

**GAME ONLINE TEKA-TEKI SILANG ILMU HADIS
DENGAN SOFTWARE HOT POTATOES 6**

Ali Imron
UIN Sunan Kalijaga
aliq3@yahoo.com

DOI : 10.14421/livinghadis.2019.1777

Abstract

As a software created by the University of Victoria, Canada, for educational purposes, Hot Potatoes has been utilized by educational practitioners (both teachers and lecturers) to assist in classroom learning from various cross-sciences. This article explains how to use Hot Potatoes software to create interactive games or crossword games to support the study of hadith sciences. This article concluded that the creation of games with this Software to support the learning of hadith science has been very able to be done, even further developed.

Keywords : games, crossword, hadith science

Abstrak

Sebagai software yang dibuat oleh Universitas Victoria, Kanada, untuk keperluan pendidikan, Hot Potatoes telah dimanfaatkan para praktisi pendidikan (baik guru maupun dosen) untuk membantu pembelajaran di kelas dari berbagai lintas ilmu. Artikel ini menjelaskan tentang cara penggunaan software Hot Potatoes untuk membuat game atau permainan interaktif teka-teki silang untuk mendukung studi ilmu hadis. Artikel ini berkesimpulan bahwa pembuatan permainan dengan Software ini untuk mendukung pembelajaran ilmu hadis telah sangat bisa dilakukan, bahkan dapat dikembangkan lebih jauh.

Kata Kunci: Permainan, teka-teki silang, ilmu hadis.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membantu manusia di banyak bidang, termasuk dalam studi hadis. Kini telah muncul berbagai *software* yang sangat membantu dalam studi hadis, mulai dari *Software Maktabah Syamilah*, *Maktabah Alfiyyah li as-Sunnah an-nabawiyah*, *Mausu'ah Hadis as-Syarif li al-Kutub Tis'ah*, dan lain sebagainya. Namun demikian, kebanyakan nama-nama perangkat lunak di atas adalah kategori *software* ini satu arah, dimana pengguna komputer (*user*) hanya berperan pasif tanpa adanya imbal balik dari sistem komputer. Hal ini berbeda, misalnya, dengan game interaktif dimana *user* bisa menerima respons balik dari sistem komputer.

Salah satu *software* interaktif berbasis web (*online*) yang populer dan banyak dipakai untuk pembelajaran berbagai mata pelajaran di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi adalah *software* hotpotatoes 6 (Amir, dkk, 2013; Baso, 2006). *Hot Potatoes* adalah *Software* yang menyediakan fasilitas untuk membuat soal interaktif berbasis web. *Software* ini memberi kemudahan bagi penggunanya yang tidak mahir dalam bidang *web designer* dalam menciptakan suatu halaman Web Assessment (Amir, dkk, 2013, p. 86). Meski awalnya didesain untuk pembelajaran bahasa, namun dapat digunakan secara luas untuk keilmuan lain.

Software ini dibuat oleh Universitas Victoria di Canada. *Software* ini dapat digunakan secara bebas oleh institusi pendidikan. Program ini dapat diperoleh melalui homepage di <http://www.halfbakedsoftware.com>. Versi sekarang ialah Versi 6. Keenam program yang terdapat dalam

Software ini, adalah:

- a. JBC, Program untuk membuat materi latihan pilihan ganda (*multiple choice*)
- b. JQuiz, Program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda dan *short answer*
- c. JMix, Program untuk membuat latihan menyusun kalimat
- d. JCross, Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang
- e. JMatch, Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.

- f. JCloze, Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “esai ompong” (*fill in the blanks exercise*).

Dalam tulisan ini, yang akan dioptimalkan adalah JCross, Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang untuk mendukung pembelajaran ilmu hadis di berbagai lembaga pendidikan, baik madrasah diniyyah, pesantren, perguruan tinggi, maupun masyarakat umum.

B. TINJAUAN UMUM TENTANG PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

Teka-teki silang adalah sejenis permainan mengasah otak yang cukup membutuhkan pemain tunggal dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan dengan mengisi kolom-kolom kosong yang berbaris secara vertikal (mendatar) maupun menurun (horizontal). Untuk memainkan permainan ini seseorang tidak butuh “lawan” sebagaimana dalam permainan catur maupu kartu *brigde*. Kehadiran orang lain bukan menjadi suatu masalah dalam permainan ini, bahkan bisa saling membantu.

Berdasarkan informasi dari situs historia.id, sejarah kemunculan permainan Teka-teki silang ini sendiri sudah cukup lama, sekitar satu abad yang lalu. Saat itu, Arthur Wynne, seorang lelaki asal Liverpool, Inggris, yang bekerja di surat kabar New York World, mendapat tugas untuk membuat sebuah permainan yang akan mengisi halaman koran tempat di mana ia bekerja. Saat itu Wynne teringat permainan masa kecilnya, Kotak Ajaib, di mana pemain harus menyusun kata agar sama mendatar dan menurun hingga membentuk sebuah kotak. Dari sinilah dia membuat permainan baru yang kita kenal sekarang dengan nama teka-teki silang (selanjutnya disebut dengan istilah TTS), pertama kali di koran *New York World* pada edisi 21 Desember 1913 (Isnaeni, n.d.).

TTS pertama itu bentuknya masih sangat sederhana. Bentuknya belah ketupat dan tak terdapat kotak hitam untuk menandai jeda tiap nomor. Penempatan nomornya juga tak lazim: setiap pertanyaan diwakili oleh nomor yang berada di awal dan akhir setiap baris atau kolom. Dari sejarah inilah kemudian tercatat bahwa Wynne diakui sebagai penemu TTS. (Isnaeni, n.d.)

Di irisan informasi yang lain, terdapat sumber lain yang menyebutkan permainan ini sudah dikenal di Italia jauh sebelum kisah Wynne di atas. Seratus tahun sebelum Wynne menemukan TTS, Giuseppe Airoldi, seorang koresponden kota Corriere della Sera, merancang permainan serupa, dengan nama "*Per passare il tempo*" (untuk menghabiskan waktu). Bentuknya kotak-putih kecil berukuran 4x4 kolom. Menurut sebuah tulisan berjudul "*Nascita delle parole incrociate*" (kelahiran TTS), yang dimuat di situs permainan www.crucienigmi.it, permainan ini muncul di majalah Italia, *Il Secolo Illustrato della Domenica*, pada 14 September 1890. (Isnaeni, n.d.)

