin, misalnya Mad Thabi'i, yang disertai dengan bubble informasi yang terhubung langsung ke halaman penjelasan serta contoh audio-visual.

Penggunaan sistem level ini menstimulasi motivasi intrinsik peserta didik, sesuai dengan teori game-based learning dari Gee yang menegaskan bahwa sistem skor, level, dan progresifitas membuat pembelajaran terasa seperti pencapaian. Q-Learn tidak hanya mengajarkan teori tahsin, tapi juga menguji dan mengevaluasi pemahaman dengan cara yang menyenangkan, yang secara psikologis mendorong retensi informasi lebih lama. Hal ini didukung oleh Marzano yang menyatakan bahwa strategi game dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 93% dalam kelas interaktif.

Adapun pada aspek tafsir, pendekatan Q-Learn membedakan diri dari metode tafsir konvensional yang banyak mengandalkan penjelasan naratif dalam buku cetak. Aplikasi ini menghadirkan tafsir dalam bentuk interaktif storytelling yang diperkuat oleh teknologi AI dan animasi ringan, misalnya dengan memperlihatkan kisah dalam surat Al-Baqarah melalui visualisasi interaktif. Kemudian, untuk memperdalam pemahaman, tersedia bubble tafsir yang menampilkan pilihan dari metode tafsir maudhui, tahlili, atau bahkan ijmal, yang memungkinkan pengguna memilih pendekatan yang paling sesuai.

Q-Learn juga mendesain sistem unlocking level untuk setiap surat, yang berarti surat atau ayat tertentu baru bisa diakses setelah menyelesaikan tahap sebelumnya. Strategi ini menghindari lompatan materi tanpa dasar, dan sekaligus membangun rasa pencapaian (achievement) dalam proses belajar Qur'an. Efeknya secara psikologis sangat kuat, seperti yang ditulis oleh Prasetyo yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang berjenjang mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan kelekatan terhadap materi.

Dari keseluruhan fitur tersebut, nilai kebaruan (novelty) Q-Learn terletak pada sinergi antara voice recognition, game-based pedagogy, dan metode klasik Islam seperti

Maisura, yang belum banyak diintegrasikan dalam satu platform. Penelitian terdahulu banyak yang hanya fokus pada satu aspek, seperti tajwid atau tafsir secara terpisah, sementara Q-Learn mencoba merancang pengalaman belajar Qur'an yang holistik dan terstruktur.

Penelitian ini masih berada pada tahap konseptual dan belum mengimplementasikan aplikasinya secara nyata. Oleh karena itu, ke depannya disarankan dilakukan studi eksperimental terhadap pengaruh penggunaan aplikasi Q-Learn dalam lingkungan sekolah, pesantren, maupun kelas online. Ini penting agar efektivitas dari sisi pedagogik maupun spiritual dapat diukur secara empirik.

KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi Q-Learn menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif bagi generasi muda. Dengan fitur seperti level pembelajaran, deteksi suara, metode Maisura, dan narasi tafsir interaktif, aplikasi ini berpotensi menjadi media belajar mandiri yang efektif. Ke depan, pengembangan lebih lanjut direkomendasikan untuk memperluas jangkauan pengguna dan meningkatkan kualitas fitur sesuai kebutuhan pendidikan Islam berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafizh, Alviola Daffa, and Kharis Nugroho. "Analysis of The Learn Quran Tajwid Application in Tahsin Quran Learning." *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, January 30, 2024, 1381–87. <https://doi.org/10.23917/iseth.4304>.
- Bloom, Benjamin Samuel. *Human Characteristics and School Learning*. New York: McGraw-Hill, 1976.
- Fauzi, Muhammad. "Penerapan Voice Recognition Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 33–47.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. 1. paperback ed. Education. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2004.
- Mahmud, Rizky, and Ahmad Zaini. "Pengembangan Sistem E-Tajwid Dengan Teknologi Pengenalan Suara Untuk Pendidikan Qur'an." *Jurnal Ilmu Komputer Dan Aplikasi Islam* 83 (2020): 105–19.
- Marzano, Robert J. *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. Alexandria (Va.): Association for supervision and curriculum development, 2007.
- Nasution, Ahmad. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Konteks Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Prasetyo, Riko. *Digitalisasi Pendidikan Islam: Peluang Dan Tantangan*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Widat, Faizatul, and Rizki Sandi Kumiawan. "Transformation Of Tajweed Learning Management Through Digital Method Approach." *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management* 5, no. 1 (2023): 26–35.
- Yusuf, Hafidz. "Metode Maisura Dalam Pembelajaran Tajwid Untuk Pemula." *Jurnal Ilmu Al-Qur'an* 2, no. 1 (2020): 45–60.
- Yusuf, M. "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Tafsir Al-Qur'an Pada Lembaga Pendidikan Islam." *Academicus: Journal of Teaching and Learning* 3, no. 1 (March 5, 2024): 1–7. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i1.35>.