

# Qiro'-Qori': Pelatihan Dasar Al-Qur'an pada Anak *Down Syndrome* Berbasis Gamifikasi Ngarun (Paningal lan Pangrungu)

Syadhach Amaliya | Irma Martha Monika | Itsna Mar'atul Qibtiyya | Amru Hidayah

Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia.

**Korespondensi:** Syadhach Amaliya [[syadachamaliya@gmail.com](mailto:syadachamaliya@gmail.com)]

**Kata Kunci:** *down syndrome*; *gamifikasi*; pelatihan dasar

## ABSTRACT

Muslim guidelines contained in the Qur'an requires that individuals of Islamic faith can understand its contents to know which is allowed and not to do. In the process of understanding the contents of the Quran needs training in reading letters and interpreting the writing in it. This training process is a challenge for individuals with Down Syndrome, because they have problems such as intellectual mental barriers, substantial limitations and intelligence functions below the average. Efforts to facilitate the training process can be done by Ngarun Qiro'-Qori' Gamification. Through an attractive display and easy to imitate, the positive impact of using Gamification as a technology-based supporting technology-based basic Al-Qur'an training by individuals with Down Syndrome is supported by parents and teachers. The research method used in this research is a mixed method of quantitative methods and qualitative methods, both methods are needed to answer different questions that require different methodological approaches. The research results obtained from this study are the use of Gamification Ngarun Qiro'-Qori' helps in the process of basic Al-Qur'an training in children with Down Syndrome.

## ABSTRAK

Pedoman umat muslim yang terdapat pada Al-Qur'an mengharuskan individu beragama islam dapat memahami isinya untuk mengetahui mana yang boleh dan tidak untuk dilakukan. Dalam proses memahami isi Al-Quran tersebut perlu pelatihan dalam membaca huruf dan mengartikan tulisan di dalamnya. Proses pelatihan ini menjadi tantangan tersendiri bagi individu dengan *Down Syndrome*, karena mereka memiliki masalah seperti hambatan mental intelektual, keterbatasan substansial dan fungsi kecerdasan dibawah rata-rata. Upaya guna mempermudah proses pelatihan dapat dilakukan dengan penggunaan *Gamifikasi Ngarun Qiro'-Qori'*. Melalui tampilan yang menarik dan mudah untuk ditiru, dampak positif dari penggunaan Gamifikasi sebagai alat penunjang pelatihan dasar Al-Qur'an berbasis teknologi oleh individu dengan *Down Syndrome* ini memperoleh dukungan oleh orang tua dan guru. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran dari metode kuantitatif dan metode kualitatif, kedua metode tersebut diperlukan untuk menjawab pertanyaan yang memerlukan jawaban dari metode yang berbeda. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini, penggunaan *Gamifikasi Ngarun Qiro'-Qori'* membantu dalam proses pelatihan dasar Al-Qur'an pada anak dengan *Down Syndrome*.

## 1 | Pendahuluan

Dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa, serta menjaga kerukunan antar umat agama dapat ditunjukkan melalui berbagai upaya seperti menyiapkan pendidikan agama islam bagi anak berkebutuhan khusus seperti memperkenalkan, memahami secara mendalam, hingga menguatkan keyakinan terhadap ajaran agama Islam (Maftuhin & fuad, 2018). Segala hal yang penting untuk dipelajari dari suatu proses yang dilakukan individu dan

menghasilkan sebuah perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai positif lainnya merupakan sebuah pengalaman dari belajar (Hasanah, 2019). Ajaran islam seringkali memberikan arahan hidup melalui petunjuk yang terkandung dalam Al-Qur'an serta melalui penjelasan yang disampaikan oleh para nabi dan sahabat. Pengetahuan tentang aqidah (tauhid), fiqih, akhlak, dan disiplin ilmu lainnya telah dirumuskan oleh para ulama sebagai bagian dari cakupan keilmuan yang

relevan dengan berbagai situasi, kondisi, dan zaman (Rouf, 2021). Oleh karena itu, guna memperoleh kemampuan membaca dan memahami isi Al-Qur'an dengan baik dan benar, perlu melalui proses pelatihan.

