

LAPORAN TUGAS AKHIR
GAME EDUKASI PEMBELAJARAN
TAJWID *LAM TA'RIF* BERBASIS ANDROID
UNTUK SISWA MI NURUL IMAN AL-AZHARY DEPOK

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

ALIA ZAHRA

NIM: 2290343011

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Game* Edukasi Tajwid *Lam Ta'rif* Berbasis Android
untuk Siswa MI Nurul Iman Al-Azhary Depok

Penulis : Alia Zahra

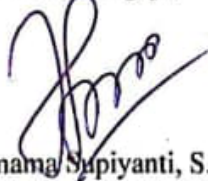
NIM : 2290343011

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah di pertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, Tanggal 9 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Hawa Asma Ul Husna, S.Pd., M.Hum.
NIP. 199110242019032027

Anggota 2



Dr. Ir. Cholid Mawardi S.Kom. M.T.
NIP. 199111052019031016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Game* Edukasi Tajwid *Lam Ta'rif* Berbasis Android
untuk Siswa MI Nurul Iman Al-Azhary Depok

Penulis : Alia Zahra

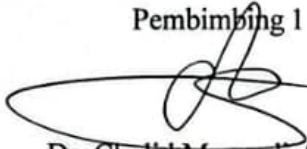
NIM : 2290343011

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Cholid Mawardi, S.Kom., MT
199111052019031016

Pembimbing 2



Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd.
198610212015041000

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Rekayasa Multimedia



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom
198803011201903101

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Alia Zahra
NIM	: 2290343011
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “GAME EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID LAM TA’RIF BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA MI NURUL IMAN AL-AZHARY DEPOK” **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Alia Zahra

NIM: 2290343011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alia Zahra
NIM : 2290343011
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“GAME EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID LAM TA'RIF BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA MI NURUL IMAN AL-AZHARY DEPOK” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Alia Zahra

NIM: 2290343011

ABSTRAK

Based on a case study conducted at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Al-Azhary, it was found that Tajwid learning had not utilized digital media, causing some students to experience difficulties in understanding the material. This study aims to develop an educational game for learning Lam Ta'rif Tajwid on Alif Lam Qamariyah and Alif Lam Syamsiyah materials using the Game Development Life Cycle (GDLC) method and to analyze its effect on students' understanding. This study employed a quantitative approach with data collected through observation, interviews, tests, and questionnaires. The developed game is equipped with learning materials, audio, quizzes, drag-and-drop activities, and voice tests. The results showed that the educational game improved students' understanding, while the questionnaire results indicated a very high level of user acceptance. Therefore, the Lam Ta'rif Tajwid educational game can be used as an interactive and effective learning medium.

Keywords: *educational game, Lam Ta'rif Tajwid, GDLC, learning media.*

Berdasarkan studi kasus di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Al-Azhary, diketahui bahwa pembelajaran tajwid belum memanfaatkan media digital sehingga sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi pembelajaran tajwid *Lam Ta'rif* pada materi Alif Lam Qamariyah dan Alif Lam Syamsiyah menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan kuesioner. *Game* yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur materi, audio, kuis, *drag and drop*, dan tes suara. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan hasil kuesioner menunjukkan tingkat penerimaan pengguna yang sangat baik. Dengan demikian, *game* edukasi pembelajaran tajwid *Lam Ta'rif* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Kata Kunci: *Game edukasi, tajwid Lam Ta'rif, GDLC, media pembelajaran.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Game Edukasi Pembelajaran Tajwid *Lam Ta'rif* Berbasis Android untuk Siswa MI Nurul Iman Al-Azhary Depok"**. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan (D-4) pada Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
5. Ibu Sari Setyaning Tyas, M.Ti., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.

