

**PENGEMBANGAN KUIS ILMU TAJWID BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN *UNITY* DI MADRASAH TSANAWIYAH
BUA KABUPATEN LUWU**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister dalam
Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam (M.Pd)*



UIN PALOPO

Oleh

ASTRIANSYARI USMAN

NIM. 22.0501.0002

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
UIN PALOPO
2026**

**PENGEMBANGAN KUIS ILMU TAJWID BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN *UNITY* DI MADRASAH TSANAWIYAH
BUA KABUPATEN LUWU**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister dalam
Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam (M.Pd)*



UIN PALOPO

Diajukan oleh

ASTRIANSYARI USMAN

NIM. 22.0501.0002

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. Sahraini, M.Hum**
- 2. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
UIN PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astriansyari Usman

NIM : 2205010002

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari tesis ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 4 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,

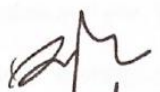
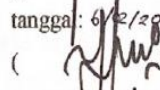
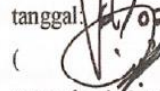
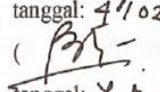
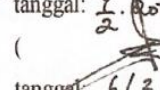
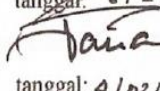

Astriansyari Usman
NIM 2205010002

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis berjudul Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* Menggunakan Unity di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu. yang ditulis oleh Astriansyari Usman Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 22 0501 0002, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana untuk Program Magister Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, 22 Januari 2026 bertepatan dengan 3 Syaban 1447 Hijriah, yang telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Palopo, 4 Februari 2026

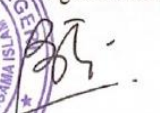

TIM PENGUJI

- | | |
|--|--|
| 1. Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
(Penguji/Ketua Sidang) | 
tanggal: 6/2/2026 |
| 2. Andi Yuni Itami Idrus, M.Pd.
(Sekretaris Sidang) | 
tanggal: 6/02/2026 |
| 3. Dr. Hj. Kartini, M.Pd.
(Penguji I) | 
tanggal: 4/02/2026 |
| 4. Dr. Bustanul Iman RN, M.A.
(Penguji II) | 
tanggal: 4/02/2026 |
| 5. Prof. Dr. Sahraini, M.Hum
(Pembimbing I/Penguji) | 
tanggal: 6/2/2026 |
| 6. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.
(Pembimbing II/Penguji) | 
tanggal: 4/02/2026 |

Mengetahui:


Rektor UIN Palopo
Pelajar Pascasarjana

Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
NIP. 19790203 200501 1 006


Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Bustanul Iman RN, M.A.
NIP. 19691106 200501 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

غَدُوَ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا ب

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tesis ini dengan judul “Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* Menggunakan Unity di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu”. Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta bapak Usman Ramang dan ibu Resmawati Hada, terima kasih yang tulus peneliti ucapkan karena telah mengasuh dan mendidik dengan penuh kasih sayang sejak dalam buaian hingga sekarang, yang selalu memberikan dorongan dan do’anya agar peneliti tetap konsisten dalam menyelesaikan kuliahnya. Mudah-mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua di surga-Nya kelak aamiin.

Tesis ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar magister pendidikan agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan Tesis ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Rektor UIN Palopo, Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I, Bapak Dr. Munir Yusuf, M. Ag., Wakil Rektor II, Bapak Dr. Masruddin, M. Hum. serta Wakil Rektor III, Bapak Dr. Takdir Ishak, M.H., M.K.M.
2. Direktur Pascasarjana UIN Palopo, Bapak Prof. Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Direktur Pascasarjana UIN Palopo, Ibu Dr. Helmi Kamal, M.H.I., yang telah memberikan ilmu dan nasihat akademik kepada peneliti.

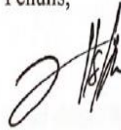
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Palopo, Bapak Dr. Bustanul Iman RN, M.A., Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Palopo, Bapak Muhammad Zuljalal Al Hamdani, S.Pd.I., M.Pd., beserta staf Pascasarjana UIN Palopo terkhusus Ibu Sitti Raodha Salwi, S.Pd., M.Pd. yang telah banyak membantu urusan administratif dan mengarahkan dalam menyelesaikan tesis.
4. Pembimbing I dan pembimbing II, Ibu Prof. Dr. Sahraini, M.Hum. dan Ibu Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian Tesis.
5. Penguji I dan penguji II, Ibu Dr. Hj. Kartini, M.Pd. dan Bapak Dr. Bustanul Iman RN, M.A., yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan serta bimbingan dalam rangka menyelesaikan Tesis.
6. Validator Instrumen Penelitian, Ibu Dr. Hj. ST. Marwiyah, M.Ag., Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M., dan Ibu Dr. Mirnawati, M.Pd., yang telah memberikan masukan dan saran dalam rangka penyelesaian tesis.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama berada di UIN Palopo.
8. Kepala Unit Perpustakaan beserta para Staf Pegawai dalam lingkup UIN Palopo, Bapak Zainuddin, S.E., M.Ak., yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan tesis.
9. Kepala Madrasah Tsanawiyah Bua, Ibu St. Ramlawati S.Ag., beserta Guru-Guru dan Staf, terkhusus kepada Ibu Sutriani S.Pd., selaku guru Al-Qur'an

dan Hadis yang telah memberikan izin, bantuan dan arahan dalam melakukan penelitian.

10. Saudara dan saudariku, Adhi Jaya Ramgi Usman, Ayu Andira Usman dan keponakanku, al-Karimah Yumna Arfian, dan Safanah Arfian yang senantiasa memberikan semangat, dukungan penuh, dan do'a yang tak henti-hentinya hingga peneliti sampai dititik ini.
11. Peserta didik MTs Bua yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian ini, terkhusus peserta didik kelas IX.
12. Kepada sahabat saya Nur Azizah S.Si., Gr., Nurfia Ridwan, S.Pd., Tirta Dewi, S.E., Aulia Mujahida, S.Pd., M.Pd., Ardiana, S.Pd., Gr., Milawati Junais, S.Kep, Fatmawati Zakaria, dan para pengajar Rumah Qur'an Nur Hidayah Bua yang telah memberikan semangat, bantuan dan do'anya dalam penyelesaian tesis ini.
13. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Palopo terkhusus angkatan X tahun 2022 yang selama ini banyak memberikan semangat dalam penyusunan tesis.

Semoga yang kita lakukan bernilai ibadah di sisi Allah Swt., dan mendapatkan keberkahan atas segala usaha yang dilakukan, amin.

Palopo, 4 Februari 2026
Penulis,



Astriansyari Usman

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	'sa	's	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	'zal	'z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	,dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيُّ	<i>Fathah dan wau</i>	Ai	a dan i
أَوُّ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفٌ *kaifa:*

هَوْلٌ *hauila:*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... آ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ...	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ...	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتٌ : mata

رَمَى : rama

قَيْلٌ : qila

يَمُوتٌ :yamūtu

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah

[t].sedangkantā' *marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رُوضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَائِضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّقْ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* (َ). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa , *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fi Ri'āyah al-Maslahah

9. Lafaz al-Jalālah

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilāih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	بِاللَّهِ
<i>āimūlāh</i>	<i>bīlāh</i>

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafadz al-jalālah*, di transliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= Subhanahu Wa Ta'ala
saw.	= Shallallahu 'Alaihi Wasallam
QS .../...:	= Qur'an Surah al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat
MTs	= Madrasah Tsanawiyah
R&D	= <i>Reseacrh and Development</i>
UIN	= Universitas Islam Negeri
TPQ	= Taman Pendidikan Al-Qur'an
LKS	= Lembar Kerja Siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB -LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR AYAT	xvii
DAFTAR HADIS	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi produk yang diharapkan	7
F. Batasan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian yang Relevan	9
B. Landasan Teori.....	15
1. Peran Kuis dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid.....	15
2. Definisi Ilmu Tajwid.....	20
3. Kaidah-kaidah Ilmu Tajwid	22
4. Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid menggunakan <i>Unity</i> ...	31
5. Kuis Ilmu Tajwid Berbasis <i>Mobile</i>	37
C. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Prosedur Pengembangan.....	42
1. Tahap Analisis.....	42
2. Tahap Desain.....	42
3. Tahap Pengembangan.....	43
4. Tahap Implementasi.....	44
5. Tahap evaluasi.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	54

BAB IV	HASIL PENELITIAN	58
	A. Desain dan Proses Pengembangan Produk.....	58
	B. Persepsi Siswa dan Guru terhadap Kuis Ilmu Tajwid	94
	1. Persepsi Siswa	94
	2. Persepsi Guru.....	98
BAB V	PENUTUP.....	100
	A. Kesimpulan	100
	B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. al-Muzammil/73:4	3
Kutipan Ayat 2 QS al-Baqarah /2:121	4

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang Keutamaan Mempelajari dan Mengajarkannya Al-Qur'an	2
Hadis 2 Hadis Keutamaan membaca Al-Qur'an	4

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	14
Tabel 2.1 Kerangka Pikir	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Penilaian Validasi oleh Ahli Desain	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Penilaian Validasi oleh Ahli Bahasa	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon oleh Peserta Didik	52
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon oleh Guru	53
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media	55
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media	56
Tabel 4.1 Level Map	60
Tabel 4.2 Analisis <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	62
Hasil 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain	77
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	80
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Mater, Desain dan Bahasa	81
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Guru	82
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Uji Coba Pengguna oleh Peserta Didik	83
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna Peserta Didik	85
4.10 Hasil Wawancara Persepsi Siswa	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid	47
Gambar 4.1 Sketsa Main menu	64
Gambar 4.2 Sketsa Main menu	64
Gambar 4.3 Sketsa scene materi	65
Gambar 4.4 Sketsa Level Map	65
Gambar 4.5 Sketsa Scene Gameplay	66
Gambar 4.6 Sketsa Aturan Pemain	67
Gambar 4.7 Sketsa Scene Akhir	67
Gambar 4.8 Proses Desain	70
Gambar 4.9 Pengembangan scene main menu	71
Gambar 4.10 Pengembangan pemilihan materi	71
Gambar 4.11 Pengembangan materi Kuis	72
Gambar 4.12 Pengembangan scene gameplay	72
Gambar 4.13 Pengembangan Hasil Akhir Kuis	73
Gambar 4.14 Proses instalasi	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Validasi Ahli Materi
- Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Desain
- Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Ahli Materi
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Desain
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 7 Lembar Kuesioner Uji Coba Pengguna oleh Peserta Didik
- Lampiran 8 Lembar Kuesioner Uji Coba Pengguna oleh Guru
- Lampiran 9 Tampilan Kuis
- Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Media
- Lampiran 12 Hasil Penilaian Ahli Bahasa
- Lampiran 13 Hasil Penilaian Uji coba pengguna oleh Peserta Didik
- Lampiran 14 Hasil Penilaian Uji coba oleh Guru
- Lampiran 15 Lampiran Hasil Skor Kuis Peserta didik
- Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17 Permohonan Izin
- Lampiran 18 Surat Rekomendasi
- Lampiran 19 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 20 Surat Meneliti

ABSTRAK

Astriansyari Usman, 2025. “*Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis Mobile Menggunakan Unity di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu.*”
Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sahraini dan Fauziah
Zainuddin.

Ilmu tajwid memiliki peranan penting dalam menunjang kemampuan peserta didik membaca al-Qur'an dengan benar. Namun, pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal akibat keterbatasan media pembelajaran, kurangnya pendalaman materi, serta minimnya latihan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kuis ilmu tajwid berbasis *mobile*, menilai kualitas produk melalui validasi ahli, serta mengetahui persepsi peserta didik dan guru terhadap media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, pengembangan kuis dilakukan menggunakan *Unity* sebagai *platform game* edukasi. Subjek penelitian melibatkan tiga validator ahli, guru al-Qur'an dan Hadis, serta peserta didik kelas IX. Pengumpulan data melalui lembar validasi, angket, dan wawancara, yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk berupa kuis ilmu tajwid yang bernama *Tajwid Ace* yang dirancang sebagai media evaluasi pembelajaran. Kuis ini memuat 50 soal pilihan ganda dalam lima level bertahap dengan mekanisme kelulusan tertentu. Hasil validasi ahli menunjukkan produk berada pada kategori sangat valid dengan skor rata-rata 3,54. Uji kepraktisan oleh guru al-Qur'an dan Hadis memperoleh persentase 76,47% dengan kategori praktis, dan uji coba peserta didik menghasilkan persentase 88,05% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan, tampilan visual dan audio, serta peningkatan motivasi dan pemahaman kaidah tajwid, adapun guru menilai media ini sesuai dengan kurikulum serta mendukung pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kuis ilmu tajwid dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran tajwid yang interaktif serta mendukung kemandirian belajar peserta didik.