Seiring dengan perkembangan teknologi cetak kertas dalam industri surat kabar di berbagai belahan dunia, TTS perlahan menjadi permainan yang makin populer dan rutin mengisi halaman surat kabar dan majalah seperti *Boston Globe* dan *Times* di Amerika, *Pearson* di Inggris, atau *Domenica del Corriere* di Italia. Wabah TTS kemudian melanda dunia. Pada periode ini, TTS mulai berubah bentuk; mulai menggunakan kotak-kotak hitam sebagai jeda antar kolom kata. "Selama tahun 1920 surat kabar lain mulai memuat TTS, dan dalam satu dekade TTS menjadi menu hampir seluruh surat kabar di Amerika Serikat. Pada periode ini, TTS mulai berubah bentuk. Sepuluh tahun setelah kelahirannya, TTS menyeberangi Atlantik dan kembali menaklukkan Eropa," tulis George Eliot dalam "*Brief History of Crossword Puzzles*," yang dimuat di situs www.crosswordtournament.com.

Pada perkembangan selanjutnya TTS makin populer hingga membuat banyak orang keranjingan. Pada 1921, Perpustakaan Umum New York sebagaimana terbaca dalam laporannya tahun 1922—melaporkan tentang kegemaran baru yang melanda perpustakaan adalah TTS. Pihak pengelola perpustakaan bahkan mengeluh ketika "para 'penggemar' TTS mengerumuni kamus dan ensiklopedia sehingga mengakibatkan menjauhnya pembaca dan pelajar yang membutuhkan buku-buku ini pada jam-jam kerja, ada sedikit keraguan atas tugas perpustakaan melayani para pembaca sebenarnya." (Isnaeni, n.d.)

Penerbit Simon & Schuster melihat hal ini sebagai peluang. Penerbit yang didirikan pada 1924 ini kemudian menerbitkan buku TTS pertama, yang menjualnya beserta sebuah pensil untuk mengisinya. Buku ini berhasil terjual jutaan kopi setiap tahun.

Dalam perkembangannya, mulai muncul pandangan skeptis terhadap TTS. Mulai muncul pandangan yang beranggapan bahwa TTS hanyalah tren sesaat. Popularitas permainan ini akan berakhir dan segera dilupakan orang. Alasannya sederhana. Surat kabar macam *New York Times*, misalnya, menganggap mengisi TTS adalah pekerjaan sia-sia, remeh, bukan permainan, apalagi olahraga, dimana pemenangnya tak mendapatkan apa-apa kecuali bentuk primitif dari latihan mental, selain juga tak menunjukkan nilai intelektual tertentu. Surat kabar *New York Times* ini, dan juga *Times of London*, belum tergoda untuk memuat TTS dirubrik-rubriknya. Namun pada akhirnya surat kabar *New York Times* ini menyerah. Mereka mulai mengisi halaman korannya dengan TTS, yang kemudian terbilang bergengsi karena sulit dipecahkan. Mereka juga membuat standar, seperti bentuk simetris dan panjang kata minimal tiga huruf. Belakangan, melalui penerbit seperti Random House dan St. Martin's Press, selama bertahun-tahun mereka mengumpulkan TTS itu dan kemudian menerbitkan secara khusus.

C. MENGENAL *HOT POTATOES 6* DAN CARA MENGINSTALNYA

Sebagaimana telah disinggung di depan, *software* ini adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Universitas Victoria di Canada, khususnya bagian *Research Development Team*, lebih khusus lagi di *Universitas Victoria Humanities Computing and Media Center*. Dengan menggunakan *software* ini seseorang dapat membuat latihan dalam bentuk 5 variasi latihan yaitu *JCloze*, *JQuiz*, *JCross*, *JMatch* dan *JMix*. *JCloze* merupakan latihan dalam bentuk esai, *JQuiz* merupakan latihan dalam bentuk pilihan ganda, sedangkan *JCross* adalah latihan dalam bentuk puzzle atau teka teki silang, sementara *JMatch* adalah latihan dalam bentuk menjodohkan, serta *JMix* latihan dalam bentuk campuran dari empat variasi di atas.

Software ini berbasis Web interaktif dan menggunakan XHTML 1.1 kode untuk display, dan JavaScript (ECMAScript) untuk interaktivitas. Standar-standar core W3C yang dipakai juga didukung oleh semua browser modern yang baik, termasuk Internet Explorer 6 +, Mozilla 1.2+, Phoenix, Safari, dan lain-lain. *Authoring Tool* yang ada juga memakai *Unicode*, sehingga pemakai (*user*) dapat membuat latihan di hampir bahasa apapun, atau dalam campuran beberapa bahasa (Holmes, n.d.).

Program ini dapat menghasilkan beberapa jenis *output file*. Sebagai seorang pemakai (*user*), Anda dapat memformat *output* hasil latihan Anda dalam bentuk halaman Web (.htm), file yang terkompresi (.Zip), file paket SCORM 1.2 (.Zip) atau juga dapat langsung mencetaknya ke printer maupun di kirim ke server (*upload*) pada LMS yang mendukung standart konten aplikasi *elearning* dengan SCORM, misal LMS Dokeos. (<http://tutorial.pppkpetra.or.id/etutor/hotpotatoes/hotpotatoes.pdf>)

Untuk mengintsalnya, cukup ikuti petunjuk yang sudah ada. Namun sebelumnya *software* ini harus *download* di sini: <https://hotpot.uvic.ca> (gratis). Klik pada bagian "Hot Potatoes 6.3 installer (Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/2000/XP/Vista/7/8/8.1/10, version 6.3)."

D. MEMBUAT GAME TEKA-TEKI SILANG ILMU HADIS DENGAN HOT POTATOES

Berikut ini adalah tahap-tahap pembuatan permainan Teka-teki Silang dengan *Hot Potatoes* tersebut.

Ali Imron

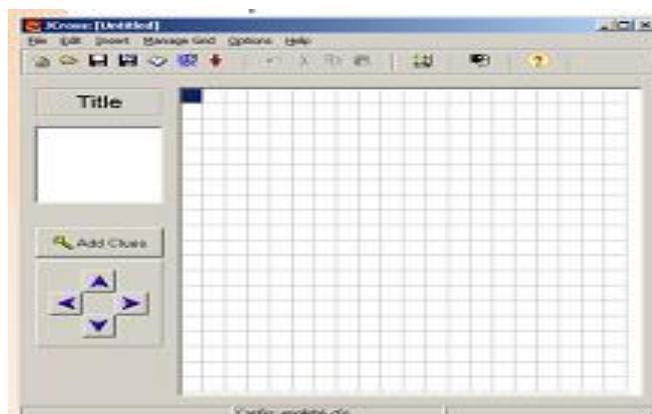
1. Klik dua kali icon “Hot Potatoes” pada layar/deskop komputer hingga muncul gambar seperti di bawah ini:



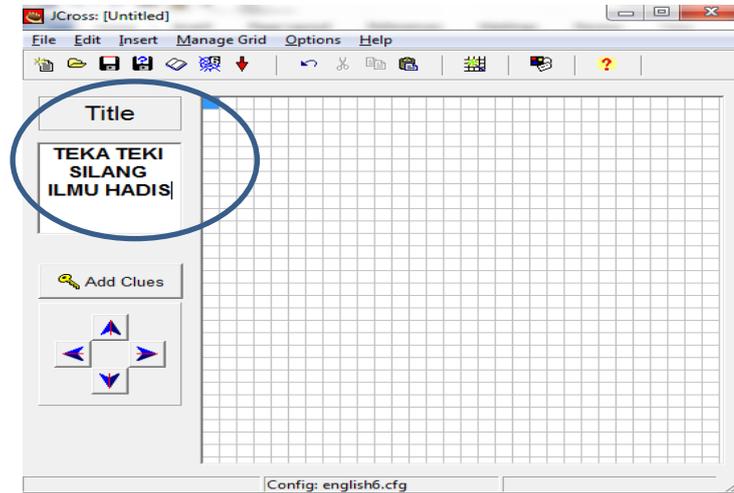
2. Arahkan kursor pada “Jcross” dan klik.



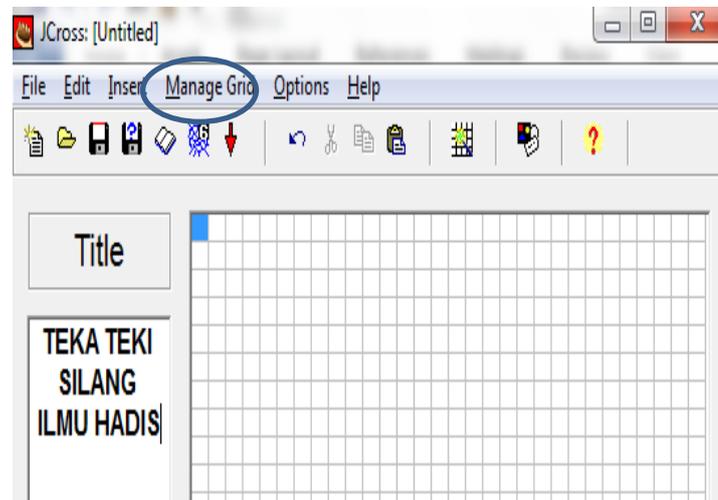
3. Nanti akan muncul tampilan awal Jcross sebagaimana di bawah ini:



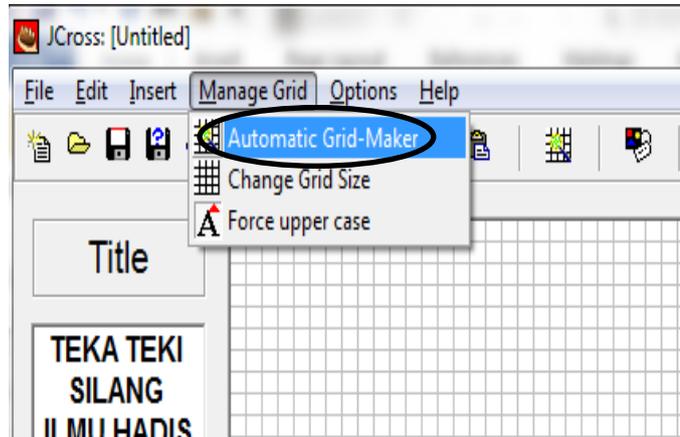
4. Berikan judul untuk teki-teki silang yang hendak kita buat, misalnya judul "Tek-teki silang Ilmu Hadis" . Caranya adalah dengan mengetikkan judul tersebut pada kolom "title" . Perhatikan gambar di bawah ini:



5. Aturlah kisi-kisi istilah yang hendak kita masukkan kedalam permainan teka-teki silang yang hendak kita buat. Caranya adalah dengan meng-klik pada tombol "Manage Grid"



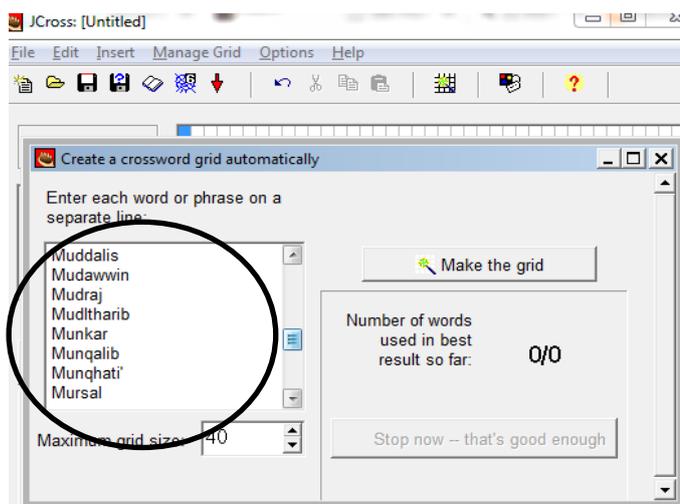
6. Kemudian klik “Automatic Grid-Maker”



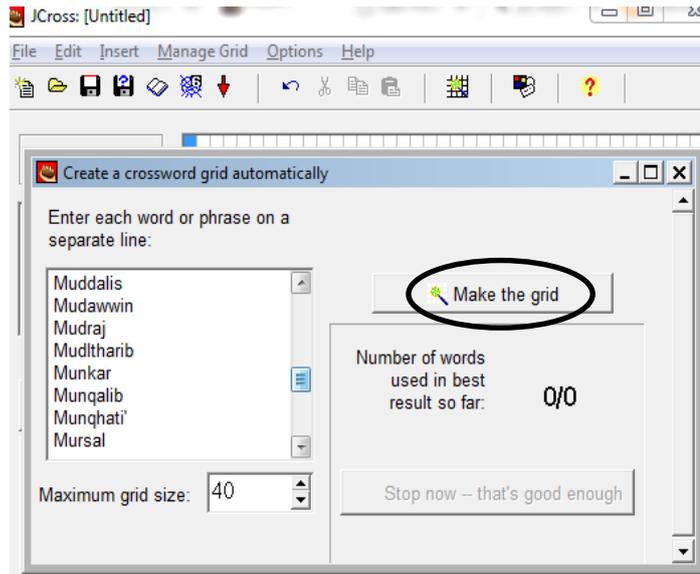
7. Masukkan kisi-kisi istilah-istilah kunci dalam ilmu hadis yang hendak kita pakai sebagai pertanyaan-pertanyaan mendatar maupun menurun pada kolom yang telah disediakan. (Perhatikan kolom yang dilingkari hitam di bawah ini).