Menurut (Hasan, 2018) pelatihan merupakan suatu kegiatan dengan memfokuskan peningkatan keterampilan dan kemampuan guna memenuhi kebutuhan dalam suatu bidang tertentu. Pelatihan kemampuan individu dalam membaca Al-Qur'an guna mengembangkan pengetahuan dan pemahaman dapat dimulai dari tahap paling awal, yakni mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Perintah untuk belajar membaca dan terus menerus membaca juga didukung oleh ayat Al-Qur'an pada Q.S Al-'Alaq 96:1-5 berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ  
الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ﴿٥﴾

*"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."*

Pelatihan dalam rangka mengenal huruf-huruf Al-Qur'an pasti dapat dengan mudah dilakukan oleh anak-anak yang tidak memiliki hambatan mental ataupun keterbatasan, namun bagaimana dengan anak berkebutuhan khusus seperti penderita *Down Syndrome*? Apakah mereka mampu untuk mengikuti pelatihan dan pembelajaran manual seperti anak tanpa keterbatasan seperti yang dialami anak *Down Syndrome*?

Anak dengan kondisi *Down Syndrome* dikategorikan sebagai anak berkebutuhan khusus yang umumnya memiliki tantangan seperti keterbatasan dalam fungsi intelektual, hambatan mental, serta tingkat kecerdasan yang di bawah rata-rata (Meria, 2015). Anak berkebutuhan khusus juga mengalami gangguan perkembangan fisik dalam sensorik, motorik, belajar, serta bertingkah laku. Fisik yang terganggu serta respon rangsangan yang terhambat merupakan hambatan dalam lingkungan gerak anak (Kamal & Ubaidila, 2018). Peneliti (Martha, 2017) menyebutkan bahwa *Down Syndrome* merupakan kelainan yang disebabkan oleh abnormalitas kromosom, biasanya individu dengan 21 kromosom menjadi individu dengan 47 kromosom karena selama proses meiosis tidak dapat memisahkan diri. Penderita *Down*

*Syndrome* mengalami kesulitan dalam memahami antara motorik kasar dengan motorik halus dan antara kemampuan kognitif dengan kemampuan bahasa.

Melalui penelitian sebelumnya, metode yang pernah digunakan dalam pembelajaran agama islam dasar untuk anak *Down Syndrome* adalah metode latihan atau drill, metode ini dilakukan secara berulang untuk mengasosiasikan stimulus dan mendukung kuatnya respon sehingga tidak mudah untuk dilupakan (Novita, 2021). Metode tersebut berdampak efektif pada anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran agama islam, namun metode tersebut juga memiliki kekurangan seperti dibutuhkan bimbingan khusus dalam waktu cukup lama agar anak mampu mengikuti apa yang diajarkan. Selain itu, perhatian yang menarik juga diperlukan agar anak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohmati, 2019) dalam karya berjudul "Strategi Pembelajaran Seni Baca Al-Qur'an" menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di pondok pesantren Tahfidz dan Tilawah Qur'an Thoyyib Fattah menggunakan pendekatan bertahap atau *step by step, musyafahah talaqqi*, penugasan dan demonstrasi atau praktik. Strategi tersebut dapat dikatakan berhasil, berdasarkan analisis santri mampu memperoleh juara tingkat kabupaten maupun provinsi. Selain strategi pembelajaran ada pula faktor pendukung dan penghambat yang muncul dari pendidik, peserta didik, orang tua, lingkungan sosial, serta sarana dan prasarana. Selanjutnya, penelitian oleh Sijabat (2021) dengan judul "Manajemen Pembelajaran Tilawah Al-Qur'an Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa di SMP IT Ibnu Halim" mengungkapkan bahwa pengelolaan pembelajaran tilawah terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Meskipun penerapan manajemen pembelajaran tilawah dinilai sudah cukup baik, proses pembelajaran di kelas masih menghadapi beberapa kendala yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu.

Ditinjau dari beberapa penelitian dahulu dapat disimpulkan bahwa kebanyakan metode pembelajaran Al-Qur'an diperuntukkan kepada anak tanpa memiliki kondisi keterbelakangan seperti penderita *Down Syndrome*. Dengan adanya teknologi pada era digital ini tentu sebagian banyak orang dapat merasakan dampaknya baik positif maupun negatif tergantung dengan bagaimana teknologi tersebut digunakan. Berdasarkan pertimbangan terhadap berbagai

permasalahan yang ada, penulis merancang sebuah inovasi berbasis teknologi yang dinamakan "Gamifikasi Ngarun Qiro'-Qori'". Sistem kerja gamifikasi menggambarkan bahwa anak berkebutuhan khusus seperti *Down Syndrome* dapat melaksanakan pembelajaran agama islam dengan baik dalam bentuk gamifikasi yang memudahkan pembimbing dan anak karena terdapat sesuatu hal yang mampu menarik perhatian mereka.

