

SMART HAFIZ SEBAGAI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI

Hildawati

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu

ABSTRAK

Anak usia dini biasanya menghabiskan waktunya dengan bermain. Beragam permainan dilakukan untuk menyenangkan dan membuat mereka bahagia. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk memilih permainan bagi anak yang aman, bermanfaat dan mendidik mereka. Salah satu alternatif permainan edukatif bagi anak yaitu smart hafiz yang memiliki keunggulan sesuai 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.

Kata Kunci : Smart Hafiz, permainan edukatif

PENDAHULUAN

Setiap anak yang masih dalam kategori anak usia dini akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain. Hal ini karena jiwa anak yang masih dominan dengan dunia permainan sehingga mereka akan bermain dan melakukan apa saja yang membuat mereka senang dan *happy*. Hal ini adalah normal karena para psikolog anak mengatakan bahwa seorang anak yang masih dalam kategori anak usia dini tidak dituntut untuk cerdas tapi dia harus bahagia, dan kebahagiaan anak biasanya diperoleh melalui bermain. Yang perlu diperhatikan adalah apakah permainan anak-anak itu berbahaya atau tidak? atau permainan itu memberikan manfaat atau tidak? orang tua yang bijak akan mempertimbangkan setiap permainan yang diberikan ke anaknya sehingga permainan tersebut tidak hanya membuat mereka senang dan bahagia tetapi memberikan dampak positif bagi anak.

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.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain.

Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus.¹ Menurut MJ. Langeveld² permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya.³

Permainan juga merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.⁴

PEMBAHASAN

Istilah permainan edukatif sudah sering digaungkan sebagai alternatif bermain bagi anak. Permainan edukatif juga sudah banyak model dan alatnya. Mulai dari yang tradisional sampai yang modern. Jenis alat permainan edukatif dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Alat Permainan Tradisional. Dalam permainan edukatif ini anak disuguhkan bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk. Misalnya balok bangunan, papan pasak dan sebagainya. Berbagai jenis yang lain adalah merupakan "Team Work" yang pengerjaannya secara kelompok, sehingga melatih anak bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan, seperti permainan kelereng (asah sosial). Sedang alat permainan tradisional yang dapat mengasah kecerdasan otak anak, antara lain: catur, halma atau dakon. Alat permainan edukatif tradisional ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan).⁵
2. Alat Permainan elektronik atau modern Berbagai model alat permainan ini seperti; video game, computer, nitendo, maupun tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat

¹ Monks, F.J. dkk. 1989. Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya, Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

² Langeveld, M.J. 1979. Ilmu Jiwa Perkembangan, Bandung: Jemmars

³ Ahmadi, Abu. 1991. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta.

⁴ Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

⁵ Freman, John dan Utami Munandar. 1996. Cerdas dan Cemerlang. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol game, maupun remot kontrol yang melengkapi alat permainan ini.

Pada dasarnya bentuk dan jenis permainan yang edukatif tidaklah terbatas, namun demikian perlu diperhatikan bahwa dalam memilih permainan edukatif orang tua perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Usia dan minat anak. Agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, jadi tidak justru menghambat tumbuh kembang mereka.
2. Keamanan dari permainan tersebut (tidak tajam, tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya).
3. Pentingnya keterlibatan orang tua atau anggota keluarga dalam proses bermain, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
4. Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana.⁶
5. Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko (built-in) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alatalat permainan yang diproduksi di pabrik tersebut.
6. Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat kertas dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis dan sebagainya.⁷ Permainan sebagai media bagi pembelajaran bagi anak memiliki persyaratan penting yaitu perlindungan, stimulasi, dan eksplorasi.⁸