Kata Kunci: Kuis, Ilmu Tajwid, *Tajwid Ace*, *Unity*, Pengembangan

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Astriansyari Usman, 2025. “*Development of a Mobile-Based Tajwid Quiz Using Unity at Madrasah Tsanawiyah Bua, Luwu Regency.*” Thesis of Postgraduate Islamic Religious Education Study Program, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Sahraini and Fauziah Zainuddin.

Tajwid plays a crucial role in supporting students’ ability to recite the Qur’an correctly. However, at the Madrasah Tsanawiyah level, this competence has not yet developed optimally due to limited learning media, insufficient depth of instructional materials, and a lack of practice opportunities. Therefore, innovative and engaging learning media are required. This study aims to develop a mobile-based tajwid quiz, to assess the quality of the product through expert validation, and to identify students’ and teachers’ perceptions of the developed media. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, with the quiz developed through Unity as an educational game platform. The research subjects consisted of three expert validators, an Al-Qur’an and Hadith teacher, and ninth-grade students. Data were collected through validation sheets, questionnaires, and interviews, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicate that the developed product, a tajwid quiz named *Tajwid Ace*, was designed as a learning evaluation medium. The quiz contains 50 multiple-choice questions organized into five progressive levels with specific passing mechanisms. Expert validation results show that the product falls into the *very valid* category, with an average score of 3.54. The practicality test conducted by the Al-Qur’an and Hadith teacher yielded a percentage of 76.47%, categorized as *practical*, while the student trial produced a percentage of 88.05%, categorized as *very practical*. Furthermore, students expressed positive responses regarding ease of use, visual and audio design, as well as increased motivation and understanding of tajwid rules. Teachers also perceived the media as aligned with the curriculum and supportive of classroom learning. Therefore, the tajwid quiz is deemed feasible and practical for use as an interactive tajwid learning medium that supports students’ independent learning.

Keywords: Quiz, Tajwid, *Tajwid Ace*, Unity, Development

Verified by UPB



الملخص

أستريانشاري عثمان، ٢٠٢٥. "تطوير اختبار في علم التجويد قائم على التعلم عبر الهاتف المحمول باستخدام محرك تطوير الألعاب في المدرسة الثانوية الإسلامية بوا بمحافظة لؤؤ." رسالة ماجستير، برنامج تعليم التربية الإسلامية، كلية الدراسات العليا، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو، بإشراف سحريني وفوزية زين الدين.

يعد علم التجويد عنصرا أساسيا في دعم قدرة المتعلمين على قراءة القرآن الكريم قراءة صحيحة، إلا أن هذه القدرة في مرحلة المدرسة الثانوية الإسلامية لم تتطور على النحو الأمثل، وذلك بسبب محدودية الوسائط التعليمية، وضعف تعميق المادة، وقلة التدريبات التطبيقية. ومن هذا المنطلق، تبرز الحاجة إلى وسائط تعليمية مبتكرة وجذابة. وتهدف هذه الدراسة إلى تطوير اختبار في علم التجويد قائم على التعلم عبر الهاتف المحمول، وتقويم جودة المنتج من خلال تحكيم الخبراء، ومعرفة تصورات المتعلمين والمعلمين تجاه هذه الوسيلة التعليمية. اعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج أدي الذي يشتمل على مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم، وتم تطوير الاختبار التعليمي بالاعتماد على محرك تطوير الألعاب بوصفه منصة للألعاب التعليمية. وشملت عينة الدراسة ثلاثة محكمين خبراء، ومعلمي القرآن والحديث، إضافة إلى متعلمي الصف التاسع. وجمعت البيانات من خلال استمارات التحكيم، والاستبانات، والمقابلات، ثم حللت تحليلا وصفيا نوعيا وكميا. وأظهرت نتائج الدراسة أن المنتج المطور يتمثل في اختبار علم التجويد المسمى "تجويد إيس"، والذي صمم بوصفه وسيلة لتقويم التعلم. ويحتوي الاختبار على ٥٠ سؤالاً من نوع الاختيار من متعدد موزعة على خمسة مستويات متدرجة مع آلية اجتياز محددة. وبينت نتائج تحكيم الخبراء أن المنتج يقع ضمن فئة صالح جدا بمتوسط درجة بلغ ٣,٥٤. كما أسفر اختبار التطبيق العملي من قبل معلمي القرآن والحديث عن نسبة ٧٦,٤٧٪ ضمن فئة عملي، في حين أظهرت تجربة المتعلمين نسبة ٨٨,٠٥٪ ضمن فئة عملي جدا. وأبدى المتعلمون استجابات إيجابية تجاه سهولة الاستخدام، وجودة العرضين البصري والسمعي، وزيادة الدافعية وفهم قواعد التجويد، في حين رأى المعلمون أن هذه الوسيلة تتوافق مع المنهج وتساهم في دعم عملية التعلم داخل الصف. وبناء على ذلك، خلصت الدراسة إلى أن اختبار علم التجويد المطور صالح وعملي للاستخدام بوصفه وسيلة تعليمية تفاعلية تدعم استقلالية التعلم لدى المتعلمين.

الكلمات المفتاحية: الاختبار، علم التجويد، تجويد إيس، محرك تطوير الألعاب، التطوير

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu tajwid merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran Al-Qur'an yang harus dikuasai oleh peserta didik agar mampu membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah yang berlaku. Penguasaan ilmu tajwid tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga berpengaruh langsung terhadap keterampilan membaca Al-Qur'an secara fasih dan tartil. Oleh karena itu, pembelajaran ilmu tajwid perlu disajikan dengan cara yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Membaca kitab suci Al-Qur'an memiliki kaidah yang berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari, sehingga setiap Muslim dianjurkan untuk mempelajari ilmu tajwid agar dapat membaca dan memahami kalam Allah secara benar.

Ilmu tajwid senantiasa berhubungan dengan membaca kitab suci Al-Qur'an, karena pembelajaran ilmu tajwid ialah ilmu yang membahas aturan membaca Al-Qur'an dengan tartil, yaitu dengan cara mengeluarkan atau melepaskan bunyi huruf dari sumber tempatnya atau dikenal dengan kata *makhraj*, selaras dengan karakteristik bunyi atau disebut sifat serta akibat dari sifat huruf tersebut, seseorang dapat memahami tempat yang tepat untuk berhenti (*waqaf*) dan titik yang benar untuk memulai kembali bacaannya, yang disebut *ibtida'*. Ilmu tajwid memiliki tujuan yaitu supaya setiap Muslim dapat membaca kalam Allah swt sesuai dengan bacaan yang telah diajarkan oleh Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam. dan beserta sahabatnya sama seperti Al-Qur'an yang diturunkan. Jika seorang Muslim

belum memahami tentang Al-Qur'an, maka yang terjadi adalah akan menemui kesalahan-kesalahan dalam membaca kitab suci Allah swt. Oleh karena itu, agar terhindar dari kesalahan dan kesulitan yang dilakukan maka sepatutnya bagi seorang Muslim mempunyai pemahaman mengenai ilmu tajwid.

Inilah sebabnya ilmu tajwid terus dipelajari secara berkelanjutan. Setiap generasi umat Islam dengan penuh semangat mewariskan dan melanjutkan pembelajarannya kepada generasi berikutnya.¹ Pentingnya mempelajari Al-Qur'an tercermin dalam sabda Nabi Muhammad Sallallahu 'alaihi wa sallam,

حَدَّثَنَا عُثْمَانُ بْنُ أَبِي شَيْبَةَ، قَالَ حَدَّثَنَا جَرِيرٌ، عَنْ مُسْلِمِ الْأَعْوَرِ، عَنْ شُعْبَةَ، عَنْ عَلْقَمَةَ بْنِ مَرْثَدٍ، عَنْ سَعِيدِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ جَبْرِ، عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ، قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ²

Artinya:

“Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya.”

Hadis tersebut menunjukkan bahwa kedudukan tertinggi seorang Muslim terletak pada keterlibatannya terhadap proses pembelajaran dan pengajaran Al-Qur'an. Rasulullah Sallallahu 'alaihi wa Sallam menegaskan bahwa manusia yang terbaik di sisi Allah swt. ialah mereka yang mengkaji Al-Qur'an dengan sungguh-sungguh, memahami isinya, lalu mengajarkannya kepada orang lain. Dalam Al-

¹Adiva Syaifullah, *Penerapan Ilmu Tajwid dalam Pembelajaran Al-Quran Untuk Mengembangkan Bacaan Al-Quran*. Tesis: Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta, Vol. No. (Oktober 2021) h.2.

²Al-Bukhārī, Muḥammad ibn Ismā'īl. *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Kitāb Faḍā'il al-Qur'ān, Hadis no. 5027. Beirut: Dār Ṭawq al-Najāh, 1422 H

Qur'an memuat segala hal yang dibutuhkan umat manusia di sepanjang zaman agar memperoleh kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat.³

Tiap muslim senantiasa bergandengan dengan kitab suci Al-Qur'an. Agar seseorang dapat memahami Al-Qur'an dengan baik dan juga seorang Muslim seharusnya membaca Al-Qur'an dengan benar. Hal ini penting supaya setiap bacaan Al-Qur'an sudah sesuai dengan hukum-hukum tajwid yang telah ditetapkan, sehingga pelaksanaan membaca Al-Qur'an selaras dengan perintah Allah swt. Dengan demikian, kemampuan membaca yang tepat tidak hanya mendukung pemahaman, tetapi juga memastikan ibadah membaca Al-Qur'an dilakukan secara sah dan sesuai tuntunan yang terdapat pada perintah Allah swt. dalam QS. Al-Muzammil/73:4, Allah swt berfirman :

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

◦Terjemahnya : “dan bacalah Al-Qur'an itu dengan tartil”.⁴

Membaca kitab suci Al-Qur'an sesuai yang diperintahkan oleh Allah swt sehingga diharapkan mendapat pahala yang sempurna. Siapa pun yang membaca Al-Qur'an dengan benar pasti memperoleh keutamaan. Namun, mereka yang masih belajar dan berusaha sungguh-sungguh memahami serta membaca Al-Qur'an tetap akan mendapatkan pahala. Hadis Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam,

³Dewi Septia Rosa Saragih, *Program Pengenalan Ilmu Tajwid Melalui Media Pembelajaran Pohon Ilmu*. Tesis: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 1, No. 2 (Oktober 2020) 118.

⁴Kementrian Agama RI., *al-Qur'an Terjemah dan Tajwid* (Jakarta: Sygma creative media core, 2014) h.574.

وَعَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا ، قَالَتْ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ – صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ – : الَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ وَهُوَ مَاهِرٌ بِهِ مَعَ السَّفَرَةِ الْكِرَامِ الْبَرَّةِ ، وَالَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ وَيَتَتَعْتَعُ فِيهِ وَهُوَ عَلَيْهِ شَاقٌّ لَهُ أَجْرَانِ⁵ 。

Artinya :

Aisyah radhiyallahu ‘anha berkata bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Orang yang membaca Al-Qur’an dan ia mahir membacanya, maka ia bersama para malaikat yang mulia (bersih dari maksiat) dan taat dalam kebaikan. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur’an dengan terbata-bata dan merasa kesulitan ketika membacanya, maka baginya dua pahala.” (Muttafaqun ‘alaih) [HR. Bukhari, no. 4937 dan Muslim, no. 798]⁶

Selain itu, kewajiban membaca Al-Qur’an dengan benar juga ditegaskan dalam QS.

al-Baqarah /2:121 Allah Swt. berfirman,

تِهِ⁷ أُولَئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ ۗ الَّذِينَ آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَةٍ

Terjemahnya: “Orang-orang yang telah Kami berikan Al Kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya”.⁷

Para ahli tafsir menjelaskan bahwa makna *haqqa tilawatih* mencakup membaca Al-Qur’an sesuai kaidah yang benar, hal tersebut merupakan termasuk penerapan ilmu tajwid. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran ilmu tajwid menjadi bagian penting dalam upaya membentuk kemampuan membaca Al-Qur’an secara tepat, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami dan menerapkan kaidah tajwid dengan baik.