Gamifikasi merupakan proses pemecahan masalah menggunakan elemen game yang inovatif sehingga mampu menarik minat pengguna (Marisa, et al., 2020). Ngarun adalah kata bahasa jawa yaitu paningal lan pangrungu yang artinya penglihatan dan pendengaran. Gamifikasi Ngarun ini dapat disimpulkan sebagai alat penunjang pembelajaran dasar Al-Qur'an pada anak *Down Syndrome* berbasis teknologi dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sehingga elemen pada Gamifikasi Ngarun dibuat berwarna dan ditambah dengan musik agar mampu menarik perhatian pengguna. Sedangkan penamaan Qiro'-Qori' ini, berasal dari pengertian Qiro'. Menurut KBBI berarti segala hal yang memiliki hubungan dengan cara pembacaan Al-Qur'an. Perkembangan peradaban dunia pada era literasi (membaca dan menulis) merupakan dua hal yang erat kaitannya (Nurcholis, et al., 2019). Serta Qori' dalam KBBI yang artinya adalah orang yang memiliki keahlian dalam seni pembacaan Al-Qur'an.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan pembelajaran yang adaptif bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan *Down Syndrome*. Fokus utama penelitian ini mencakup tiga hal: pertama, bagaimana sistem kerja dari gamifikasi ini dirancang dan dijalankan; kedua, bagaimana pengaruh penerapan gamifikasi tersebut terhadap perkembangan anak dengan *Down Syndrome* dalam belajar membaca Al-Qur'an; dan ketiga, bagaimana respon serta orang tua terhadap implementasi Qiro'-Qori' sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Tujuannya untuk mengetahui secara menyeluruh sistem kerja dari gamifikasi tersebut, menganalisis dampaknya pada anak-anak dengan kebutuhan khusus, serta memahami pandangan dari pihak-pihak yang terlibat langsung dalam proses pendidikan anak. Secara teoritis,

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan potensi membaca Al-Qur'an pada anak *Down Syndrome*, serta memperkaya wawasan dan kajian teori bagi pembaca maupun peneliti yang tertarik pada bidang serupa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai solusi alternatif serta bahan studi tambahan dalam pengembangan alat bantu pembelajaran berbasis permainan. Informasi penting mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus, serta dampak positif dari pendekatan gamifikasi terhadap perkembangan mereka dalam memahami dan membaca Al-Qur'an diharapkan memberikan manfaat dan dapat dijadikan rujukan penelitian selanjutnya.

## 2 | Metode

Penelitian ini menggunakan metode campuran dalam artian pencampuran antara metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode campuran menurut (Senjaya, 2018) pada dasarnya bukan mencampur berbagai metode karena tidak mungkin pencampuran metode dilakukan dalam satu riset sebab adanya sudut pandang filosofis yang berbeda. Namun metode campuran berarti penggunaan metode dalam menjawab masing-masing pertanyaan yang timbul, karena setiap pertanyaan memerlukan jawaban dari metode yang berbeda. Peneliti memilih penggunaan metode campuran karena dengan penggunaan metode ini diharapkan rumusan masalah akan dapat dipecahkan dan memperoleh jawaban yang valid. Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat teknik random sampling dan purposive sampling juga diperlukan dalam penelitian ini. Random sampling digunakan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan orang tua terhadap Gamifikasi Ngarun "Qiro'-Qori'" sebagai pelatihan dasar tilawah Qur'an untuk penderita *Down Syndrome*. Sedangkan purposive sampling digunakan untuk mengetahui seberapa berpengaruh Gamifikasi Ngarun "Qiro'-Qori'" untuk penderita *Down Syndrome*. Adapun subjek yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu anak *down syndrome* yang berada di SLB Kridha Wiyata Slahung Ponorogo, orang tua dari anak *Down Syndrome* dan Guru.

Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara dan kuesioner serta data sekunder berupa dokumen yang diperoleh melalui teknik dokumentasi dengan



maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah ayat 11).

Kegiatan belajar dan menuntut ilmu tak hanya dilakukan oleh anak normal saja melainkan juga untuk anak *Down Syndrome*, dengan keterbatasan yang dimiliki oleh anak *Down Syndrome* maka perlu bimbingan ekstra. Selain itu dengan munculnya permasalahan tersebut juga dapat memberikan dampak positif pada orang lain seperti mereka dapat memunculkan ide baru dan karya-karya riset untuk membantu dan memudahkan anak *Down Syndrome* dalam hal hal tertentu, dengan munculnya ide dan karya tersebut juga merupakan salah satu ilmu baru dan pembelajaran baru.