Istilah-istilah khas ilmu hadis tersebut misalnya: sanad, matan, riwayat, shahih, dhaif, hasan, ahad, mutawattir, dan lain sebagainya. Semakin banyak istilah yang kita buat, maka akan semakin besar TTS yang kita buat nantinya.

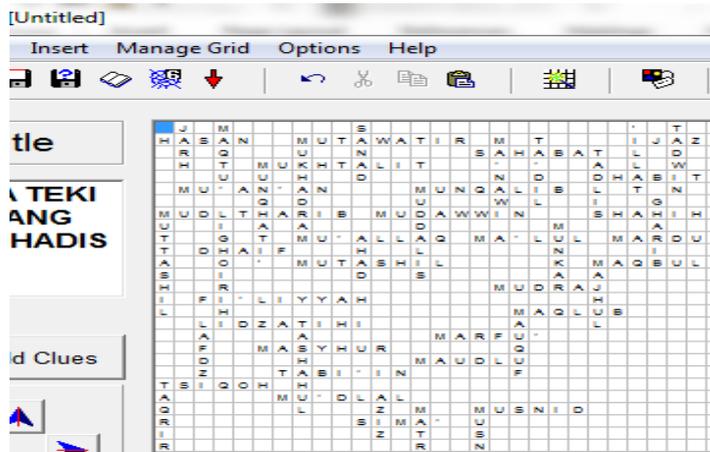
Catatan: Untuk daftar istilah-istilah ilmu hadis yang soal mendatar dan menurun (sekaligus jawabannya) lihat lampiran



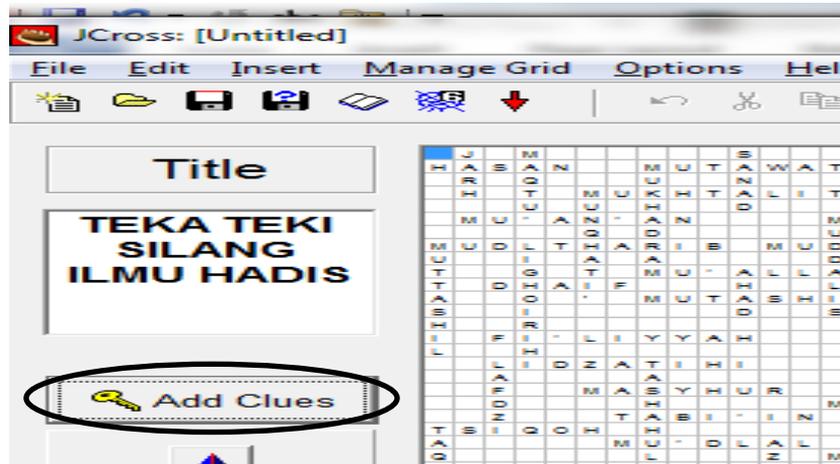
8. Selanjutnya, aturlah istilah-istilah kunci yang sudah diketik tadi menjadi kata-kata yang akan dijawab dalam teka-teki silang yang kita buat. Untuk melakukan pengaturan ini, pengembang *Hot Potatoes* telah menyediakan fasilitas yang mudah, yakni tinggal klik tombol “make the grid”. Kata-kata yang kita ketik tadi otomatis akan diproses oleh kumputer menjadi jawaban teka-teki silang, baik untuk dalam mendatar maupun menurun.



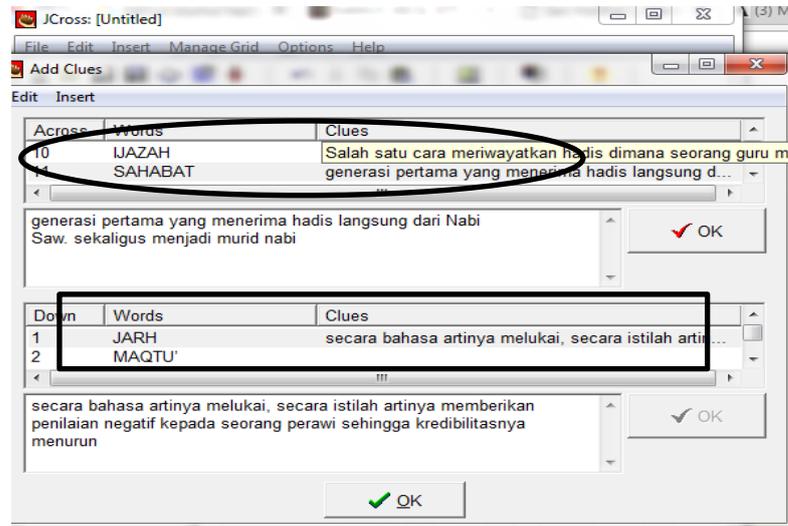
9. Setelah proses selesai, istilah-istilah kunci yang sudah dimasukkan tadi akan “di-generate” oleh komputer/disusun secara mendatar dan menurun menjadi bentuk teka-teki silang yang sudah isian (belum berwujud angka-angka soal menurun dan mendatar) seperti gambar di bawah ini:



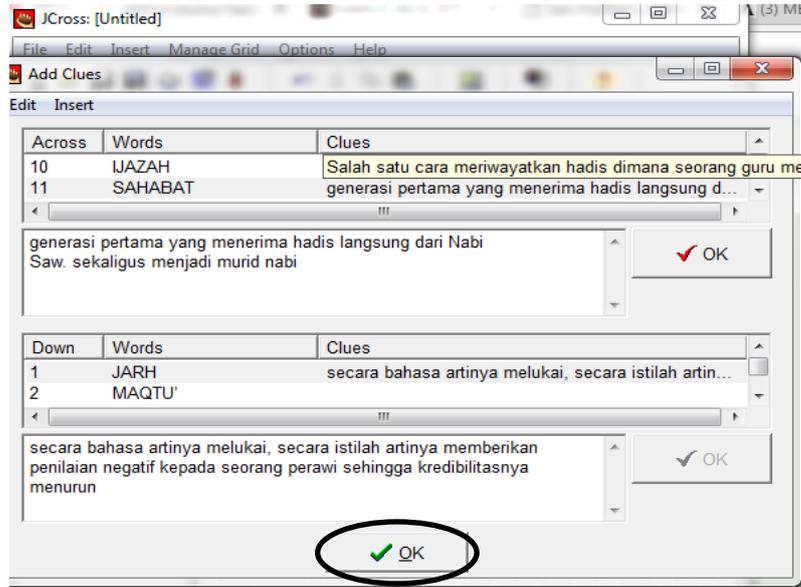
10. Langkah selanjutnya, berikanlah penjabaran atas istilah-istilah kunci yang sudah dimasukkan tadi, dan ini ini sekaligus berfungsi sebagai pertanyaan mendatar maupun menurun. Caranya adalah dengan mengklik “Add Clues” seperti di bawah ini:



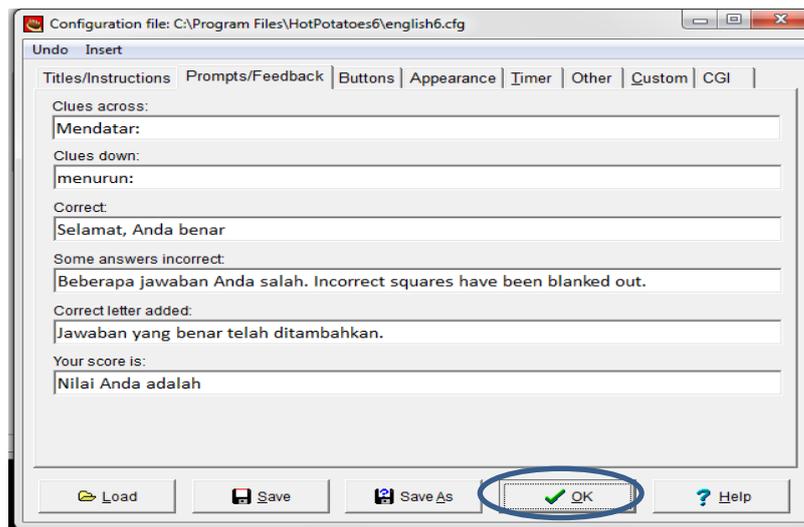
11. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Isikan penjabaran untuk dijadikan soal mendatar pada kolom yg dilingkari oval, lalu klik “ok”. Klik tanda panah ke bawah untuk mengisi penjabaran pada kata kunci- kata kunci lainnya. Lanjutkan pengisian seperti ini terus hingga semua istilah kunci yang sudah diinput dilengkapi penjabaran. Pengisian untuk penjabaran/soal menurun juga dilakukan dengan cara yang sama seperti di atas, hanya tempatnya adalah pada gambar yang diberi tanda kotak persegi panjang. (masih gambar di bawah).



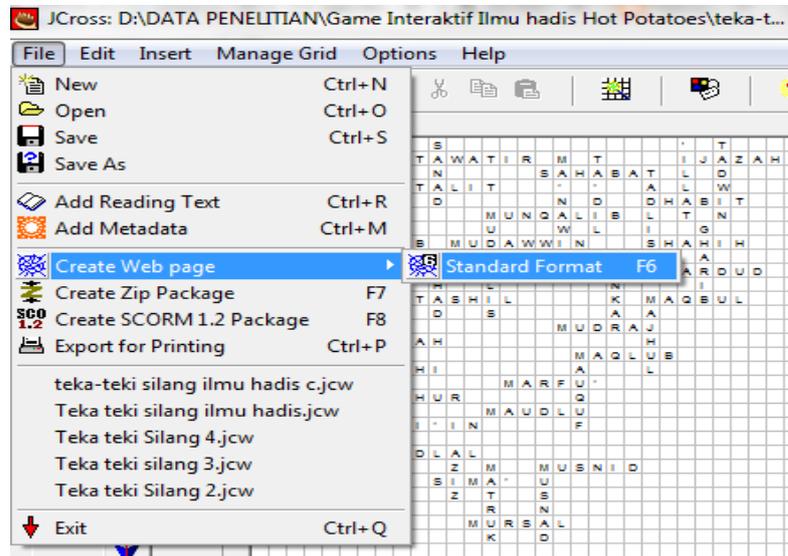
12. Setelah selesai diinput semua, lalu klik “ok” pada



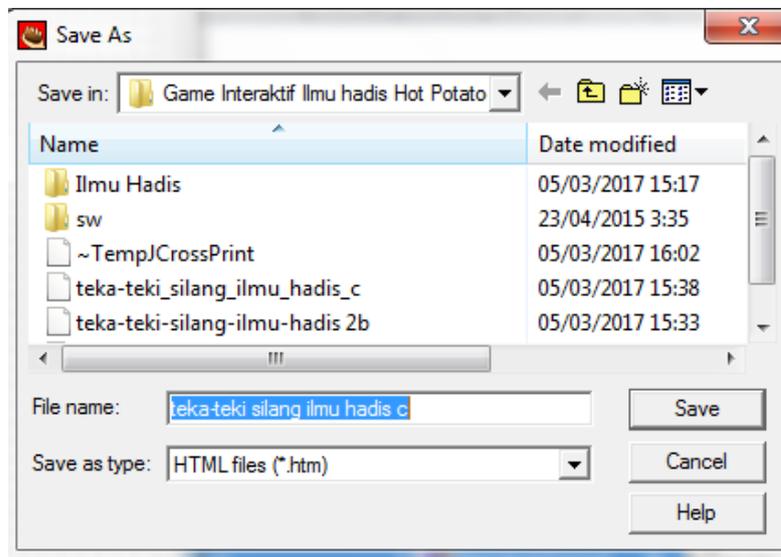
13. Antarmuka output TTS kita nanti bisa *disetting* pada tahap ini. *Setting* atau penataan ini dilakukan agar mempermudah dari sisi bahasa pengguna programnya nanti, silakan klik **Options >> Configure Output**. Bagian tampilan bisa kita *custom* kalimat yang akan muncul di sini, termasuk instruksi untuk pengguna bisa kita atur bahasanya dengan kalimat yang mudah dipahami. Kalau sudah, akhiri dengan klik OK.



15. Langkah selanjutnya adalah merubah teka-teki silang yang kita buat dalam bentuk format web, sehingga hasil outputnya berupa file berbasis html. caranya adalah dengan meng-klik pada **File>>Create Web page >> Standard Format**”

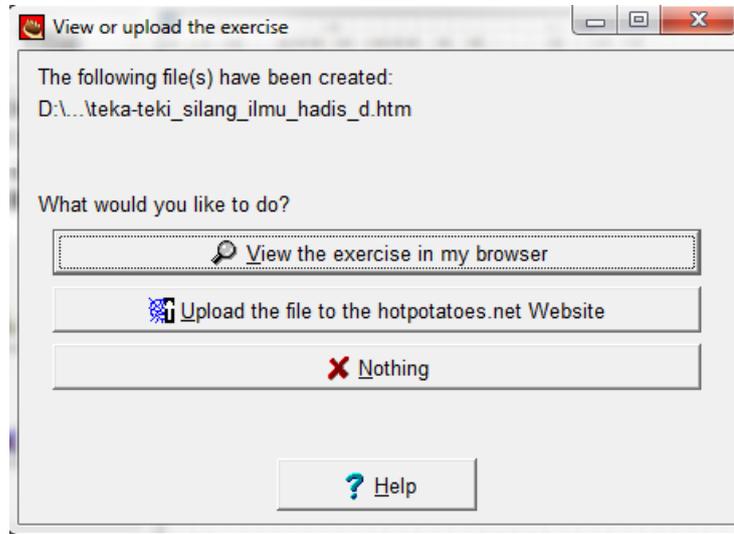


16. Selanjutnya akan muncul perintah untuk menyimpan dan memberikan nama pada file permainan teka-teki silang yang telah kita buat. Misalnya kita beri nama “Teka teki silang ilmu hadis.”