Salah satu alat permainan edukatif yang ada sekarang adalah smart hafiz. Smart hafiz ini adalah produk elektronik tapi aman dari radiasi sehingga tidak berbahaya jika dimainkan oleh anak. Smart hafiz ini Adalah produk dari PT. Tigaraksa Satria, Tbk. berdiri sejak tahun 1919 sebagai sebuah perusahaan dagang keluarga yang di jalankan oleh Bapak Widjadja. Bisnis keluarga berkembang sesuai dengan keadaan hingga pada tahun 1960 tiga orang putra Bapak Widjadja mengambil alih bisnis utama dan mulai mengimpor produk konsumen sebagai tambahan bisnis utama, komoditas ekspor. Tonggak pertama yang menandai transformasi perusahaan dagang keluarga adalah dengan memisahkan bisnis sales &

⁶ BP-4 Pusat Jakarta. 1994. Majalah Bulanan Nasehat Perkawinan dan Keluarga, Nomor 260/Tahun XXII, Jakarta: BP-4 Pusat Jakarta.

⁷ Zulkifli. 2002. Psikologi Perkembangan, Bandung: Remaja Rosdakarya

⁸ Craft, Anna. 2003. Membangun Kreativitas Anak. Penterjemah M. Chairul Anam. Jakarta: Inisiasi Press.

distributor pada perusahaan tersendiri yang dimulai pada tahun 1988. Pada bulan April tahun 1990 PT. Tigaraksa Satria go public, dengan mencatatkan sahamnya (Kode TGKA) di Bursa Efek Jakarta dan Surabaya. PT. Tigaraksa Satria, Tbk yang saat ini beralamat di Gedung Sucofindo Lt. 13 Jl. Raya Pasar Minggu Kav 34, Jakarta Selatan ini memiliki 4 bisnis unit, yaitu : Consumer Product, Educational Product, Blue gaz, Manufacturing.

PT. Tigaraksa Satria, Tbk. – Smart Family Division, telah berdiri sejak tahun 1973, 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.

Keunggulan dari produk ini adalah:

1. Media Terbaik untuk mengenalkan Al-Quran dan konten Islami sejak dini
2. Media belajar yang menyenangkan dan mendidik dengan dilengkapi audio visual fan touch screen
3. Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, contohnya pada fitur dai cilik dan tes hafalan al quran
4. Terdapat 80% konten islami dan 20% konten umum

Kelengkapan:

1 unit smart hafiz

- 1 unit USB charger
- 2 Microphone Kabel
- 1 Buku Manual

Dilengkapi dengan layar sentuh 7 inch, New Smart Hafiz ini semakin nyaman digunakan dengan tampilan gambar dan menu -- menu yang lebih berwarna dan eye catching, tidak heranlah jika New Smart Hafiz versi ini menjadi investasi kecerdasan masa depan buah hati kita.

Berikut adalah fitur - fitur dalam Smart Hafiz :

1. Sing A Song

- Badanamu 44 lagu audio video
- Song 37 lagu anak muslim(audio Video)
- Ngaji Yuks (Juz 30) 2 qori cilik (Farid dan Mila) 1 metode maqamat (Hj. Maria Ulfa)
- Adzan (dengan 7 maqam, 1 adzan subuh, iqomat)
- Asmaul Husna (senandung)

2. Mengaji yuks

- Metode al qalam (ada 17 sub menu, mulai dr pengenalan huruf hijaiyah sampai mengenal bacaan pada fawatihus suwar)
- Murottal 30 juz (harus dengan USB)
- Asmaul husna (audio visual)
- Dai cilik (tausyiah dr Dai cilik Aisyah (3 materi) dan Fuadi (3 materi))

3. CERITA

- Hari besar umat islam (7 cerita audio video)
- Jejak Islami (15 kota di seluruh dunia)
- Sirah nabawiyah (60 cerita(sekitar 4-5menit) perjalanan sebelum nabi muhammad lahir, sampai beliau wafat) audio visual
- Hafidz dan hafidzah umroh (31 menit bercerita manasik haji dan umroh audio visual)
- Kisah 25 Nabi
- Khalifah burung bangau (9 menit)