### Analisis Daya terima Responden

Pada teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dapat diketahui bahwa setiap angka di keterangan mewakili jawaban dari setiap pertanyaan, angka tersebut mewakili keterangan yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Ragu-Ragu (3), Setuju (4), Sangat Setuju (5). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil yang dapat peneliti tampilkan melalui tabel, diagram dan keterangan sebagai berikut:

#### A. Sebelum Menggunakan Qiro'-Qori'

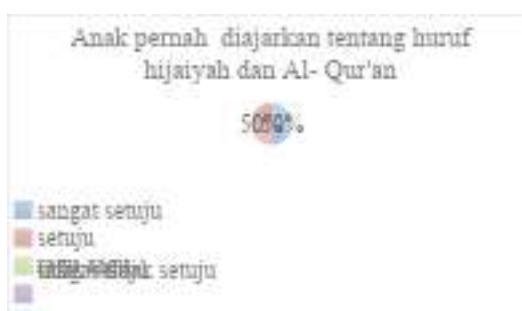
Nomor Pertanyaan	keterangan				
	1	2	3	4	5
Pertanyaan 1	1	1	1	1	2
Pertanyaan 2	-	-	-	3	3
Pertanyaan 3	-	-	3	3	-
Pertanyaan 4	1	-	2	2	1
Pertanyaan 5	-	2	-	3	1
Pertanyaan 6	-	2	-	2	2
Pertanyaan 7	-	3	-	2	1

**Tabel 1. Hasil kuesioner sebelum menggunakan Qiro'-Qori'**



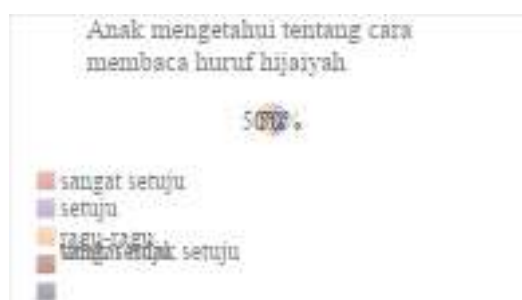
**Grafik 1. Pertanyaan 1**

Pertanyaan 1: Sebanyak 32% responden sangat setuju, dan 17% responden berpendapat sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu dan setuju bahwa anak sudah mengetahui huruf hijaiyah.



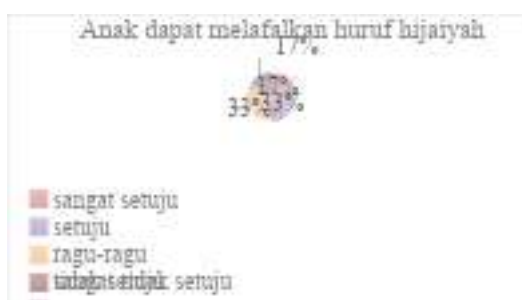
**Grafik 2. Pertanyaan 2**

Pertanyaan 2 : Sebanyak 50% responden sangat setuju dan 50% responden setuju bahwa anak pernah diajarkan tentang huruf hijaiyah dan Al-Qur'an.



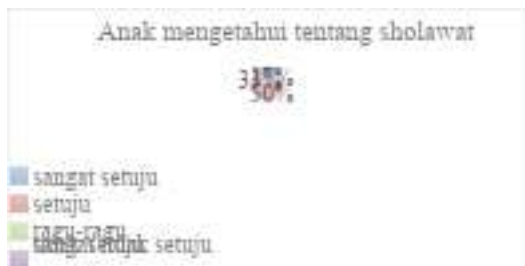
**Grafik 3. Pertanyaan 3**

Pertanyaan 3 : Sebanyak 50% responden ragu-ragu dan 50% responden setuju bahwa anak mengetahui tentang cara membaca huruf hijaiyah



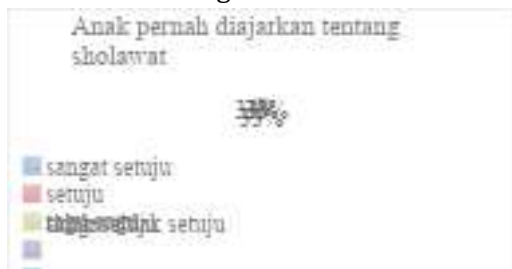
**Grafik 4. Pertanyaan 4**

Pertanyaan 4 : Sebanyak 33% responden ragu-ragu dan setuju serta 17% responden sangat tidak setuju dan sangat setuju bahwa anak dapat melafalkan huruf hijaiyah.