⁵Al-Imam Yahya ben Sharaf al-Nawawi, *Sahih Muslim Bisarh an-Nawawi* (Beirut: Dar Al-Kotob al-ilmiyah, 676 H.) h.74

⁶Muslim bin al-Hajjaj an-Naisaburi, *Shahih Muslim, Terj. Abu Ihsan al-Atsari, Kitab Shalat al-Musafirin*. (Jakarta: Darus Sunnah Press, 2013), no. 798, h.196

⁷Kementrian Agama RI., *al-Qur’an Terjemah dan Tajwid* (Jakarta: Sygma creative media core, 2014) h.19

Pembelajaran materi ilmu tajwid di jenjang Madrasah Tsanawiyah, kenyataannya masih banyak di antara siswa yang belum fasih dalam membaca Al-Qur'an. Padahal pendidikan Al-Qur'an diberikan dengan tujuan untuk menjadikan peserta didik mampu membaca, memahami, menulis serta mengamalkan Al-Qur'an, hal ini disampaikan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Pasal 24 ayat 1 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Al-Qur'an adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami, serta mengamalkan isi Al-Qur'an.⁸ Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 11 hingga 13 Januari 2025, ditemukan bahwa 94% peserta didik belum mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid yang telah diajarkan. Hal ini menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih intensif dan terarah agar siswa dapat menguasai bacaan Al-Qur'an secara tepat sesuai aturan yang berlaku. Hal tersebut karena pemberian materi ilmu tajwid tidak mendalam dan hanya menggunakan media yang terbatas serta kurangnya mempraktikkan hasil pemahaman ilmu tajwid, selain itu karena adanya keterbatasan waktu mengenai pembelajaran ilmu tajwid di Madrasah Tsanawiyah sehingga peserta didik belum mampu secara optimal dalam mempraktikkan pembelajaran ilmu tajwid pada saat membaca Al-Qur'an.

Mengamati keadaan siswa saat ini pada saat pemberian materi pembelajaran, beberapa siswa merasakan jenuh dan kurang antusias dalam pembelajaran namun ketika pemberian *game* berupa kuis, siswa-siswa kembali bersemangat, maka

⁸Presiden Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia*, Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.

diperlukan proses belajar yang menyenangkan dan tidak memberatkan. Dalam era digital saat ini, salah satu yang dapat membantu memperdalam kualitas pembelajaran ialah penggunaan teknologi. Di antara contoh penggunaan teknologi ialah aplikasi *Unity*. Aplikasi *unity* adalah sebuah platform pengembangan *game* yang dapat digunakan untuk membuat *game* kuis Ilmu tajwid yang menarik. Oleh karena itu, peneliti berharap dengan adanya pemberian ilmu tajwid dengan menggunakan *game* kuis agar peserta didik diharapkan mudah dalam memahami ilmu tajwid serta agar peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran ilmu tajwid sehingga adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan siswa memahami materi yang diajarkan sehingga mengamalkan ilmu yang telah diberikan, amin.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah tersebut, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Desain dan Proses Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah Persepsi Siswa dan Guru terhadap Hasil Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Desain Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu

2. Untuk mengidentifikasi Persepsi siswa terhadap Hasil Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat yang terbagi dalam dua kategori, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat praktis dari pengembangan *game* kuis ini diharapkan dapat menjadikannya salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan di sekolah sebagai bahan ajar ilmu tajwid. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik selama proses belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif solusi dalam menghadapi permasalahan tertentu sehingga menjadi motivasi agar peserta didik rajin dalam membaca kitab suci Al-Qur'an.
- b. Menjadi sarana yang mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran ilmu tajwid.
- c. Membantu siswa mengetahui manfaat materi ilmu tajwid.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang ditargetkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan berupa *game* kuis ilmu tajwid yang dapat dijalankan pada perangkat *mobile*.

2. Media pembelajaran yang dirancang berupa aplikasi *game* dengan genre edukasi, yang di dalamnya menyajikan bentuk permainan kuis.
3. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Unity*, yaitu *software* khusus untuk membuat dan merancang *game*.
4. Aplikasi dapat dijalankan tanpa memerlukan akses internet atau dapat digunakan secara *offline*.
5. Pada tampilan menu *game* kuis ilmu tajwid terdapat judul kuis ilmu tajwid lalu tombol mulai
6. Selanjutnya setelah tombol mulai terdapat soal-soal yang terdiri dari 5 level dengan masing-masing 10 soal tiap level.
7. Pilihan jawaban yang benar akan mendapatkan poin dan hanya menyiapkan tiga kesempatan untuk menjawab.
8. *Game* kuis ilmu tajwid ini dilengkapi dengan gambar, animasi gambar, dan audio .
9. *Game* kuis ilmu tajwid ini dimanfaatkan sebagai media pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan aplikasi *unity* dalam pembelajaran ilmu tajwid di Madrasah Tsanawiyah Bua
2. Penelitian membahas materi ilmu tajwid yang dijadikan sebagai kuis ilmu tajwid

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang memiliki hubungan dan kesesuaian dengan fokus kajian ini diantaranya Fauzan Zulkarnain (2019), Ahmad Zaky Yamani (2019), Hilyatun Nadawiyah (2021), Nova Aulia Azizah (2019).

1. Ahmad Zaky Yamani

Pada penelitian ini yang berjudul “*Game* Edukasi Marbel Tajwid” yang memiliki latar belakang penelitian yaitu karena mayoritas banyak umat Muslim menghadapi kesulitan dalam menghafal berbagai macam aturan tajwid. TPQ Assa’adah adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyediakan pembelajaran ilmu tajwid. Salah satu alasan yang membuat anak menjadi bosan yang menyebabkan kurangnya ketertarikan terhadap pelajaran dikarenakan pembelajaran yang masih terbatas. Dengan adanya perkembangan teknologi dan inovasi maka dibuatkan animasi yang interaktif *game* edukasi yang berisikan gambar atau grafik, teks, audio, musik, animasi gambar yang menunjang agar dapat memunculkan perasaan semangat dan senang selama proses belajar. Hal tersebut akan menambah motivasi belajar bagi anak dan terhindar dari perasaan bosan serta dengan pengharapan dengan tujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Pada penelitian Proses pembuatan game edukasi ini mengikuti metode *waterfall* yang memiliki tahapan yang mudah dipahami dan berdasarkan logika yang diterapkan dalam model pengembangan dapat dimengerti mekanismenya. Hasil dari penelitian

pengembangan *game* edukasi yang peneliti kembangkan diperuntukkan bagi murid TPQ Assa'adah.⁹

2. Hilyatun Nadawiyah

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android” Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari penelitian Hilyatun Nadawiyah ini diperoleh melalui analisis terhadap kebutuhan materi, karakteristik peserta didik, media, kurikulum, serta rancangan media, yang semuanya disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta berlandaskan materi yang diberikan atau yang dipelajari, Dalam pengembangan media, uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba kepada peserta didik dan guru. Selanjutnya, pada tahap evaluasi yang mencakup evaluasi formatif dan sumatif, hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android sangat layak digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tajwid. Hasil dari pada penelitian ini yaitu (1) Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran diperlukan agar selaras dengan kebutuhan peserta didik. (2) Pada tahap desain, dihasilkan rancangan media pembelajaran tajwid berbasis Android yang memuat materi hukum alif lam serta lafazh jalalah. (3) Tahap pengembangan didasarkan pada hasil penilaian angket validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang memperoleh persentase masing-masing 94,16% dan 97,5% dengan kategori

⁹Ahmad Zaky Yamani, “*Game Edukasi Marbel Tajwid*” Tesis: Jurnal STMIK Amik Riau, Vol.5 No.2 (Desember 2019) 53-58

sangat layak. (4) Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan kepada guru dan peserta didik dan menghasilkan persentase 84% dan 89,52% memiliki kategori sangat baik. (5) Pada tahap evaluasi formatif dilakukan penilaian di setiap tahap pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif memperoleh nilai N-Gain yaitu 0,47 berada pada tingkat kategori sedang. Hasil dari keseluruhan tahapan tersebut, media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi android dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi ilmu tajwid.¹⁰

3. Penelitian Nova Aulia Azizah

Penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Berbasis Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” yang memiliki latar belakang yaitu Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa: (1) Sebagian besar peserta didik belum tartil dan fasih dalam membaca kitab suci Al-Qur’an sesuai kaidah tajwid yang menyebabkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum optimal; (2) motivasi siswa dalam mempelajari tajwid masih rendah; (3) media serta sumber belajar yang digunakan terbatas dan kurang inovatif ; (4) siswa mengalami berbagai kesulitan dalam mempelajari tajwid, khususnya kelas VIII karena materi ilmu tajwid cuman dibahas sebagian pada mata pelajaran akidah akhlak; dan (5) bahan ajar yang tersedia masih terbatas pada lembar kerja siswa dan buku paket.

¹⁰Hilyatun Nadawiyyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android” Tesis: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.8 No.1 (Juli 2021)

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis Android guna meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi tajwid. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran aplikasi Smart Tajwid berbasis Android yang telah divalidasi oleh para ahli dan guru, serta direvisi sesuai masukan mereka.

Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi Smart Tajwid menempati kategori sangat layak. Persentase kelayakan dari ahli media mencapai 95,23%, dari guru 92,85%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh 92,5%. Secara keseluruhan, aplikasi ini dinyatakan sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran ilmu tajwid.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar, peneliti memakai desain penelitian eksperimen *pretest–posttest control group* yang telah dimodifikasi. Angket motivasi diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kedua kelas, yakni $92,5347 - 89,2535 = 3,2812$. Dengan demikian, motivasi belajar tajwid pada kelas eksperimen yang menggunakan Smart Tajwid meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan tersebut.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, aplikasi Smart Tajwid dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran tajwid serta mampu disebarluaskan. Jadi penelitian ini berkontribusi dalam mengatasi masalah

rendahnya motivasi belajar peserta didik serta kesulitan mereka dalam memahami materi ilmu tajwid.¹¹

4. Anita Andriani

Penelitian ini berjudul “Aplikasi belajar tajwid menggunakan binary search “ yang dilatarbelakangi karena umat Islam pada dasarnya memulai belajar tajwid sejak usia dini, namun pada saat usia dewasa motivasi untuk mempelajari ilmu tajwid semakin menurun. Di antara penyebabnya adalah mengenai cara pembelajaran yang konvensional dan tidak begitu memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran tajwid berbasis website dan mengaplikasikan algoritma binary search agar mendapatkan hasil yang optimal. Pencarian biner atau binary search yaitu algoritma yang bekerja dengan mencari posisi elemen dalam array yang telah diurutkan dan membandingkan nilainya. Pada ruang pencarian dibagi menjadi dua, setelah itu nilai yang dicari dibandingkan dengan elemen tengah array. Operasi tersebut diulang hingga mendapatkan kecocokan di antara dua nilai tersebut. Aplikasi pembelajaran tajwid yang dibangun terdiri dari tiga menu yaitu info, materi dan latihan. Pada menu info berisi instruksi manual penggunaan aplikasi, pada menu materi berisi mata kuliah yang berhubungan dengan hukum membaca Al-Qur’an, pada menu latihan memungkinkan pengguna untuk melatih pemahaman yang telah dipelajari pada menu teori.¹²

¹¹Novi Aulia Azizah. “Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1), 2019.

¹²Anita Andriani, “Aplikasi belajar tajwid menggunakan binary search”. Artikel: *Jurnal Eltek*: Vol.19 No.2 (Oktober 2021).

Tabel 1.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Tesis/ Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1	Ahmad Zaky Yamani	<i>Game</i> Edukasi Marbel Tajwid	Pengembangan <i>game</i> materi ilmu tajwid yang memuat antara grafik, teks, animasi gambar dan audio. Metode yang digunakan adalah metode Waterfall	Menggunakan software Corel Draw X7, Dia. Format Factory. Phonegap sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi <i>unity</i> dan canva.
2	Hilyatun Nadawiyyah	Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android	Pengembangan <i>game</i> mengenai materi ilmu tajwid yang memuat antara teks, grafik, animasi gambar audio. Menggunakan model ADDIE	Fokus pada materi tajwid hukum <i>alif lam</i> dan lafazh <i>Jalālah</i> sedangkan pada penelitian ini sebagian besar materi ilmu tajwid
3	Nova Aulia Azizah	Pengembangan Aplikasi “ Smart Tajwid” Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Pengembangan <i>game</i> materi ilmu tajwid yang berisi antara teks, grafik, animasi gambar audio. Menggunakan model ADDIE	Tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa sedangkan pada penelitian ini memiliki tujuan agar siswa mudah memahami ilmu tajwid

4	Anita Andriani	Aplikasi belajar tajwid menggunakan binary search	Menggunakan binary search untuk mencari data.	Pengembangan <i>game</i> hanya menggunakan fitur visual atau gambar saja. Sedangkan pada peneltian ini menggunakan tambahan fitur audio visual.
---	----------------	---	---	---

B. Landasan Teori

1. Peran Kuis dalam Pembelajaran

Permainan merupakan media sekaligus substansi pendidikan itu sendiri. Kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu memicu dan membangun kreativitas bagi anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut, selaras dengan apa yang disampaikan oleh Mulyasa, bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya bertujuan mengembangkan kreativitas dan mengembangkan aktivitas peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar dan berbagai interaksi.¹³

Dari pandangan Sadiman, permainan memiliki banyak peranan sebagai media pendidikan. Permainan juga memiliki sifat yang luwes. Permainan dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dengan sedikit mengubah alat-alat, persoalan maupun aturannya. Menurut Supendi, *game* pada dasarnya yaitu *exprential*

¹³Abu Raihan dan Ummu Raihan, “*Mendidik Anak dengan Game Islami*” (Solo: Gazzamedia, 2020) h.28.

learning, yang mana pelakunya dapat merasakan dan mengalami secara langsung, dan siswa mampu mengalami dan merasakan langsung apa yang mereka pelajari.¹⁴

Dampak positif perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap berbagai macam bidang kehidupan, di antaranya untuk pembelajaran Al-Qur'an. Dengan media *mobile* di bidang pendidikan dapat membantu para pengajar dalam menyampaikan pengajaran kepada muridnya. Adanya audio dan tampilan grafis, *mobile* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan mempermudah bagi siswa untuk belajar Al-Qur'an.¹⁵ Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ilmu tajwid tentunya menjadi suatu hal yang menarik dan memberikan manfaat yang baik bagi pengguna teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ilmu tajwid dapat diwujudkan melalui *game* kuis, yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana evaluasi pemahaman peserta didik.