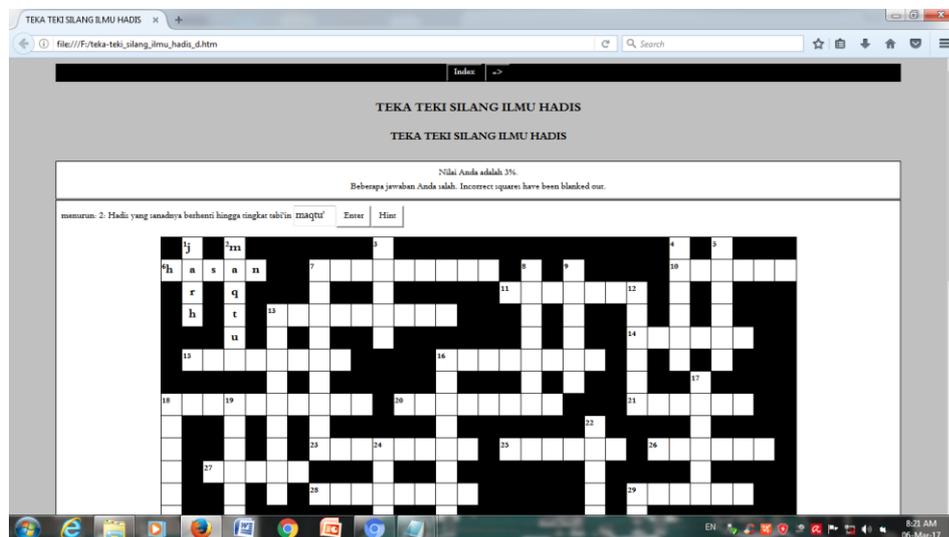


17. Selanjutnya akan muncul kotak yang menanyakan apa ingin kita lakukan selanjutnya. Di sini ada tiga pilihan.
- a. Untuk melihat hasilnya versi web (bentuk html), caranya dengan klik pada “View the exercise in my browser.”

- b. Untuk meng-*upload* ke internet klik “upload the file to the hotpotatoes.net website”.
- c. Jika tidak ingin melakukan apa-apa, klik “Nothing”



- 18. Sebagaimana telah dijelaskan pada point (a) di atas, maka tampilan versi web dari teka-teki silang yang sudah kita buat adalah seperti gambar di bawah ini:

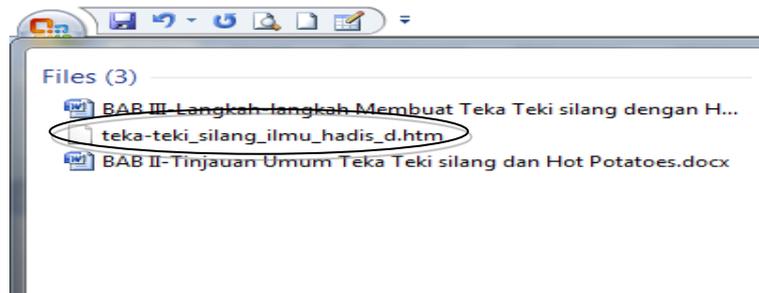


Demikianlah cara membuat *game* atau permainan teka-teki silang dengan *software Hot Potatoes* secara bertahap, langkah demi langkah (*step by step*).

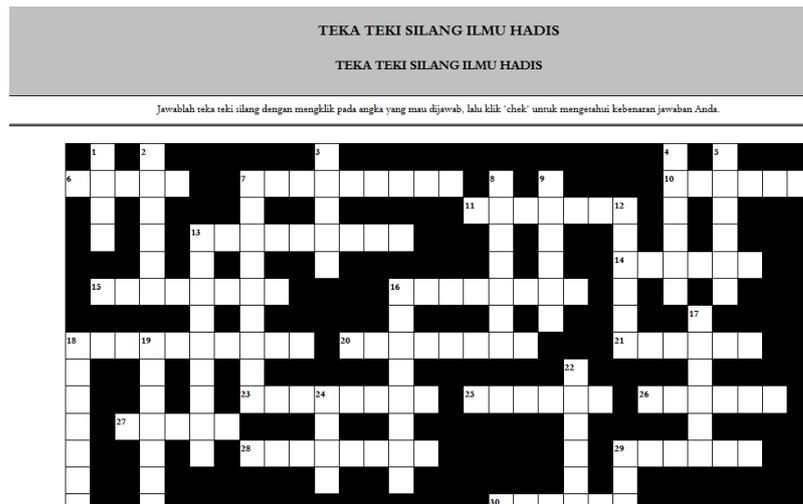
E. CARA MEMAINKAN TEKA-TEKI SILANG *HOT POTATOES*

Sebagaimana telah disebutkan di depan, teka-teki silang yang dibuat dengan *software Hot Potatoes* ini adalah berbentuk file html., sehingga cara membukanya adalah dengan memanfaatkan *web browser* semacam Mozilla Firefox, OperaWeb, InternetExplorer, dan lain sebagainya. Dengan demikian, jika cara memainkannya adalah dengan membuka pada file yang telah di buat. Berikut ini langkah-langkah memainkan permainan ini secara offline (tanpa terhubung dengan jaringan internet).

1. Klik "start" pada logo windows dan tuliskan nama file teka-teki silang yang sudah kita buat tadi, lalu klik nama tersebut.