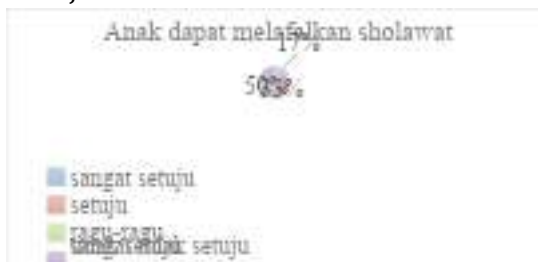
**Grafik 5. Pertanyaan 5**

Pertanyaan 5 : Sebanyak 50 % responden setuju, 33% responden tidak setuju dan 17% responden sangat setuju bahwa anak mengetahui sholat.



**Grafik 6. Pertanyaan 6**

Pertanyaan 6 : Sebanyak 34% responden sangat setuju, 33% responden setuju dan tidak setuju bahwa anak pernah diajarkan sholat.



**Grafik 7. Pertanyaan 7**

Pertanyaan 7 : Sebanyak 50% responden tidak setuju, 33% responden setuju dan 17% responden sangat setuju bahwa anak dapat melafalkan sholat.

B. Setelah menggunakan Qiro'-Qori'

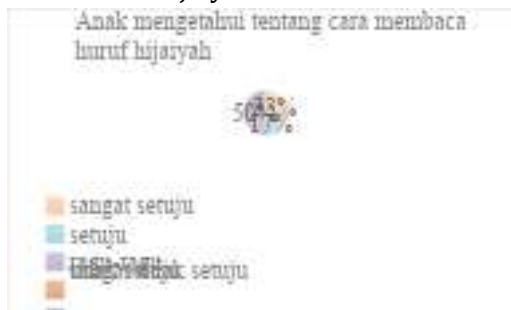
Nomor Pertanyaan	keterangan				
	1	2	3	4	5
Pertanyaan 1	-	-	2	2	2
Pertanyaan 2	-	-	3	1	2
Pertanyaan 3	-	-	4	-	2
Pertanyaan 4	-	-	1	3	2
Pertanyaan 5	-	-	-	1	5

**Tabel 2. Hasil kuesioner setelah menggunakan Qiro'-Qori'**



**Grafik 8. Pertanyaan 1**

Pertanyaan 1 : Sebanyak 34% sangat setuju, 33% responden ragu-ragu dan setuju bahwa anak mengetahui huruf hijaiyah.



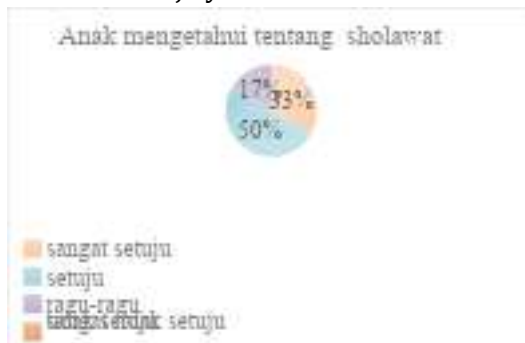
**Grafik 9. Pertanyaan 2**

Pertanyaan 2 : Sebanyak 50% reponden ragu-ragu, 33% responden sangat setuju dan 17% setuju bahwa anak mengetahui tentang cara membaca huruf hijaiyah.



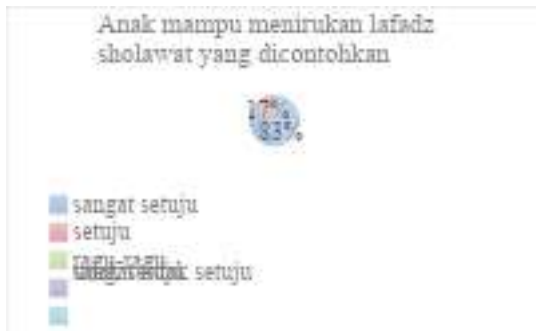
**Grafik 10. Pertanyaan 3**

Pertanyaan 3: Sebanyak 80% responden ragu-ragu, dan 20% responden sangat setuju bahwa anak dapat melafalkan huruf hijaiyah.



**Grafik 11. Pertanyaan 4**

Pertanyaan 4 : Sebanyak 50% responden setuju, 33% responden sangat setuju dan 17% responden ragu-ragu bahwa anak mengetahui tentang sholat.