Game kuis dalam pembelajaran berperan sebagai media evaluasi yang bersifat interaktif, di mana peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Menurut Arifin, evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Ketika evaluasi dikemas dalam bentuk *game*

¹⁴Samin, "*Berpikir Kritis dengan Game Dukasi*" (Jawa Barat: Mega Press Nusantara, 2023)

¹⁵Novita Lestari Anggreini, "*Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile*", Jurnal informasi dan Komputer Vol: 10 No:1.2022

kuis, proses penilaian menjadi lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, dan mengurangi kejenuhan peserta didik. Dengan demikian, *game* kuis dapat membantu guru memperoleh informasi hasil belajar secara efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.¹⁶

Menurut Muhaemin, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan menambah aspek kognitif peserta didik, tetapi juga bertujuan membentuk sikap, karakter, dan kesadaran keberagamaan. Oleh karena itu, proses pembelajaran hendaknya dirancang dengan pendekatan yang menarik dan memberikan pengalaman belajar langsung, bukan hanya melalui metode ceramah satu arah. Dalam konteks pembelajaran tajwid di tingkat MTs, penggunaan media *game* kuis sangat sesuai karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta memungkinkan peserta didik untuk berlatih mengidentifikasi hukum bacaan Al-Qur'an melalui metode bermain yang terarah. Hal ini sejalan dengan gagasan Muhaemin bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menyentuh pengalaman siswa secara nyata.¹⁷

Menurut Sardiman A.M., motivasi belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar tersebut. Game kuis sebagai media pembelajaran menghadirkan unsur tantangan, keterlibatan, dan interaksi langsung, sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal. Dengan demikian, penggunaan

¹⁶Arifin, Z. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012

¹⁷Muhaemin, "Posisi Strategis Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum," *Jurnal Al-Qalam* 20, no. 2 (2014): 47.

game kuis dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi sekaligus membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.¹⁸

Menurut Hamzah B. Uno, media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Game kuis sebagai media pembelajaran menghadirkan unsur tantangan dan umpan balik langsung, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir, menjawab, dan merefleksikan pemahamannya terhadap materi. Oleh karena itu, penggunaan *game* kuis dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Beberapa dampak yang dihasilkan dari *game* adalah siswa akan lebih mudah memahami, menyerap serta mengingat materi pembelajaran lebih lama. Oleh sebab itu pembelajaran melalui *game* diperlukan media agar memudahkan bagi siswa dalam memahami dan menyerap materi.¹⁹

Menurut Fauziah Zainuddin, urgensi pendidikan karakter dalam Al-Qur'an muncul sebagai respons terhadap krisis moral dan penurunan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai agama. Fenomena tersebut menyebabkan terjadinya degradasi moral di kalangan generasi muda, seperti menurunnya rasa tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Qur'ani dianggap penting untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Pandangan ini sejalan dengan

¹⁸Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

¹⁹Uno, H. B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. (2011).

pengembangan game edukasi ilmu tajwid berbasis *mobile*, yang tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran teknis untuk memahami hukum bacaan Al-Qur'an, tetapi juga sebagai sarana penanaman karakter religius. Melalui permainan edukatif yang interaktif, siswa dapat termotivasi untuk mencintai Al-Qur'an, berlatih membaca dengan benar, serta membiasakan perilaku positif seperti kesungguhan dan kedisiplinan dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media digital seperti *game* ilmu tajwid dapat menjadi wujud nyata penerapan pendidikan karakter Qur'ani di era modern.²⁰

Penggunaan *Game* kuis dalam pembelajaran merupakan salah satu keterampilan seorang guru menggunakan variasi dalam proses pembelajaran. Keterampilan seorang guru menggunakan variasi dengan menggunakan *game* kuis dapat memberikan manfaat yaitu menghilangkan kejenuhan dan kebosanan peserta didik, meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik serta memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Menurut Rusman, pembelajaran yang efektif menuntut adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran yang bersifat interaktif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Game kuis sebagai media pembelajaran menghadirkan aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung melalui penyajian soal dan umpan balik instan. Hal ini menjadikan peserta didik lebih fokus, termotivasi, serta mampu mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena

²⁰Fauziah Zainuddin (2023). *Character Education in the Qur'an: Its Urgency and Implementation*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15(4), 4673–4683

²¹Sahraini, *Micro Teaching Untuk Pendidikan Bahasa Inggris* (Palopo: Ladang Kata, 2014) h.72

itu, game kuis memiliki urgensi yang tinggi dalam pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan efektivitas evaluasi hasil belajar.²²

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai peran *game* kuis terhadap pembelajaran, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peran *game* kuis terhadap peserta didik adalah hal yang positif karena memanfaatkan teknologi media pembelajaran untuk memberikan evaluasi berupa kuis untuk mengasah pengetahuan ilmu tajwid bagi peserta didik.

2. Definisi Ilmu Tajwid

a. Pengertian Ilmu Tajwid

Menurut etimologi, kata tajwid yang berasal dari bahasa Arab memiliki arti memperbagus. *Jawwada-Yujawwidu* yang artinya memperbagus. Sedangkan menurut terminologi menjelaskan bahwa tajwid adalah suatu ilmu dengan tujuan untuk mengenali pengucapan huruf-huruf dalam bahasa Arab secara benar sesuai dengan *makhraj-makhrajnya*, sifat-sifatnya, serta hukum-hukum bacaannya.

Pembahasan yang penting dalam ilmu tajwid yaitu: *Pertama*, tempat-tempat keluarnya huruf Arab atau disebut *makhraj*; *Kedua*, Sifat-sifat inti pada huruf-huruf Arab; *Ketiga*, sifat-sifat yang tidak inti pada huruf Arab, dan di antara yang paling penting yaitu: hukum *mim sukun*; hukum *nun sukun* dan *tanwīn*; memasukkan dua huruf yang hampir sejenis dan serupa; hukum huruf panjang atau disebut *mad* dan pendek atau disebut *qashr*; Hukum *lam syamsiah* dan *lam qamariyah*.²³

²²Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. (2013).

²³Suwaid, Aiman Rusydi, Terjemahan Umar Mujtahid, and Lc Terbitan Zamzam. "Al-Quranul Karim dan Ilmu Tajwid." *Sukoharjo: Zamzam* 22 (2017).

Ilmu tajwid yaitu menyampaikan dengan sempurna dan sebaik-baiknya dari tiap-tiap bacaan di dalam Al-Qur'an. Definisi makna ilmu tajwid berdekatan dengan yaitu: Ilmu yang mempelajari mengenai menempatkan huruf pada tempatnya dari segi *makhraj* atau tempat keluarnya, *waqof* atau berhenti dan *ibtida'* atau permulaan tanpa membuat orang yang mengungkapkannya kesulitan dan terbebani, ilmu yang mempraktikkan kaidah dan hukum bacaan yang wajib dipatuhi pada saat membaca Al-Qur'an sesuai dengan metode yang telah diterima kaum muslim dari Rasulullah Sallallahu 'alaihi wa sallam, ilmu yang digunakan bertujuan untuk mengetahui cara membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an.

Mempelajari ilmu tajwid merupakan tujuan untuk mengetahui atau mengenali dan memperbaiki bacaan Al-Qur'an berdasarkan dengan *makharijal huruf*, sifat serta bacaan sehingga dapat terhindar dari kesalahan pada saat membaca Al-Qur'an. Tidak hanya itu, tujuan lainnya mempelajari ilmu tajwid adalah untuk dapat membaca ayat suci Al-Qur'an secara benar sesuai dengan kaidah bacaan yang diajarkan Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam. Dan agar dapat menjaga lisan dari kekeliruan pada saat membaca Al-Qur'an, serta memelihara bacaan ayat Al-Qur'an dari perubahan dan mengajarkan dengan benar.²⁴

b. Kesalahan saat membaca Al-Qur'an

Lahn secara etimologi berarti menyimpang dari kebenaran. Sedangkan secara terminologi yaitu kekeliruan dalam membaca Al-Qur'an. Kesalahan pada saat membaca Al-Qur'an terbagi menjadi dua yaitu: *Pertama*, kesalahan yang jelas atau

²⁴Novandi Abdurrozzaq, *Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan*. Mei 2022. Vol.9 No.2 2014 2022 J.Alulum Universitas Islam Madura. Jurnal al-Ulum

disebut *al-lahnul jali*. Kedua, kesalahan yang tersembunyi atau disebut *al-lahnul khafi*. Terkait kesalahan jelas adalah kesalahan yang terjadi pada pelafalan, sehingga dapat merusak makna atau *i'rab* atau hukum tata bahasa Arab.²⁵

3. Kaidah-kaidah Ilmu Tajwid

a. *Nun sukun* dan *tanwin*

Huruf *nun sukun* atau *tanwin* yaitu huruf *nun* yang tidak menggunakan harakat *fathah*, *kasrah* ataupun *dhammah*, karena pada huruf *nun sukun* hanya ada harakat atau sukun. *Tanwin* menurut etimologi adalah berasal dari kata *nawwana* yang artinya menyuarakan. Sedangkan menurut istilah adalah *nun sukun* apabila bertemu dengan akhir isim yang tampak dalam bentuk suara dan ketika *washal* tidak pada saat waqaf dan tidak dalam penulisan.²⁶ Perbedaan antara keduanya terletak pada sifatnya: *nun sukun* bersifat tetap, hurufnya selalu tampak dan wajib dibaca baik ketika *washal* maupun waqaf. Sementara itu, *tanwin* merupakan bunyi yang dibaca seperti *nun sukun*, tetapi tidak berbentuk huruf *nun* melainkan berupa harakat. *Tanwin* hanya dibaca ketika *washal*, sedangkan saat waqaf tidak dibaca sebagai *tanwin*, melainkan berubah menjadi hukum bacaan yang disebut *mad iwadh*.

Huruf-huruf yang berhubungan dengan hukum *nun sukun* serta *tanwin* terbagi ke dalam lima kelompok, yaitu sebagai berikut;

²⁵Suwaid, Aiman Rusydi, *Al-Quranul Karim dan Ilmu Tajwid*. Terjemahan Umar Mujtahid, and Lc Terbitan Zamzam. *Sukoharjo: Zamzam 22* (2017).

²⁶Achmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2011), h. 83.

1) *Idzhar Halqi*

Idzhar artinya dibaca dengan jelas. Jika *nun sukun* atau *tanwīn* berhadapan dengan huruf-huruf *halqiah* oleh sebab itu hukum yang berlaku disebut *idzhar halqi* dan huruf-huruf *idzhar halqi* yaitu ء, ع, ح, ه, خ, غ. Adapun langkah dalam membaca hukum tersebut yaitu wajib dibaca jelas serta terang, karena pada posisi keluarnya suara dalam mulut berada di kerongkongan atau tenggorokan.²⁷ Cara bacanya dibaca panjang dua harakat, tidak disamarkan, tidak dibaca pantul; dan tidak berdengung.²⁸ Contohnya:

مَا أَغْنَىٰ عَنْهُ مَالُهُ وَمَا كَسَبَ

2) *Idgham Bi Ghunnah*

Idgham artinya dibaca masuk dan *bi ghunnah* artinya dengan berdengung. Pada huruf *idgham bi ghunnah* ada 4 huruf yakni: ن, م, و, ي. Cara bacanya yaitu suara *nun sukun* atau *tanwīn* dimasukkan kepada huruf setelahnya, dengan demikian bunyi huruf *nun sukun* atau *tanwīn* yang menjadi satu ucapan dan seakan-akan masuk ke dalam huruf setelahnya dengan cara didengungkan.²⁹

Contohnya:

وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّاهَا

²⁷ Abu Izzah Al quro, “*Tajwid dan Tahsin*”, (Yogyakarta: Mahkota Kita, 2013) h. 10.