4. MOVIE

- Animasi Pre Scho0l (9 movie mulai dr pengenalan warna, huruf, angka, belajar membaca, berhitung, lagu -- lagu nusantara, lagu -- lagu wajib nasional)
- Animasi pendidikan (6 cerita, mulai dr pengenalan satwa, belajar Bahasa Inggris , lagu -lagu anak)
- Diva the series (harus dengan USB)
- Seri ibadah (7 cerita moral, belajar ibadah, fiqih, bersuci, mengaji)

5. Akhlaq Terpuji (9 cerita moral dlm kehidupan sehari -- hari)

6. Others

- Produk -- produk Al qalam (10 video produk)
- Manual penggunaan (video cara penggunaan SH, video penggunaan remote)
- Recording
- Hasil record
- Music download (pakai USB)

- Movie download (pakai USB)

Berikut adalah fitur - fitur baru dalam New Smart Hafiz versi 3.0 :

- Tahsin Al Qolam
- Tes baca Al Qur'an
- Tutorial Wudhu
- Tutorial Sholat
- Lagu Anak
- P3K
- Emoticon

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

Smart hafiz awalnya dirancang dengan istilah smart hafiz Versi 3.0 kemudian seiring perkembangannya berinovasi dengan dikeluarkannya smart hafiz versi 4.0. adapun perbedaan dari kedua versi ini secara konten tidak ada perbedaan tetapi yang berbeda adalah tampilan dan perangkat lainnya. Untuk lebih jelasnya perbedaan dari kedua versi ini adalah:

Tabel 1. Perbedaan Smart Hafiz Versi 3.0 dan 4.0

No	Perbedaan	Smart Hafiz Versi 3.0	Smart Hafiz Versi 4.0
1	Bahan casing	Warna kuning glossy	Warna kuning doff
2	Karakter hafiz dan hafizah	Ekspresi karakter biasa	Karakter lebih ekspresif dan lucu
3	Model layar	Lurus, kurang ergonomis	Miring, lebih ergonomis
4	Warna frame pada layar	Warna kuning	Warna putih, lebih kokoh
5	Tampilan tombol "enter"	Bulat	Berbentuk kepala karakter hafiz
6	Port micro SD	Micro SD tanpa pelindung	Micro SD dengan pelindung
7	Microphone	Bentuk lebih pendek	Bentuk lebih panjang
8	Charger	Micro USB	USB Type C
9	Remote Control	Dengan remote control	Tanpa remote control, fungsi remote ada di tombol

Selain perbedaan di atas harga antara versi 3.0 dan versi 4.0 juga berbeda dari produk ini. Untuk smart hafiz versi 3.0 harganya sekitar Rp1.800.000 sedangkan harga smart hafiz versi 4.0 dijual dengan harga sekitar Rp. 2.299.000. Meskipun harga jual smart hafiz ini relatif agak mahal-jika dibandingkan dengan permainan lainnya- tetapi ini tidak menyurutkan keinginan sebagian besar orang tua untuk membeli produk ini sebagai kebutuhan bagi anaknya. Hal ini karena orang tua menganggap banyak keuntungan yang diperoleh dengan memiliki smart hafiz.

Untuk memperoleh smart hafiz ini bisa dibeli dengan cara cash atau sebagian marketing/tim dari TigaRaksa membuka kesempatan pembelian produk ini dengan cara menyicil atau bisa juga dengan arisan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan anak-anak memperoleh pelajaran dari permainan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan gambaran dan konten yang telah dijelaskan di atas menjadi acuan bagi orang tua 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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BP-4 Pusat Jakarta. 1994. *Majalah Bulanan Nasehat Perkawinan dan Keluarga*, Nomor 260/Tahun XXII, Jakarta: BP-4 Pusat Jakarta.
- Craft, Anna. 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Penerjemah M. Chairul Anam. Jakarta: Inisiasi Press.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Freman, John dan Utami Munandar. 1996. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Langeveld, M.J. 1979. *Ilmu Jiwa Perkembangan*. Bandung: Jemmars.
- Monks, F.J. dkk. 1989. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