**Grafik 12. Pertanyaan 5**

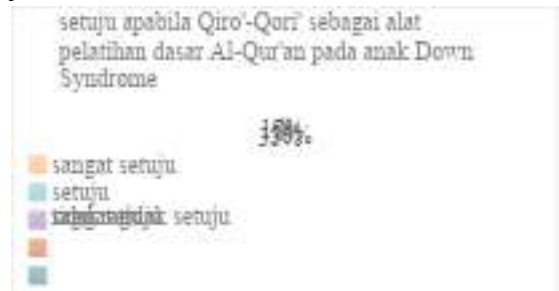
Pertanyaan 5 : Sebanyak 83% responden sangat setuju dn 17% responden setuju bahwa anak mampu menirukan lafadz sholawat yang dicontohkan.

C. Respon dan sudut pandang orang tua dan guru

Nomor Pertanyaan	keterangan				
	1	2	3	4	5
Pertanyaan 1	-	1	-	2	3
Pertanyaan 2	-	1	-	1	4
Pertanyaan 3	-	-	1	2	3
Pertanyaan 4	-	-	-	1	5
Pertanyaan 5	-	-	-	2	4
Pertanyaan 6	-	-	-	4	2

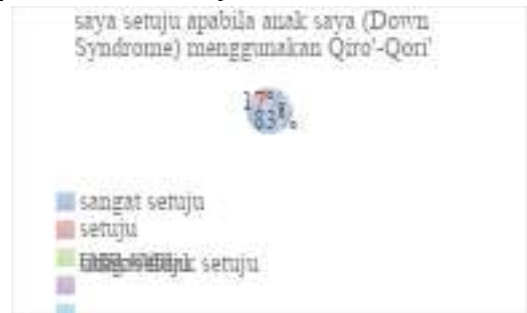
**Tabel 3. Hasil kuesioner tentang sudut pandang informan**

*Down Syndrome*



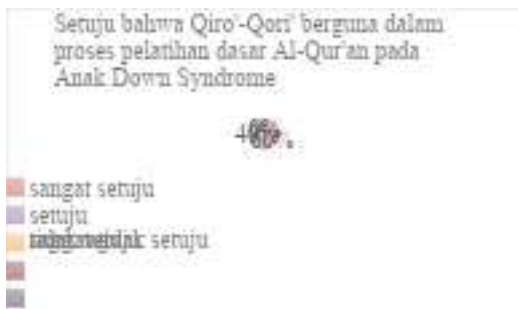
**Grafik 14. Pertanyaan 3**

Pertanyaan 3 : Sebanyak 50% responden sangat setuju, 33% responden setuju, dan 17% responden ragu-ragu Apabila Qiro'-Qori' dijadikan alat pelatihan dasar Al-Qur'an pada anak *Down Syndrome*.



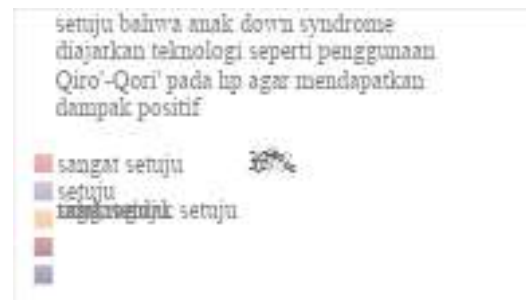
**Grafik 15. Pertanyaan 4**

Pertanyaan 4 : Sebanyak 83% responden sangat setuju dan 17% responden setuju apabila anak dari responden (*Down Syndrome*) menggunakan Qiro'-Qori'.



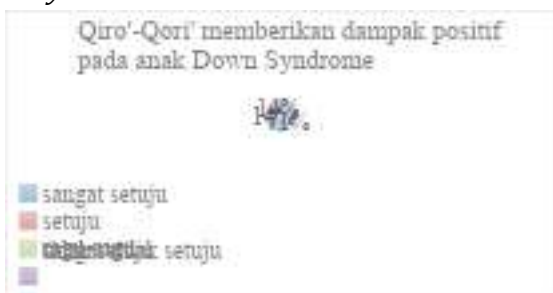
**Grafik 12. Pertanyaan 1**

Pertanyaan 1 : Sebanyak 60% responden sangat setuju dan 40% responden setuju bahwa Qiro'-Qori' berguna dalam proses pelatihan dasar Al-Qur'an pada anak *Down Syndrom*.