²⁸ Achmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur’an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2011), h. 83

²⁹ Abu Izzah Al quro, *Tajwid dan Tahsin*, (Yogyakarta: Mahkota Kita, 2013) h.11

3) *Idgham bi la ghunnah*

Bi la ghunnah berarti tidak berdengung. Adapun tata cara membacanya yaitu suara *nun sukun* atau *tanwīn* dileburkan ke dalam huruf ل atau ر sepenuhnya serta bacaannya tidak didengung.³⁰ Contoh:

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا يَرَبُّ فِيهِ هُدًى لِلْمُتَّقِينَ

4) *Iqlab*

Menurut bahasa *iqlab* artinya mengubah atau membalik. Maksudnya adalah mengubah suara bunyi huruf *nun sukun* atau *tanwīn* menjadi huruf *mim sukun*, dikarenakan setelah huruf *nun sukun* atau *tanwīn* ialah huruf *ba'*. Adapun cara bacanya ialah huruf *nun sukun* atau *tanwīn* dileburkan ke pada huruf (ب) sepenuhnya serta diucapkan dengan cara mendengungkan. Contohnya:

صَمُّكُمْ عُمَى فَهُمْ لَا يَرْجِعُونَ

5) *Ikhfa' Haqiqi*

Ikhfa' berarti tertutup atau samar. Bacaan *ikhfa'* jika *nun sukun* atau *tanwin* berhadapan dengan huruf *ikhfa'* yakni yang memiliki 15 huruf, jadi disebut dengan *ikhfa' hakiki*, yaitu;

ك, ق, ف, ظ, ط, ض, ص, ش, س, ش, ذ, د, ج, ث, ت

³⁰Achmad Annuri, *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an & Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2011), h. 86.

Cara membacanya yaitu menyatukan antara *nun sukun* atau *tanwīn* dengan cara samar-samar dan didengungkan. Contohnya:

وَأَمَّا مَنْ جَاءَكَ يَسْعَىٰ

b. *Mim sukun*

Apabila ada huruf *mim* mati atau *mim sakinah* yang berhadapan dengan huruf Apabila terdapat *mim* mati (*mim sakinah*) berhadapan dengan huruf hijaiyah yang lainnya maka hukum bacaannya dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1) *Idgham mimi*

Apabila terdapat huruf *mim* sakinah atau *mim* mati maka dibacanya *idgham* namun harus selalu menjaga bunyi *ghunnah*.³¹ Apabila terdapat huruf *mim* mati lalu setelahnya ada huruf *mim* dan dibaca *idgham mimi*. Adapun langkah membaca *idgham mimi* adalah wajib ditasydidkan atau dimasukkan ke dalam huruf yang kedua. Contohnya:

إِنَّهَا عَلَيْهِمْ مُّوَصَّدَةٌ

2) *Ikhfa' Syafawi*

Disebut sebagai *ikhfa' syafawi* disebabkan jika terdapat huruf *mim* mati lalu setelahnya terdapat huruf (ب), jadi cara bacanya yaitu dengan disamarkan disertai berdengung, serta pada kedua bibir ditutup karena kedua huruf tersebut keluar dari *makhraj* lisan. Contohnya:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقْتُلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنِينَ مَرزُوقٍ

³¹M. Isham Muflih al-Qudhat, *Panduan Lengkap Belajar Ilmu Tajwid Otodidak*, (Jakarta: PT. Rene Turos, 2020), h. 83.

3) *Idzhar Syafawi*

Idzhar Syafawi yaitu apabila terdapat huruf *mim* mati lalu bertemu secara langsung dengan huruf-huruf hijaiyah selain huruf *ba'* dan huruf *mim*. Adapun langkah dalam membacanya yaitu dibaca dengan jelas dan tidak didengung pada saat huruf *mim* mati bertemu selain daripada huruf *ba'* dan *mim*. Contohnya:

أَمْ جَعَلُوا لِلَّهِ شُرَكَاءَ خَلَقُوا كَخَلْقِهِ فَتَشَابَهُ الْخَلْقُ عَلَيْهِمْ

c. *Mim Tasydid dan Nun Tasydid*

Hukum *mim tasydid* serta *nun tasydid* biasa dikenal dengan nama *ghunnah musyaddah*. *Ghunnah* artinya berdengung, dan *musyaddah* artinya bertasydid. Cara membaca *ghunnah* apabila terdapat *mim tasydid* dan *nun tasydid*. Adapun cara bacanya yaitu suara ditahan dan ditekan selama dua harakat sambil mendengung. Contohnya:

عَمَّ يَتَسَاءَلُونَ

◌

d. *Qalqalah*

Qalqalah artinya memantulkan. Terdapat 5 huruf qalqalah yaitu;

ق, ط, ب, ج, د

Qalqalah terbagi menjadi dua, yaitu *qalqalah sughra* dan *qalqalah kubra*. *Qalqalah* artinya memantulkan dan *sughra* artinya tipis. Dikatakan *qalqalah sughra* apabila terdapat huruf (ق, ط, ب, ج, د) yang mati dan berada di antara kalimat atau di tengah-tengah kalimat. Maka wajib dibaca dengan jelas lalu dipantulkan.

Qalqalah kubra memiliki arti yaitu pantulan yang dibacanya dengan jelas serta tebal. Apabila huruf *qalqalah* yang disukunkan sebab ada *waqaf* atau berhenti serta terdapat pada akhir ayat.³²

e. *Lam Jalālah*

Lam jalālah adalah huruf ل yang di dalamnya terdapat lafadz Allah. Hukum *lam jalālah* dibagi menjadi 2, yaitu: *Tafkhim* atau disebut dibaca tebal karena huruf *lam* pada lafadz Allah Subhanahu Wa Ta'ala lalu huruf yang sebelumnya berharakat *dhammah* atau *fathah*, adapun langkah membacanya adalah dibaca dengan tebal. Sedangkan huruf *lam* yang ada di lafadz Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan huruf sebelumnya didahului yang berharakat *kasrah* maka cara bacanya adalah wajib dibaca tipis atau *tarqiq*.

f. *Mad*

Mad berarti memanjangkan. Secara istilah yaitu memanjangkan suara pada saat menyuarakan huruf-huruf panjang atau disebut huruf *mad*. Orang yang membaca Al-Qur'an memperpanjang bunyi huruf atau bacaan karena ayat yang dibaca mengandung huruf *mad*. Jenis-jenis huruf *mad* di antaranya ada *mad badal* yang mana wajib dibaca panjang selama dua harakat. Namun, dalam memahami konsep dua hukum *mad* dan lainnya seharusnya terlebih dahulu untuk memahami hukum *mad* asli atau biasa disebut huruf *mad thabi'i*. Huruf *mad* asli adalah kata-kata dalam kitab suci Al-Qur'an yang di dalamnya terdapat harakat *fathah* lalu diikuti huruf *alif* (ا) atau yang berharakat *kasrah* yang diikuti huruf *ya sukun* (ي) serta

³²Abu Izzah Al quro, "Tajwid dan Tahsin", (Yogyakarta: Mahkota Kita, 2013) 24-25

harakat *dhammah* yang diiringi dengan huruf *waw sukun* (وْ).³³ Berikut ini mengenai *Mad*.³⁴

1) *Mad Shilah*

Shilah berarti bergabung. *Mad shilah* merupakan *mad* yang diterapkan pada *Ha dhamir* atau disebut kata ganti. Terkhusus pada huruf hu (هُ) dan huruf hi (هِ) yang berarti dia. Letak *ha dhamir* setiap saat berada pada akhir kata atau kalimat. Jika terdapat huruf *ha dhamir* (هـ) dan sebelumnya terdapat huruf *ha dhamir* didahului berharakat atau huruf hidup, adapun langkah dalam membacanya adalah wajib dibaca dengan panjang seperti huruf *mad thabi'i*, Contohnya:

لَا شَرِيكَ لَهُ - إِنَّهُ كَانَ

Mad shilah terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

huruf *mad silah qashirah* dan juga *mad shilah thowilah*.

2) *Mad shilah qashirah*

Mad shilah qashirah berarti *mad shilah* yang pendek, cara membacanya adalah dibaca dua ketukan, dan ciri-cirinya yaitu: pertama, *Ha' dhamir*, Kedua, diawali dan diiringi oleh huruf hidup; ketiga, *Ha' dhamir* hanya berharakat kasrah (i) atau *dhammah*; Keempat, adalah tidak berhadapan dengan *hamzah*.

Namun ada beberapa catatan mengenai *mad shilah qashirah*, yakni ketika huruf *Ha' dhamir* tersebut diawali ataupun diiringi oleh huruf mati maka dibaca pendek. Berikut di bawah ini contoh *Ha' dhamir* yang diiringi huruf mati:

³³Marzuki dan Sun Choirul Ummah, *Dasar-Dasar Ilmu Tajwid*, (Yogyakarta:Divya Press, 2020)

³⁴Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017) h.33

كُرْسِيِّ السَّمَاوَاتِ

Contoh *ha dhomir* yang didahului oleh huruf mati

فِيهِ ظُلُمَاتٌ

Kemudian terdapat pengkhususan yang namanya *mad mubalaghah* walaupun huruf sebelumnya huruf *ha dhomirnya* yaitu mati atau *ya sukun* tetapi *Ha dhamir* masih dibaca dua harakat, dan hukum ini hanya ada di bacaan QS. al-Furqan

(25):69, Contohnya: وَيَخُذُ فِيهِ مَهَانًا

Dan pada QS. az-Zumar (39):7, terdapat *Ha' dhamir* diawali huruf hidup, setelahnya terdapat huruf hidup tetapi tidak dimadkan atau cara bacanya satu harakat. Contohnya : يَرْضَاهُ لَكُمْ

Huruf *Ha* selain *dhamir* atau disebut kata ganti maka tidak bisa dibaca panjang. Contohnya pada QS. Hud (11):9 pada kata نَفَقَهُ , di sini huruf hanya tersusun pada kata *nafqohu* yang memiliki arti yaitu kami memahami, pada huruf *na* berarti kami, dan kata *fqohu* artinya memahami. Jadi huruf *hu* pada kata tersebut bagian dari kata *fqohu* bukan termasuk dalam huruf *Ha' dhomir* atau kata ganti. Huruf *Ha' dhamir* dalam bentuk kata penulisannya bisa sama namun tidak semua huruf *Ha' dhamir* dan berbentuk seperti hal tersebut dapat dikatakan *ha' dhamir*.

3) Mad Shilah Thawilah

Jika terdapat *Mad shilah qashirah* berhadapan dengan huruf hamzah (ء), jadi cara membacanya adalah sama dengan huruf *Mad Jaiz munfashil* dibaca dengan panjang yaitu 2, 4, atau 6 harakat. Contohnya:

وَمَالَهُ أَخَذَهُ يُحْسَبُ أَنْ

4) *Mad Badal*

Mad badal adalah apabila ada huruf *hamzah* (ء) berhadapan dengan huruf-huruf *mad*, jadi cara membacanya sama dengan cara membaca huruf *mad thabi'i*. adapun contohnya:

ءَامَنُوا

Badal berarti ganti. Hamzah sukun kedua diganti dengan huruf mad untuk menyesuaikan dengan harakat pada hamzah sebelumnya. Jika hamzah sebelumnya berharakat *fathah*, *hamzah sukun* tersebut diganti dengan huruf *alif* (ا) Contohnya ءَامَنُوا³⁵ asalnya ءَمَنُوا. Jika *hamzah* sebelumnya berharakat *kasrah*, *hamzah sukun* tersebut diganti dengan huruf *ya* (ي). Contohnya: Jika *hamzah* sebelumnya berharakat *dhammah*, *hamzah sukun* tersebut diganti dengan huruf *wau* (و). Contohnya أُوتُوا³⁶ asalnya أُتُوا. Hukum wajibnya dibaca panjang dua harakat.³⁵

5) *Mad Tamkin*

Mad tamkin terjadi ketika dua huruf yang sama berada bersebelahan dalam satu kalimat, di mana huruf pertama memiliki tanda tasydid dan kasrah sedangkan yang kedua mati. Panjangnya dibaca dua harakat³⁶. Contoh kalimat atau kata dalam Al-Qur'an yang memiliki kandungan *mad tamkin* yaitu sebagai berikut: حُيَيْتُمْ (Bacaan latin : *Huyayytum*) dan النَّبِيِّينَ (*An-nabiyyiin*).

6) *Mad Farqi*

³⁵ Abu Nizhan, *Buku Pintar al-Qur'an*, (Jakarta: Qultum Media, 2008) h.19.

³⁶ Maulana Adhi Pratama, *Ilmu Tajwid Komplit dan Sekumpulan Hadist Shahih Pilihan*, (Indonesia: Guepedia, 2020) h.26

Mad farqi adalah jika *mad badal* yang berhadapan dengan huruf-huruf yang bertasydid. *Farqi* memiliki arti pembeda. *Hamzah mad farqi* bermakna pertanyaan, dibaca 6 harakat atau 6 ketukan³⁷. Contoh dari *mad farqi* terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an yaitu **ءَآلَ الذَّكَّرِينَ** (dibaca: *Aaadz-dzaakiriina*) dan **ءَآلَ اللَّهِ** (*Aaallahu*).