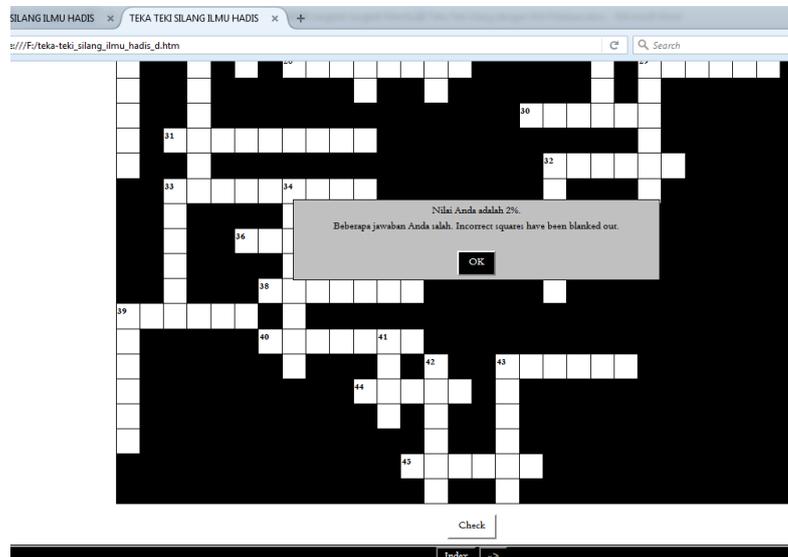
2. Berikutnya akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



3. Cara menjawab teka-teki silang ini adalah dengan meng-klik nomor yang hendak diisi, nanti akan muncul pertanyaan yang hendak di jawab. Isikan jawaban dengan mengetik di kolom yang disediakan, lalu klik "enter"



4. Lakukan terus untuk mengisi semua kotak pertanyaan yang telah tersedia, lalu klik tombol "cek" untuk mengetahui presentase kebenaran jawaban yang sudah kita masukkan.



Demikianlah cara memainkan permainan teka-teki silang ilmu hadis yang dibuat dengan *Software Hot Potatoes*.

F. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN

Setelah menjelaskan paparan umum tentang *Hot Potatoes 6* dan penggunaan fasilitas pembuatan permainan teka-teki silang dengan *software* tersebut, maka ada beberapa hal yang patut dicatat terkait dengan operasional maupun penggunaannya. Catatan ini khususnya yang terkait dengan kelebihan dan kekurangannya. Meski bisa saja catatan tentang kelebihan dan kekurangan ini bersifat subyektif, tetapi penulis merasa tetap perlu untuk menuliskannya sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca dan peneliti lain di masa yang akan datang.

1. Kelebihan

Setelah beberapa kali memakai dan menggunakan *Software Hot Potatoes 6* ini untuk membuat game teka-teki silang, maka setidaknya penulis menemukan beberapa kelebihan di bawah ini.

1. *Software* ini bersifat gratis, dapat didownload oleh siapa saja dari situs pembuatnya langsung, sehingga keasliannya terjaga dan tidak ada yang berminat untuk membajaknya. Perkembangan *Software* ini cenderung aman dari berbagai perubahan hasil otakatik pihak-pihak yang ingin meng-*crak* atau membobol *registry*-nya. Hal ini pada akhirnya berimplikasi pada keamanan komputer pihak masyarakat umum sebagai pemakai menjadi lebih terjaga (lebih aman) dari berbagai virus.
2. Dari segi otoritas keilmuan pihak yang mengeluarkannya, *Software Hot Potatoes 6* ini dapat dibilang memiliki otoritas keilmuan atau akademik yang kuat, karena dikeluarkan oleh Universitas Victoria di Canada, khususnya bagian *Humanities Computing and Media Center*. Mungkin karena itulah maka *Software* ini mendapat sambutan yang luas dari kalangan kampus-kampus dan lembaga akademis lain. Bila menggunakan mesin browser Google, dengan mengetikkan kata "*Hot Potatoes*", maka akan muncul 7,6 juga entry situs yang memuatnya. Hal ini menunjukkan bahwa *Software* ini cukup populer.
3. Cukup mudah digunakan, meski pengguna tidak menguasai bahasa pemrograman komputer semacam java, dan lain sebagainya.
4. Karena cukup populer, maka di internet tersedia cukup banyak panduan dan tutorial yang bisa dipakai untuk bahan belajar bagi

pemula. Tutorial ini bentuk-bentuknya macam-macam. Ada yang PDF, ada yang html, ada yang video di youtube dan lain sebagainya. Bahasa yang dipakai pun beragam, ada yang berbahasa Indonesia, bahasa Arab, Bahasa Inggris, bahasa Spanyol, dan lain sebagainya.

5. Memberikan keluasaan kepada *users* atau para penggunanya untuk memakai permainan teka-teki silang yang telah dibuatnya apakah hendak dinikmati orang seluruh dunia dengan mengunggah ke internet, atautkah hanya dipakai untuk komunitas secara terbatas milik pengguna yang bersangkutan.
6. Orang yang menjalankan atau mengisi permainan TTS yang dimainkan dengan *software* ini tentu saja juga memperoleh manfaat-manfaat tertentu yang didapat dari permainan teka-teki silang versi konvensional pada umumnya. Menurut situs ttsindonesia.com, beberapa manfaat permainan teka-teki silang itu adalah sebagai berikut: (<http://ttsindonesia.com/blog/2015/05/8-manfaat-bermain-teka-teki-silang-bagi-kesehatan/>)
 - a. Mencegah Demensia. Demensia adalah kondisi penurunan kemampuan otak yang bisa menyebabkan manusia mengidap pikun hingga penyakit Alzheimer. Untuk membantu mencegah demensia ini, Asosiasi Alzheimer telah menyarankan membiasakan bermain teka teki silang.
 - b. Meningkatkan kemampuan verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain TTS setiap hari bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan verbal seseorang. Bahkan ketika tidak dapat menyelesaikan sebuah soal TTS sekalipun. Orang yang bermain TTS akan terus mencari tahu apa perbedaan makna kata dari kalimat petunjuk yang telah diketahui.
 - c. Berlatih pemecahan masalah. TTS adalah cara yang fantastis untuk berlatih pemecahan masalah. Tyler Hinman (pemenang 5 kali berturut-turut *American Crossword Tournament*) mengatakan "Orang-orang yang terbaik di bidang musik atau orang-orang yang terbaik di bidang matematika dan sains mempunyai persamaan yang umum, yaitu mereka mampu melihat

informasi yang dikodekan dan kemudian mampu menerjemahkannya langsung menjadi sesuatu yang berarti.”

- d. Membiasakan diri belajar melihat pola (*pattern*) tertentu dalam tiap masalah yang dihadapi. Manusia memiliki kecenderungan menyukai mencari pola. Mereka memberikan struktur dari kehidupan, menjelaskan bagaimana hal-hal yang berbeda terhubung. Hal tersebut berdasarkan ilmu matematika dan ilmu pengetahuan. Manfaat utama dari teka teki silang adalah ia dapat menjadi cara ampuh untuk melatih otot-otot di otak dalam mendeteksi pola.
- e. Mencari Ketenangan. Manfaat lain dari permainan TTS bagi kesehatan adalah mampu memberikan ketenangan sementara. Menghabiskan waktu beberapa menit setiap hari dengan mengisi TTS dapat membantu menurunkan stres dan membawa seseorang keluar dari tekanan masalah kehidupan sehari-hari. TTS dapat dibidang bentuk lain dari rekreasi atau bahkan meditasi.
- f. Mendapatkan “AHA” *moment*. Tidak ada perasaan yang lebih senang ketika tiba-tiba seseorang mendapatkan. Kondisi ini disebut dengan “AHA *moment*” dan permainan teka teki silang ini sangat adiktif karena terdapat serangkaian AHA *moment*. AHA *moment* yang paling menyenangkan adalah ketika Anda mengetahui bahwa Anda telah menyelesaikan semua soal.