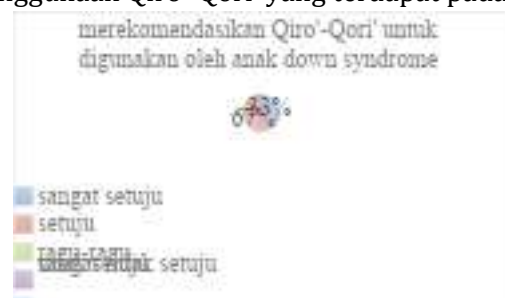
**Grafik 16. Pertanyaan 5**

Pertanyaan 5 : Sebanyak 67% responden sangat setuju dan 33% responden setuju bahwa anak *Down Syndrome* juga perlu diajarkan teknologi seperti penggunaan Qiro'-Qori' yang terdapat pada HP.



**Grafik 13. Pertanyaan 2**

Pertanyaan 2 : Sebanyak 72% responden sangat setuju, dan 14% responden setuju dan tidak setuju bahwa Qiro'-Qori' memberikan dampak positif pada anak



**Grafik 17. Pertanyaan 6**

Pertanyaan 6 : Sebanyak 67% responden setuju dan 33% responden sangat setuju sehingga merekomendasikan Qiro'-Qori' untuk digunakan oleh anak *Down Syndrome*

D. Hasil Observasi

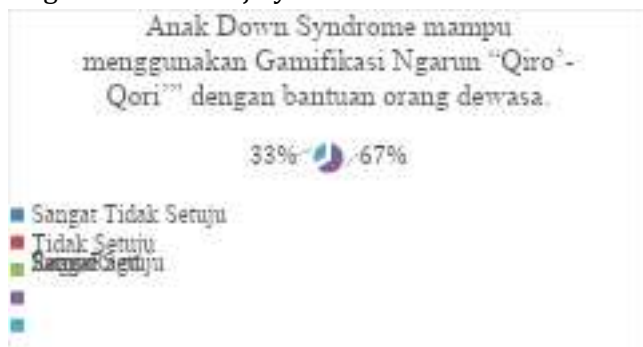
Nomor Pertanyaan	keterangan				
	1	2	3	4	5
Pertanyaan 1	-	-	-	2	1
Pertanyaan 1	-	-	1	1	1
Pertanyaan 1	-	-	2	-	1
Pertanyaan 1	-	-	-	3	-
Pertanyaan 1	-	-	-	2	1

Tabel 3. Hasil kuesioner tentang sudut pandang



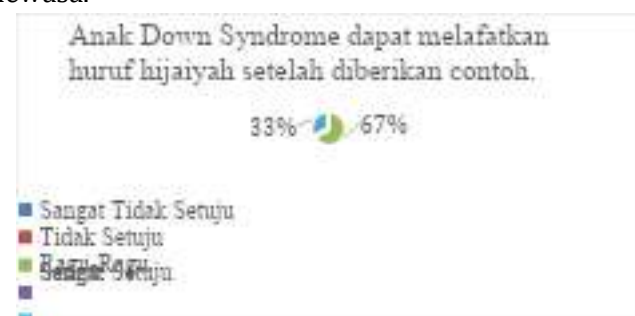
Grafik 18. Pertanyaan 1

Pertanyaan 1 : Sebanyak 34% responden ragu-ragu, 33% responden setuju dan sangat setuju bahwa anak mengetahui huruf hijaiyah.



Grafik 19. Pertanyaan 2

Pertanyaan 2 : Sebanyak 67% responden setuju, 33% sangat setuju bahwa Anak mampu menggunakan Gamifikasi Ngarun "Qiro'-Qori'" dengan bantuan orang dewasa.



Grafik 20. Pertanyaan 3

Pertanyaan 3 : Sebanyak 67% responden ragu-ragu, 33% responden sangat setuju anak dapat melafatkan huruf hijaiyah setelah dicontohkan.



Grafik 21. Pertanyaan 4

Pertanyaan 4 : Sebanyak 100% responden setuju, bahwa anak dapat melafatkan sholawat.



Grafik 22. Pertanyaan 5

Pertanyaan 5 : Sebanyak 67% responden setuju, 33% responden setuju bahwa anak mampu mempraktekkan materi yang dicontohkan dalam gamifikasi.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan bersama dengan Guru dari SLB Kridha Wiyata Slahung dan Orang Tua dari anak penderita *Down Syndrome*. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada informan diperoleh kesimpulan bahwa Anak *Down Syndrome* memiliki kesulitan yang berbeda dari anak lain sehingga diperlukannya pengawasan dan bimbingan penuh. Untuk memudahkannya pembelajaran biasanya dilakukan dengan menggunakan media atau sesuatu hal yang disukai oleh anak *Down Syndrome*. Pembelajaran juga tidak hanya dilakukan monoton seperti biasa namun menggunakan LCD Proyektor dan animasi sehingga mampu memberikan daya tarik pada anak. Selain faktor eksternal tersebut juga terdapat faktor internal seperti kandungan msg pada makanan yang dimakan oleh anak terlalu tinggi maka mereka akan menjadi hiperaktif, susah diatur bahkan mengganggu teman lain. Sehingga orang tua juga perlu memperhatikan

setiap hal yang bisa mempengaruhi aktivitas anak *Down Syndrome*.