Walaupun menurut bahasa artinya bukan kata tanya, huruf *hamzah* pada kata tersebut dibaca dengan panjang selama enam harakat. Dengan tujuan adalah untuk Menunjukkan bahwa kalimat tersebut lengkap dan berbentuk pertanyaan.

4. Pengembangan *Game Kuis* menggunakan *Unity*

Pengembangan adalah metode atau proses yang dipakai dalam hal yang bertujuan dari pengembangan adalah menghasilkan suatu produk. Mengenai mengembangkan produk dapat diartikan sebagai upaya memperbaiki produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif, efisien, dan praktis, serta menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah dibuat.³⁸

Menurut Gagne dan Brings dalam Warsita, bahwa pengembangan merupakan sistem dalam pembelajaran yang bertujuan membantu proses pembelajaran bagi siswa yang terdiri rangkaian kejadian yang menitikberatkan pada proses pembelajaran internal. Pengembangan adalah berbagai upaya dalam membangun keadaan yang mendukung serta mempengaruhi dengan kesadaran penuh sehingga pembelajaran siswa terwujud. Sedangkan menurut Hasibuan, pengembangan merupakan usaha mengembangkan kemampuan secara konseptual, teoritis teknis,

³⁷Maulana Adhi Pratama, *Ilmu Tajwid Komplit dan Sekumpulan Hadist Shahih Pilihan*, (Indonesia: Guepedia, 2020) h.26

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Alfabeta: Bandung, 2017)

dan moral yang selaras dengan kebutuhan jabatan atau pekerjaan pegawai dengan pelatihan dan pendidikan.

Pengembangan menurut Sikula dalam Priansa, adalah usaha melalui beberapa proses pendidikan jangka panjang yang mencakup metode terstruktur dan terorganisir dengan tujuan agar karyawan manajerial memperoleh pengetahuan secara teoritis dan konseptual.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan oleh peneliti dengan menjalankan proses-proses untuk mencapai tujuan yaitu menghasilkan produk atau melakukan peningkatan terhadap produk yang ada sehingga lebih mudah digunakan, lebih efisien dan lebih efektif.

Game merupakan aktivitas yang tersusun atau semi-terstruktur yang bertujuan memberikan hiburan sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan. Sifatnya yang memotivasi, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi menjadikan aktivitas ini digemari oleh banyak kalangan.³⁹

Dalam mengembangkan sebuah game, diperlukan sejumlah elemen dasar yang menjadi fondasi dalam pemodelan matematis selama proses perancangan dan pengembangan. Elemen-elemen tersebut mencakup (1) format, yaitu struktur utama game yang terdiri atas beberapa level, di mana setiap level memiliki fungsi tertentu; (2) *rules*, yakni aturan tetap yang tidak dapat diubah oleh pemain sehingga pemain wajib mematuhi selama permainan; (3) *policy*, yaitu kebijakan atau aturan yang dapat dipengaruhi atau diubah oleh pemain, sehingga memungkinkan

³⁹Wahono, *Antara Game, Pendidikan dan HP*, (Alfabeta: Bandung, 2009)

pemain mengembangkan strategi sesuai kemampuan mereka; (4) *scenario*, yaitu alur cerita yang berfungsi sebagai acuan atau kerangka permainan; (5) *events*, yaitu peristiwa yang menjadi tantangan sekaligus menambah keseruan permainan, contohnya berupa kompetisi; (6) *roles*, yaitu pembagian fungsi aktivitas yang dapat diterapkan pada satu atau lebih pemain, memungkinkan mereka saling belajar dari keberhasilan maupun kesalahan; (7) *decisions*, yaitu keputusan yang harus diambil pemain selama permainan, di mana kesalahan dalam mengambil keputusan menjadi pembelajaran penting agar tidak terulang; (8) *levels*, yaitu tingkatan kesulitan yang membuat permainan lebih menantang, menarik, dan dapat diterapkan untuk berbagai kalangan; (9) *score model*, yaitu instrumen untuk mencatat, menghitung, dan menampilkan hasil permainan; (10) *indicators*, yaitu penanda atau isyarat yang menunjukkan pencapaian yang telah diperoleh pemain; dan (11) *symbols*, yaitu representasi visual dari aktivitas, keputusan, serta elemen-elemen lain dalam permainan, yang membantu pemain memahami jalannya game secara lebih jelas.

Menurut Heinich, R., Molenda, M., & Russel, pengembangan *game* meliputi atas tiga tahapan yaitu 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan produk, dan 3) pengujian. Penelitian dilakukan dengan memakai model desain pengembangan ASSURE yang meliputi 6 tahap yaitu analisis siswa (analisis *learner*), Tahapan pembelajaran meliputi beberapa langkah penting, yaitu (1) menetapkan tujuan (*state objective*), yaitu menentukan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai; (2) memilih metode, media, dan bahan ajar (*select method, media & materials*), yang bertujuan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan

kebutuhan materi dan peserta didik; (3) memanfaatkan media dan bahan ajar (*utilize media & materials*), yaitu menggunakan sarana yang tersedia secara optimal selama proses pembelajaran; (4) melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (*require learner*), sehingga peserta didik aktif dan terlibat langsung dalam proses belajar; serta (5) melakukan evaluasi dan revisi (*evaluate & revise*), yaitu menilai keberhasilan pembelajaran dan melakukan perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran selanjutnya..⁴⁰

Menurut Luther–Sutopo, pengembangan game dilakukan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap utama. Tahap-tahap tersebut meliputi pengonsepan, yaitu perencanaan awal ide dan konsep game; pendesainan, yaitu perancangan tampilan, alur, dan mekanisme game; pengumpulan materi, yakni pengumpulan konten dan sumber daya yang diperlukan; pembuatan, yaitu proses pembuatan game sesuai desain dan materi yang telah dikumpulkan; pengujian, yaitu tahap evaluasi dan pengecekan fungsi game untuk memastikan kualitas dan kelayakannya; serta pendistribusian, yaitu tahap penyebaran game agar dapat digunakan oleh pengguna secara luas..⁴¹

Dalam pengembangan produk digital, dibutuhkan aplikasi pembuat atau *game engine* yang sesuai dengan tujuan serta memiliki performa yang handal. Pada penelitian ini, software yang digunakan adalah Unity. Unity merupakan aplikasi

⁴⁰Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J. *Instructional media and the new tec. instruction*. New York: John Wiley and Sons. 1993

⁴¹Ridwan Arif Rahman, *Pengembangan Gameedukasipengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. (Jurnal Algoritma: 2016) vol. 13, no. 1.

pembuat game yang ideal, karena mendukung pengembangan berbagai kreasi game dengan fitur-fitur yang lengkap serta memiliki kemampuan untuk membuat konten pada beberapa platform sekaligus.⁴² *Unity* adalah aplikasi pembangun *game* 3D dan *game* bergaya 2D.⁴³

Aplikasi *unity* adalah sebuah *game engine* atau disebut juga *software* pengolah grafik, gambar, input, suara dan lainnya yang ditujukan untuk mengembangkan suatu *game* atau aplikasi desktop dan *mobile*. *Game* yang dibentuk dapat menggunakan dunia 3 dimensi atau 2 dimensi. *Unity* merupakan *game engine* multiplatform. *Unity* dapat dipublish menjadi standalone (.exe), berbasis web, iOS Iphone, android, PS3 dan XBOS.⁴⁴

Unity merupakan salah satu platform sekaligus *game engine* yang sangat penting sebagai alat pengembangan terdepan. *Unity* adalah *software development* yang terintegrasi, memungkinkan pembuatan *game* multiplatform. *Software* ini memiliki kompatibilitas yang baik dengan aplikasi profesional lainnya dan dapat digunakan untuk membuat berbagai konten, termasuk video, animasi, visualisasi arsitektur, serta animasi real-time dalam format 2D maupun 3D. *Unity* dapat dijalankan pada sistem operasi Microsoft Windows maupun Mac OS X, dengan dukungan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Selain itu, *Unity* mendukung berbagai format file, terutama format umum yang digunakan oleh aplikasi seni dan desain..

⁴²Blackman, S. *Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multiplatform game development*. New York: Apress. 2011.

⁴³Finnegan, T. *Unity Android Game Development by Example Beginner's Guide*. Birmingham UK: Packt. 2013

⁴⁴Harits Ar Rasyid, *Game Development*, (Malang: Ahli Media, 2021) h.1

Unity ini mampu menghasilkan yang dapat dijual di windows, mac, wii, iphone, android dan ipad.⁴⁵

Unity 3D merupakan sebuah game engine yang dapat digunakan untuk mengolah berbagai elemen, seperti objek 3D, tekstur, audio, dan komponen lainnya. Kelebihan Unity 3D terletak pada kemampuannya menangani grafik dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D), meskipun fokus utama software ini lebih pada pembuatan grafik tiga dimensi. Unity banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak interaktif berbasis 2D dan 3D, seperti simulasi pelatihan, visualisasi arsitektur, aplikasi mobile, kedokteran, web, desktop, konsol, dan berbagai platform lainnya. Area kerja Unity terdiri dari beberapa bagian, antara lain: toolbar, yaitu kumpulan tombol fungsi utama dalam program Unity 3D; scene, yang digunakan untuk mendesain game, menempatkan objek, mengatur sudut pandang kamera, dan menata layout objek; hierarchy, yaitu sekumpulan objek dan aset yang digunakan dalam sebuah scene, sekaligus berfungsi untuk mengatur level game; dan inspector panel, panel yang memungkinkan pengguna mengatur aset yang dipilih, termasuk ukuran, posisi, dan pengaturan lainnya pada objek yang ditunjuk.⁴⁶

Dari uraian para ahli tersebut, peneliti berpendapat bahwa aplikasi pengembangan *game* memiliki beragam cara dalam pengembangannya. Mengembangkan *game* diawali dengan menyiapkan struktur *game*, dan menggunakan aplikasi *unity* yang merupakan salah satu platform untuk

⁴⁵Taufiq Hilal Pradana, *Game Edukasi Belajar Tajwid Menggunakan Metode Fuzzy Type-2* (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019) h.10

⁴⁶Muhamad Khaerudin, *Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran* Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, Vol 8, No 2, 2021

mengembangkan *game* yang memiliki area kerja yaitu toolbar, scene, hierarchi, dan *inspector panel*.

5. *Game* Kuis Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile*

Teknologi pada saat ini telah mencapai level yang lebih kompleks dan canggih, selain itu, teknologi informasi dan komunikasi, seperti smartphone, internet, dan media sosial, telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan praktis. *Game* kuis ilmu tajwid berbasis *mobile* merupakan aplikasi yang dibuat agar dapat digunakan pada gawai seluler, termasuk smartphone, tablet serta perangkat *mobile* lainnya. *Game* kuis yang terdapat pada *mobile* dapat digunakan pada kapan dan di mana saja. Pemanfaatan *game* kuis berbasis *mobile*, terutama dalam pendidikan, membawa banyak manfaat. *Game* kuis membantu meningkatkan semangat belajar, meningkatkan pemahaman materi, dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. *Game* kuis ilmu tajwid berbasis *mobile* dapat diakses pada Android dan iOS secara offline.