2. Kelemahan

Di samping memiliki beberapa kelebihan sebagaimana disebutkan di atas, *Software* ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain yaitu:

1. Tampilan antarmuka atau *interface* yang kurang dinamis, cenderung formal dan kaku, sehingga terkesan “garing,” sebagaimana ciri khas karya-karya ilmiah di dunia akademik. Desain *interface* yang disuguhkan terasa kurang nyaman, padahal pengguna sebuah produk teknologi sering menilai sebuah sistem dari *interface*, bukan dari fungsinya melainkan dari *user interface*-nya. Jika desain *user interface*-nya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan *Software* tersebut. Selain itu *interface* yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal (Proboyekti n.d.), misalnya kotak dialog “cancel” yang diletakkan terlalu dekat dengan kotak dialog “Yes”,

akan berpeluang menjadikan pengguna “kepleset jari” dengan mengklik “yes”, padahal yang diinginkan adalah meng-klik “cancel”.

2. Tampilan *font* yang disajikan terlalu kecil, terutama pada kalimat-kalimat yang menjadi pertanyaan teka-teki, baik yang mendatar maupun yang menurun, sehingga kurang nyaman bagi pengguna yang memiliki masalah pada penglihatan mata. Sebenarnya ada fasilitas penggantian *font* yang telah disediakan pihak pengembang *software* ini, tetapi dari berkali-kali percobaan penambahan ukuran font yang penulis lakukan, sama-sama tidak ada perubahan apa-apa, tetap saja *font*-nya sekitar di angka 9-10.
3. Tidak ada fasilitas untuk merubah *wallpaper* yang menjadi *backgraound* permainan, sehingga terasa monoton, nyaris tidak ada bedanya dengan buku-buku teka teki silang yang beredar di pasaran.
4. Tidak ada fasilitas untuk meng-input suara-audio baik berupa musik, lagu, atau instrumentalia. Fasilitas ini akan sangat membantu para pengguna yang sedang mengisi permainan teka-teki silang untuk membuat mereka lebih nyaman dan merasa santai.

Sementara bagi orang yang mengikuti pendapat bahwa musik adalah sesuatu yang terlarang/diharamkan, setidaknya fasilitas ini dapat diisi dengan bacaan ayat-ayat al-Qur'an yang bisa dimanfaatkan menjadi yang *sountrack* yang menghibur pengguna saat memainkan permainan ini. Andai saja ada fasilitas ada, tentu akan semakin membuat suasana nyaman pengguna saat mengisi permainan asah otak ini.

5. Mendapatkan efek negatif dari permainan TTS. Meski di depan telah disebutkan beberapa manfaat TTS, namun beberapa riset juga menyebutkan efek negatif permainan TTS. Sebagaimana dikutip dari situs berita *Mirror*, memainkan teka-teki silang yang terlalu sulit akan memaksa otak berpikir terlalu keras. Kondisi ini tidak baik untuk kesehatan otak, terutama bagi orang dewasa.

Selama ini, orang banyak meyakini bahwa melakukan kegiatan seperti mengisi teka-teki silang, membaca, dan mendengarkan radio dapat menunda penurunan daya ingat. Tapi penelitian baru menunjukkan, makin sering otak dipacu bekerja keras justru mempercepat terjadinya penurunan daya ingat (demensia).

Robert Wilson, akademisi dari Rush University Medical Centre di Chicago memaparkan sebuah diagnosis berhubungan demensia. Ia

mengungkapkan bahwa orang dengan stimulasi otak terlalu tinggi memiliki kondisi otak lebih buruk dibandingkan mereka yang tak terlalu terobsesi mengasah otak. Wilson mengatakan, orang yang gemar melakukan aktivitas asah otak secara berlebihan mungkin akan mengalami penurunan ingatan atau demensia lebih cepat. Penelitian ini dilakukan terhadap 1.157 orang berusia 65 ke atas selama 12 tahun. Penelitian ini dipublikasikan dalam jurnal kesehatan *Neurology* di Amerika. (<http://life.viva.co.id/news/read/176502-efek-buruk-main-teka-teki-silang>)

G. SIMPULAN

Demikianlah metode dan proses pembuatan *game* interaktif ilmu hadis dengan *Hot Potatoes 6*. Pembuatan permainan interaktif teka-teki silang dengan *Software* ini untuk mendukung pembelajaran ilmu hadis telah sangat bisa dilakukan, bahkan dapat dikembangkan lebih jauh. Bentuk permainan teka-teki silang yang dihasilkan adalah sama persis dengan permainan-permainan teka-teki silang lain yang umumnya banyak dijumpai di koran-koran maupun majalah-majalah yang banyak beredar di Indonesia.

Penelitian lebih lanjut atas *software* ini untuk pengembangan pembelajaran ilmu hadis masih dapat ditingkatkan lebih jauh lagi. Misalnya, dengan membuat permainan teka-teki silang yang sengaja di-*setting* sesuai dengan kurikulum tertentu. Masing-masing tema dalam satuan kurikulum dapat dibuatkan teka-teki silang tersendiri, sehingga sebuah kurikulum ilmu hadis untuk mahasiswa mulai semester pertama hingga semester akhir dapat dibentuk menjadi kumpulan paket teka-teki silang.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Amir, dkk, E. (2013). Pengembangan Web Assessment Dengan Hot Potatoes. *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Baso, Y. S. (2006). Materi Pelajaran Interaktif. *Jurnal Nadiyah Al-Adab*, 4(1).

Holmes, M. (n.d.). Hot Potatoes 6 Tutorial. Retrieved August 30, 2019, from <https://hotpot.uvic.ca/wintutor6/tutorial.htm>

Isnaeni, H. F. (n.d.). Mendatar Menurun. Retrieved August 30, 2019, from Historia - Majalah Sejarah Populer Pertama di Indonesia website: <https://historia.id/kultur/articles/mendatar-menurun-PeakP>

Umi Probeykti - Lectures Site - Duta Wacana Christian University - Yogyakarta. (n.d.). Retrieved August 30, 2019, from <http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/>

Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan PPPK Petra, "Tutorial *Hot Potatoes*," dalam <http://tutorial.pppkpetra.or.id/etutor/hotpotatoes/hotpotatoes.pdf>, diakses

<http://ttsindonesia.com/blog/2015/05/8-manfaat-bermain-teka-teki-silang-bagi-kesehatan/>, diakses 2 Februari 2017