#### 4 | Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut. Adanya Gamifikasi Ngarun Qiro'-Qori memiliki dampak positif untuk Anak *Down Syndrome*. Gamifikasi Ngarun Qiro'- Qori' ini disukai oleh anak *Down Syndrome* karena memiliki tampilan yang menarik dan menu didalamnya juga dengan mudah untuk ditirukan;Sebagian besar dari Orang tua dan guru mendukung penggunaan Gamifikasi Ngarun Qiro'-Qori' sebagai penunjang pelatihan dasar Al-Qur'an pada Anak *Down Syndrome*; Peneliti menggunakan media teknologi untuk dijadikan sebuah penunjang pembelajaran Al-Quran yang bertujuan agar anak *Down Syndrome* juga mendapatkan dampak positif dan kemudahan dari teknologi.

#### Ucapan Terimakasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini khususnya kepada keluarga besar SLB Kridha Wiyata Slahung. Serta semua teman yang telah memberikan semangat dalam proses penulisan ini sehingga penulis mampu menyelesaikan tepat waktu.

#### Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik bersifat finansial maupun non finansial, dalam proses penelitian, penulisan, dan publikasi artikel ini. Seluruh tahapan penelitian dilaksanakan secara independen, objektif, dan sesuai dengan prinsip-prinsip integritas ilmiah.

#### Referensi

Asri, A. F. (2013). *Penerapan model role playing berbantuan media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Bengkulu.

Hasan, N. A., (2018). Pendidikan dan pelatihan sebagai upaya peningkatan kinerja pustakawan. *Libria*, 10(1), 95-115.

Hasanah, Y. M., (2019). Metode pembelajaran shalat pada anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Kajian Agama Hukum dan Pendidikan Islam (Kahpi)*, 1(1), 53-67.

Hermawan, H. (2018). *Metode kuantitatif untuk riset bidang kepariwisataan*. Yogyakarta: Open Science Framework.

Kamal, U. N., & Ubaidila, S., 2018. Implementasi metode tematik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak tunagrahita di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Ngasem Kabupaten Kediri. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 8(3), 429-440.

KBBI. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/>

Khaatimah, H., & Wibawa, R., (2017). Efektivitas model pembelajaran cooperative integrated reading and composition terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76-87.

Maftuhin, M., & fuad, A. J., (2018). Pembelajaran pendidikan agama Islam pada anak berkebutuhan khusus. *Journal An-nafs*, 3(1), 76-90.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M., (2020). Gamifikasi (gamification) Konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219 - 228.

Marta, R., (2017). Penanganan kognitif Down Syndrome melalui metode puzzle pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32

Meria, A., (2015). Model pembelajaran agama Islam bagi anak tunagrahita di SDLB YPPLB Padang Sumatera Barat. *TSAQAFAH*, 11(2), 355-380.

Miles, M. B., & Huberman, A. M., (1992). *Qualitative data Analysis*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

Novita, R., (2021). *Efektivitas penggunaan metode drill dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk siswa tunagrahita di Sekolah Menengah Atas Luar Biasa Pelita Hati Pekanbaru* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Nurcholis, A., Hidayatullah, S. I., & Rudisunhaji, M. A., (2019). Karakteristik dan fungsi qira'ah dalam era literasi digital. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 18(2), 131-146.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Pengembangan aplikasi kuesioner survei

berbasis web menggunakan skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.

Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.

Rohmati, M. U. (2019). *Strategi pembelajaran seni baca Al-Qur'an* (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Rouf, A. (2021). Implementasi Pendidikan Al-Qur'an Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 6(1), 35-50.

Senjaya, A. J. (2018). Tinjauan Kritis Terhadap Istilah Metode Campuran (MIXED METHOD) Dalam Riset Sosial. *Risâlah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 103-118.

Sijabat, S. (2021). *Manajemen pembelajaran tilawah Al-Qur'an dalam peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di SMP IT Ibnu Halim* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.