C. Kerangka Pikir

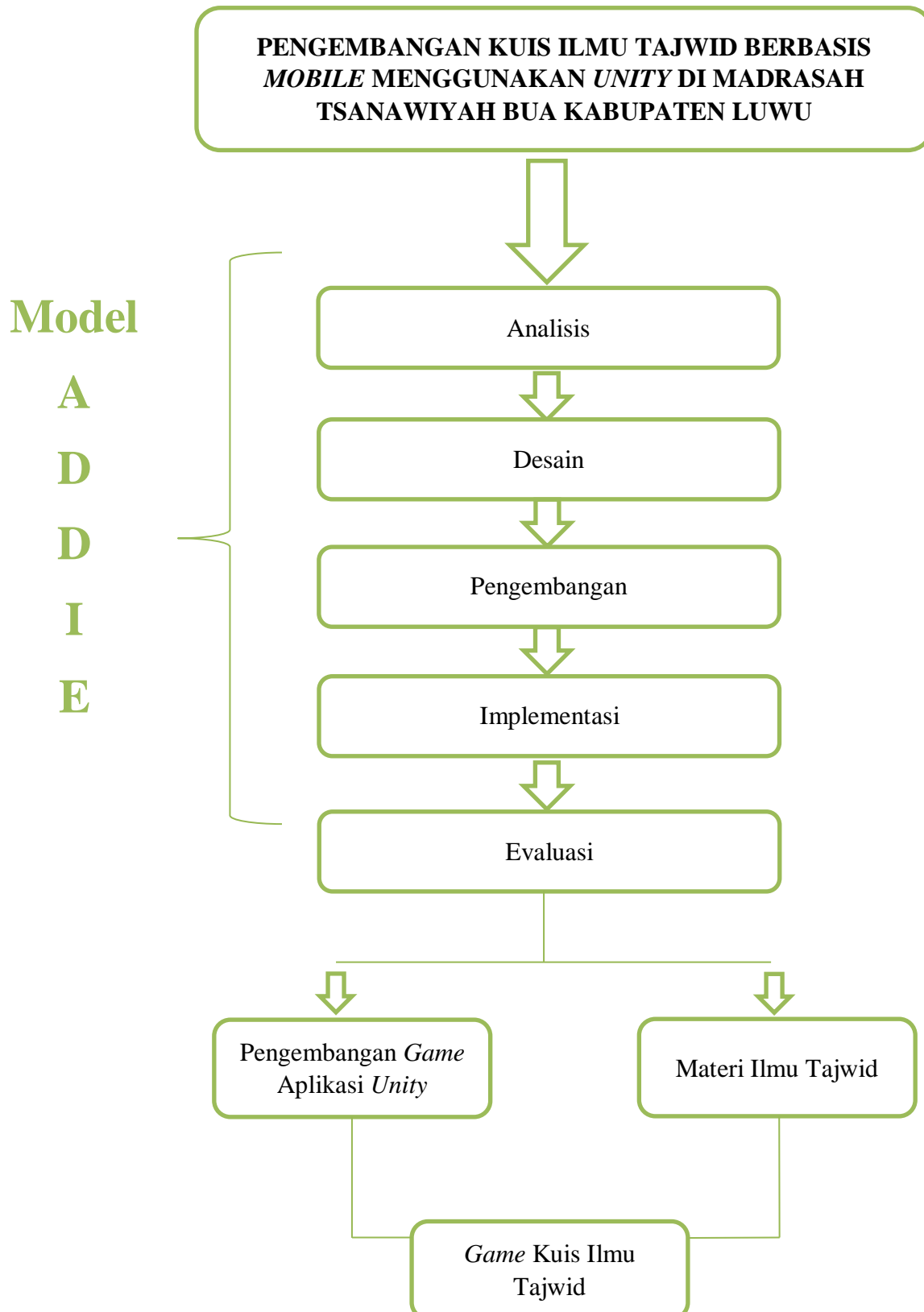
Kerangka berpikir, atau kerangka pemikiran, merupakan landasan konseptual yang menjadi dasar dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Kerangka ini disusun melalui sintesis dari hasil observasi, fakta-fakta yang relevan, dan kajian pustaka yang mendalam. Dengan adanya kerangka pemikiran, peneliti dapat merumuskan teori, konsep, dan prinsip-prinsip yang menjadi acuan dalam penelitian. Di dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian dijabarkan secara rinci dan relevan dengan permasalahan yang diangkat, sehingga dapat memberikan arah yang jelas

dalam pelaksanaan penelitian dan analisis data. Selain itu, kerangka berpikir berfungsi untuk memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel penelitian, memudahkan peneliti dalam merancang metode penelitian, serta menjadi dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan dan menjawab pertanyaan penelitian secara sistematis. Dengan demikian, kerangka berpikir tidak hanya berperan sebagai panduan penelitian, tetapi juga sebagai alat untuk memastikan bahwa setiap tahap penelitian dilakukan secara logis, terstruktur, dan konsisten dengan tujuan penelitian.⁴⁷

Pembelajaran menggunakan kuis untuk memahami ilmu tajwid. Peneliti menggunakan *game* kuis kepada siswa agar dapat memahami ilmu tajwid dengan mudah dan benar. Pada *game* kuis terdapat penjelasan materi ilmu tajwid secara praktis dan memiliki pertanyaan seputar materi yang dapat mengasah pemahaman siswa mengenai ilmu tajwid.

⁴⁷Addini Zahra Syahputri, *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*. Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2, 1 (Juni 2023): 160-166.

Tabel 2.1 Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan suatu proses yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi sebuah produk. Pendidikan yang memiliki langkah-langkah yaitu prosesnya dimulai dari mengkaji hasil-hasil penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, kemudian melakukan proses perancangan dan pengembangan produk, hingga akhirnya melaksanakan uji coba atau evaluasi terhadap produk tersebut.⁴⁸

Alasan peneliti memakai jenis penelitian ini karena pada metode penelitian ini mempunyai karakter yang cocok dengan permasalahan yang ada di MTs Bua, maka *game* edukasi dibuat untuk menjadikan sebagai media dalam pembelajaran ilmu tajwid.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

MTs Bua merupakan Madrasah Tsanawiyah Bua yang terletak di Jalan Tandipau, Kelurahan Sakti Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan dan jarak tempuh dari Ibu Kota Kabupaten Luwu yaitu Kota Belopa ke Madrasah Tsanawiyah Bua adalah 45 km.

⁴⁸Okpatrioka, *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan* (Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya) Vol. 1, No.1 Maret 2023.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, dimulai sejak tanggal diterbitkannya izin penelitian yaitu bulan Oktober hingga November. Selama periode tersebut, peneliti melaksanakan seluruh tahapan penelitian mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan serta proses bimbingan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pihak yang terlibat dalam penggunaan dan uji coba media pembelajaran berbasis *game* kuis yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik sebagai pengguna utama serta guru sebagai pihak yang memberikan evaluasi dan penilaian terhadap kelayakan media tersebut:

1. Siswa

Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Bua pada tahun ajaran 2025. Total peserta yang terlibat berjumlah 30 siswa, yang terdiri atas 13 siswa dari kelas IX A dan 17 siswa dari kelas IX B

2. Guru

Guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis dijadikan sebagai subjek penelitian karena guru merupakan pengguna langsung yang memahami proses pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Guru diberikan produk berupa *game* kuis Ilmu Tajwid untuk digunakan dan dinilai berdasarkan aspek kemudahan, kemenarikan, serta kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Penilaian guru melalui angket uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* kuis dari sisi penggunaan praktis di lingkungan pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yaitu sebuah model desain pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur. Model tersebut mencakup lima tahap utama, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena model ini memiliki alur yang jelas, sederhana, serta mudah diaplikasikan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Selain itu, setiap fase pada model ADDIE diselesaikan secara bertahap dan terencana, sehingga proses pengembangan media dapat berjalan lebih terarah sehingga produk yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal dan mampu mendukung proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

Model pengembangan pembelajaran ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap I Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama peneliti adalah melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan aplikasi *game* kuis ilmu tajwid. Analisis tersebut dilakukan melalui observasi dan wawancara di lokasi penelitian. Adapun bentuk analisis yang dilaksanakan meliputi hal-hal berikut:

- a. Analisis kebutuhan siswa
- b. Analisis materi pembelajaran
- c. Analisis *software* dan *hardware*

2. Tahap II Perancangan (*design*)

Tahap berikutnya setelah analisis adalah tahap perancangan atau *design* yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap *design* ini peneliti merancang dan menyusun materi yang nantinya dimasukkan ke dalam kuis ilmu tajwid. Selain itu, peneliti juga merancang tampilan antarmuka (*user interface*), alur permainan (*gameplay*), serta elemen visual seperti *background*, tombol, dan karakter visual lainnya. Pembuatan desain tampilan dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa. Peneliti juga merancang format soal dan jawaban yang nantinya dipakai dalam permainan, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

3. Tahap III Pengembangan (*development*)

Tahap berikutnya adalah tahap *development* atau disebut pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk menerapkan seluruh rancangan desain ke dalam bentuk aplikasi game yang dapat dijalankan. Dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan Unity 3D versi 2021 sebagai *game engine* untuk merealisasikan tampilan antarmuka, alur permainan, serta integrasi materi tajwid yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Peneliti mengimpor seluruh aset yang telah dirancang, kemudian menyusunnya ke dalam beberapa *scene* utama seperti menu utama, materi tajwid, permainan (quiz), dan hasil. Selanjutnya peneliti menambahkan *script* menggunakan bahasa pemrograman C# untuk mengatur alur permainan, sistem penilaian skor, dan respon terhadap jawaban pemain.

Setelah aplikasi selesai dibangun, peneliti melakukan uji validitas oleh para ahli sebagai langkah untuk memastikan mutu dan kelayakan media yang

dikembangkan. Peneliti melakukan validasi materi oleh Ahli Materi PAI (Ilmu Tajwid) untuk memastikan kebenaran dan kesesuaian pada isi di dalam materi, kemudian validasi desain oleh Ahli Desain Media Pembelajaran, serta validasi bahasa oleh Ahli Bahasa dari UIN Palopo gar penggunaan bahasa menjadi lebih jelas, mudah dimengerti, dan selaras dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan uji kepraktisan terhadap guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di MTs Bua yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan *game* kuis dari sisi penggunaan praktis di lingkungan pembelajaran.

4. Tahap IV Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media tersebut dimanfaatkan siswa kelas IX berjumlah 30 siswa, serta untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dalam mendukung pembelajaran ilmu tajwid.

5. Tahap V Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan menilai tingkat kevalidan, kualitas, serta kepraktisan produk yang dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi tujuan yang ditetapkan, sekaligus memperoleh masukan guna penyempurnaan produk. Secara umum, tahap evaluasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan berlangsung. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki, menyempurnakan, serta memastikan bahwa setiap komponen produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melibatkan para ahli atau validator yang terdiri dari:

- 1) Ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi materi ilmu tajwid dengan standar kompetensi dan kebenaran kaidah tajwid.
- 2) Ahli media, untuk menilai aspek tampilan, desain antarmuka, navigasi, dan interaktivitas dalam *game* kuis.
- 3) Ahli desain, untuk menilai kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pembelajaran, kejelasan tujuan, dan alur penyajian materi.
- 4) Uji Kepraktisan oleh Guru, guru memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan media, kemudahan dalam penyampaian materi, keterpahaman instruksi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Data diperoleh melalui angket kepraktisan guru

Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian (angket validasi) kepada para validator. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk diujicobakan. Selain itu, komentar dan saran dari validator juga dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas aspek tampilan, alur permainan, maupun penyajian materi dalam kuis.

b. Evaluasi Sumatif

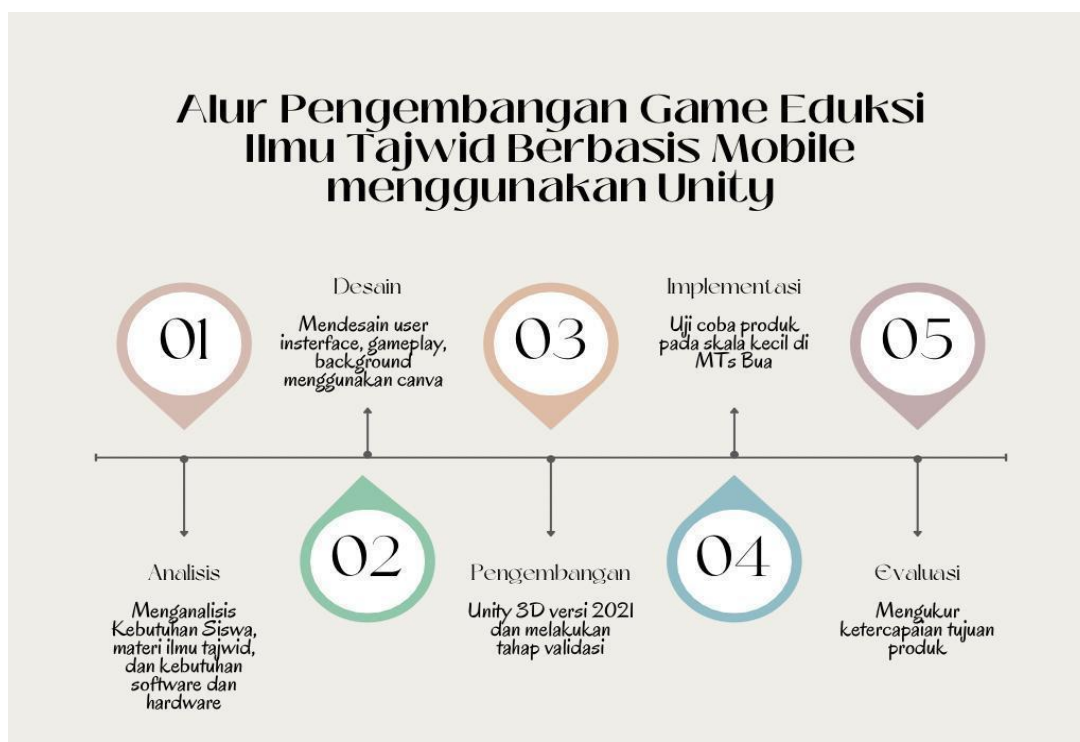
Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli dan telah direvisi berdasarkan masukan dari tahap evaluasi formatif. Tujuan evaluasi sumatif adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba lapangan (implementasi) kepada pengguna, yaitu siswa di Madrasah Tsanawiyah Bua tempat penelitian berlangsung.