6. Bapak Dr. Ir. Cholid Mawardi, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan saran dalam pembuatan tugas akhir.
7. Bapak Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan saran dalam pembuatan penulisan tugas akhir.
8. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang memberikan dukungan berupa semangat, doa yang senantiasa dipanjatkan tanpa henti, mengiringi langkah penulis hingga mencapai titik ini. Dalam setiap proses yang tidak mudah, keyakinan dari keluarga menjadi alasan terbesar untuk terus berusaha.
9. Kepada teman-teman dekat penulis Safira, Citra, Oryza, Arfan, Malik, Shanesia, Agustina, Jingga, Kezia, Shakira, Balda, Nafilah, Farah, Aiskha, Karin, dan Nita terimakasih atas kebersamaan, perjuangan dan saling mendukung satu sama lain.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi dasar yang baik dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

Jakarta, 15 April 2026


Alia Zahra
2290343011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III METODE KAJIAN.....	15
A. Jenis Kajian	15
B. Subjek Kajian	15
C. Cara Pengumpulan Data dan Informasi	17
D. Analisis Data	23

BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Implementasi <i>Game</i> Edukasi	31
B. Hasil Evaluasi dan Pengaruh <i>Game</i> Edukasi	61
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Penelitian Terdahulu	12
Tabel 2. Waktu Penelitian.....	17
Tabel 3. Pertanyaan Wawancara Guru	18
Tabel 4. Pertanyaan Validasi Ahli Media	19
Tabel 5. Pernyataan <i>Game</i> Edukasi Pembelajaran.....	20
Tabel 6. Pernyataan Pemahaman Siswa	21
Tabel 7. Pertanyaan <i>Post-Test</i>	21
Tabel 8. Kuesioner Respon Pengguna.....	22
Tabel 9. Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	26
Tabel 10. Skala Penilaian Likert	30
Tabel 11. Konsep.....	31
Tabel 12. <i>Storyboard</i>	35
Tabel 13. <i>Asset</i> 2D.....	54
Tabel 14. <i>Asset</i> Audio.....	56
Tabel 15. Hasil Wawancara Guru.....	62
Tabel 16. Hasil Wawancara Ahli Media.....	63
Tabel 17. <i>Blackbox Testing</i>	64
Tabel 18. Pengujian Perangkat	68
Tabel 19. Hasil Uji Validitas Variabel <i>Game</i> Edukasi Pembelajaran (X)	69
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Variabel Edukasi Pembelajaran (Y).....	70
Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas <i>Game</i> Edukasi (X) dan Pemahaman Siswa (Y)..	71
Tabel 22. Statistik Deskriptif.....	71
Tabel 23. Hasil Uji Normalitas (Tests of Normality).....	72
Tabel 24. <i>Model Summary</i>	73
Tabel 25. ANOVA	73
Tabel 26. <i>Coefficients</i>	73
Tabel 27. Hasil <i>Post-Test</i>	75
Tabel 28. Hasil Kuesioner	76
Tabel 29. Persentase Tanggapan Pengguna.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Flowchart Game</i> Edukasi Tajwid Match Bagian 1	33
Gambar 2. <i>Flowchart Game</i> Edukasi Tajwid Match Bagian 2	34
Gambar 3. <i>Use Case Diagram</i>	38
Gambar 4. <i>Activity Diagram</i> Panduan Informasi	39
Gambar 5. <i>Activity Diagram</i> Audio	40
Gambar 6. <i>Activity Diagram</i> Profil Pengembang	41
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> Materi	42
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> Challenge Bagian 1	43
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Challenge Bagian 2	44
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> Keluar	45
Gambar 11. Tampilan <i>Loading Screen</i>	46
Gambar 12. Tampilan Menu	46
Gambar 13. Tampilan Panel Panduan	47
Gambar 14. Tampilan Panel Pengembang	47
Gambar 15. Tampilan Materi <i>Lam Ta'rif</i>	48
Gambar 16. Tampilan Materi Alif Lam Qamariyah	49
Gambar 17. Tampilan Materi Alif Lam Syamsiyah	49
Gambar 18. Tampilan Akhir Materi	50
Gambar 19. Tampilan Level	50
Gambar 20. Tampilan Level 1	51
Gambar 21. Tampilan Level 2	51
Gambar 22. Tampilan Level 3	52
Gambar 23. Tampilan Benar	52
Gambar 24. Tampilan Salah	53
Gambar 25. Tampilan Panel Skor Akhir	53
Gambar 26. Tampilan Akhir <i>Game</i>	54
Gambar 27. Implementasi Antarmuka	58
Gambar 28. Implementasi Fitur Materi	58

Gambar 29. Implementasi Fitur Kuis.....	59
Gambar 30. Implementasi Fitur <i>Drag and Drop</i>	59
Gambar 31. Implementasi Fitur Tes Suara.....	60
Gambar 32. <i>Build</i> Aplikasi.....	61
Gambar 33. QR Code <i>Game Tajwid Match</i>	79