Kegiatan uji coba ini mencakup:

Uji kepraktisan oleh siswa, siswa menilai sejauh mana kuis mudah digunakan, menarik, membantu memahami materi tajwid, dan menumbuhkan minat belajar. Pengukuran dilakukan melalui angket respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Hasil dari uji kepraktisan ini dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Jika hasil menunjukkan kategori “praktis” atau “sangat praktis”, maka media dianggap layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebenarnya.

Gambar 3.1 Alur Pengembangan Kuis Tajwid



E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Lapangan

Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran di MTs Bua tanpa ikut berpartisipasi secara langsung. Tujuan observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran umum tentang metode pembelajaran yang digunakan guru sebelum penerapan media *game* kuis.

2. Wawancara

Wawancara tidak terstruktur digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang relevan. Pada tahap ini, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah Bua. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap siswa kelas IX

MTs Bua untuk mendapatkan masukan terkait pembelajaran ilmu tajwid dan kebutuhan media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh berbagai informasi penting berupa buku, arsip, gambar, dan dokumen yang dapat mendukung penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi yang digunakan meliputi berbagai bukti pendukung, seperti foto kegiatan, hasil observasi, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan proses pengembangan media berupa foto peserta didik kelas IX MTsS Bua saat menggunakan aplikasi pengembangan *game* kuis, sebagai bukti pelaksanaan dan implementasi media pembelajaran.

4. Angket

Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data kuantitatif untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari para ahli serta pengguna mengenai kualitas media.

Pemberian angket dilakukan terhadap:

- a. Ahli Materi, untuk menilai kesesuaian dan ketepatan materi tajwid.
- b. Ahli Desain, untuk menilai tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, dan desain media.
- c. Ahli Bahasa, untuk menilai ketepatan penulisan huruf Arab, harakat, istilah tajwid, serta kejelasan bahasa.
- d. Guru dan Siswa, untuk mengevaluasi kemudahan pengoperasian, kemenarikan tampilan, dan manfaat yang diberikan oleh media pembelajaran.

Angket berbentuk skala Likert dengan 4 pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Hasil angket digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media sebelum diuji cobakan di lapangan.

5. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh informasi serta referensi yang relevan dengan proses pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, studi literatur mencakup kajian mengenai materi ilmu tajwid, media pembelajaran digital, dan kaidah bahasa, yang digunakan sebagai dasar perancangan dan pengembangan media *game* kuis.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan alat ukur atau disebut juga sebagai pedoman yang dipakai ketika mengumpulkan data dalam penelitian. Melalui data penelitian tersebut, sehingga tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan dapat diukur. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar Validasi

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan pengembangan *game* edukasi tajwid berupa lembar validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Ketiga lembar validasi tersebut memuat sejumlah aspek penilaian yang harus diisi oleh para validator dengan menggunakan skala 1 sampai 4, yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik).

a. Lembar validasi oleh ahli materi

Validasi materi merupakan proses penilaian serta pemberian masukan terkait isi materi yang dikembangkan. Penilaian ini dilaksanakan oleh ahli materi pembelajaran sesuai dengan bidang Pendidikan Agama Islam. Data yang telah ditemukan di analisis dan dipakai untuk merevisi kekurangan-kekurangan *game* kuis ilmu tajwid dari segi materi pembelajaran. Adapun aspek yang dinilai pada angket ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek Isi materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD Kesesuaian materi dengan indikator Keakuratan cakupan materi Kesesuaian video dengan materi Ketepatan contoh dengan materi Kemuktahiran materi
2	Aspek Penyajian	Kejelasan materi Rujukan/sumber materi jelas Sistematika isi materi Penyajian latihan sesuai dengan materi

b. Lembar validasi oleh Ahli Desain

Validasi produk awal pada *game* kuis ilmu tajwid yang sudah dibuat akan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli desain sesuai dengan bidang keilmuannya dengan mengisi lembar validasi. Data yang telah didapat lalu dianalisis dan dipakai untuk merevisi kekurangan-kekurangan dari produk yang dihasilkan. Adapun aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli desain media pembelajaran bisa diperhatikan pada table 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek Pemograman	Kemudahan dalam penggunaan

		Media dapat dipraktikkan pada berbagai waktu dan tempat Media mampu melatih kemandirian peserta didik dalam belajar
2	Aspek Tampilan	Penggunaan font Penempatan tata letak Kualitas video Kesesuaian gambar atau ilustrasi Desain cover menarik Keserasian background dan harmonisasi warna

c. Lembar validasi oleh ahli Bahasa

Validasi bahasa merupakan penilaian dan saran mengenai kelayakan bahasa dari kuis ilmu tajwid yang dibangun. Validasi bahasa akan dilakukan oleh pakar bahasa sesuai bidangnya. Data yang didapatkan selama analisis akan dijadikan untuk memperbaiki kekurangan pada game. Tabel 3.4 berikut menunjukkan aspek atau komponen angket ahli bahasa yang dinilai :

Tabel 3.4 Kisis-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Kelayakan Bahasa	Tatanan Bahasa Kemudahan pemahaman Tingkatan Bahasa

2. Instrumen untuk Mengukur Kepraktisan

Kepraktisan merupakan salah satu kriteria kualitas media pembelajaran yang ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan juga peserta didik dalam menggunakan media yang telah dibuat. Menurut Nieveen dan Akker, kepraktisan berkaitan dengan dua aspek, yaitu: (1) sejauh mana produk pengembangan dapat

diimplementasikan secara nyata di lapangan, dan (2) persepsi pengguna, baik guru maupun peserta didik. Instrumen yang dipakai untuk menilai kepraktisan kuis ilmu tajwid yaitu angket respons peserta didik terhadap kuis ilmu tajwid serta angket respons guru mata pelajaran.

a. Angket respon peserta didik

Angket digunakan untuk memperoleh pendapat peserta didik terhadap kuis ilmu tajwid yang dikembangkan. Angket respon peserta didik diberikan dan diminta untuk mengisi angket pada akhir saat setelah menggunakan kuis ilmu tajwid. Angket uji respon peserta didik ini dalam bentuk angket tertutup yaitu respon berdasarkan ketentuan SS (Sangat setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Berikut disajikan kisi-kisi angket respons peserta didik:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon oleh Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan Penggunaan	Mudah digunakan Dapat digunakan secara berulang-ulang Kejelasan petunjuk penggunaan
2	Tampilan	Kemenarikan desain kuis ilmu tajwid Soal-soal pada kuis ilmu tajwid mudah untuk dibaca Kejelasan video, gambar, teks, dan suara (audio) Sebagai alternatif dalam belajar
3	Manfaat Media	Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran Peserta didik semakin semangat dalam pembelajaran Melatih fokus peserta didik Membantu peserta didik untuk terbiasa berpikir kritis

b. Angket respon guru mata pelajaran

Uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan juga didasarkan pada angket yang diisi oleh guru. Angket tersebut disusun dalam bentuk angket tertutup. Aspek-aspek yang dinilai dari respons guru terhadap kuis ilmu tajwid yang dikembangkan meliputi yaitu kemudahan penggunaan kuis ilmu tajwid, tampilan kuis ilmu tajwid, dan manfaat kuis ilmu tajwid. Berikut kisi-kisi angket respon guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadist:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon oleh Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadis

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan Penggunaan	Mudah digunakan Dapat digunakan secara berulang-ulang Kejelasan petunjuk penggunaan kuis ilmu tajwid sistematis dan mudah dibaca
2	Tampilan	Kemenarikan desain kuis ilmu tajwid Kesesuaian materi dengan KI dan KD Kesesuaian materi dan indikator Kejelasan video, gambar. Teks, dan suara (audio) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
3	Manfaat Media	Sebagai alternatif sumber belajar Mendorong kemandirian peserta didik dalam belajar serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Peserta didik semakin aktif pada saat pembelajaran
Peserta didik semakin semangat dalam pembelajaran
Melatih fokus peserta didik
Membantu peserta didik untuk terbiasa berpikir kritis

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan pada tahap validasi yaitu data baik berupa saran, masukan maupun kritikan terhadap kuis ilmu tajwid yang telah dibuat dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Analisis kuantitatif dilaksanakan terhadap hasil instrumen yaitu angket penilaian yang telah diisi oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan guru mata pelajaran maupun peserta didik yang memakai media ini. Angket penilaian tersebut diolah dengan memakai skala Likert sebagai skala pengukuran. Menurut Hidayat menjelaskan bahwa Skala Likert mempunyai skala 1-4 data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:⁴⁹

-SS (Sangat Setuju)	= 4
-S (Setuju)	= 3
- TS (Tidak Setuju)	= 2
-STS (Sangat Tidak Setuju)	= 1

⁴⁹Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas Reabilitas*. (Surabaya: Health Books Publishing, 2021) h.12.

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis data kevalidan dari aplikasi kuis ilmu tajwid yang telah dibuat digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Di mana hasil dari penilaian ahli materi, ahli desain dan ahli bahasan yang berupa skor kemudian diolah dengan menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh, lalu membandingkannya dengan skor maksimal yang mungkin dicapai. Dari perbandingan tersebut akan diperoleh nilai rata-rata penilaian. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah Nilai}}$$

Untuk mengetahui kevalidan media yang dibuat digunakan kriteria kevalidan yang dapat diperhatikan pada tabel 3.7 berikut:⁵⁰

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media

Nilai Rata-rata	Kriteria Kevalidan
$X > 3,20$	Sangat Valid
$2,41 < X < 3,20$	Valid
$1,61 < X < 2,40$	Kurang Valid (direvisi)
$0,80 < X < 1,60$	Tidak Valid(revisi total)

2. Analisis Data Kepraktisan kuis ilmu tajwid

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan kuis ilmu tajwid yang telah dikembangkan, dilakukan analisis data dari angket respon guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis serta angket respons peserta didik.

⁵⁰Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Lampung: Pustaka Belajar, 2016. 144.

a. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Untuk menilai tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, dilakukan analisis data berdasarkan angket respon yang diberikan kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis dan Peserta didik yang telah menggunakan media tersebut. Analisis dilakukan memakai rumus di bawah ini, sebagai berikut:

$$V_p = \frac{TSEp}{s-max} \times 100 \%$$

Keterangan:

V_p : Validitas Kepraktisan

TSEp : Total Skor Empirik Kepraktisan

S-max : Skor Maksimal yang diharapkan

Setelah mendapatkan nilai kepraktisan, agar dapat mendeskripsikan hasil kepraktisan maka dapat diperhatikan pada kriteria di tabel 3.8 berikut:⁵¹

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media

Presentase Responden	Kriteria
85,01% - 100 %	Sangat Praktis
70,01%-85,00%	Praktis
50,01%-70,00%	Kurang Praktis
01,00%-50,00%	Tidak Praktis

⁵¹Akbar, S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 5 (2), 2013. 26-29.

3. Analisis Data Wawancara

Menjelaskan wawancara sebagai instrumen kualitatif untuk mengungkap persepsi, sikap, dan pengalaman peserta didik.⁵² Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara dengan siswa setelah mereka menggunakan kuis ilmu tajwid. Analisis tersebut dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

a. Reduksi Data

Melakukan pemilihan dan penyederhanaan data wawancara untuk memudahkan analisis yang sesuai dengan persepsi siswa, seperti kesan bermain, kemudahan, dan manfaat.

b. Penyajian data

Menyajikan hasil wawancara dalam bentuk uraian naratif sehingga mudah dipahami.

c. Penarikan kesimpulan

Menyimpulkan persepsi siswa berdasarkan pola jawaban, misalnya apakah game menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami tajwid.

⁵²Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Desain dan Proses Pengembangan Produk

1. Desain

a. Nama dan Konsep Kuis

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *game* kuis yang diberi nama “Tajwid Ace”. Penamaan tersebut mencerminkan substansi dan tujuan kuis yang berfokus pada penguasaan ilmu tajwid. Istilah *tajwid* menunjukkan materi utama yang diujikan, sedangkan kata *ace* bermakna juara atau individu yang memiliki keunggulan dalam suatu bidang. Oleh karena itu, nama Tajwid Ace menggambarkan harapan agar peserta didik mampu menjadi pribadi yang terampil dan unggul dalam memahami serta menerapkan kaidah-kaidah ilmu tajwid.

Kuis ini menggunakan slogan “Terapkan Ilmu, Raih Gelar Tajwid Ace!” yang menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pemahaman konsep, tetapi juga pada penerapan ilmu tajwid secara tepat. Adapun tujuan pengembangan kuis ini adalah untuk membantu peserta didik mempelajari dan menerapkan ilmu tajwid melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kuis dirancang sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memotivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bentuk dan Jenis Soal

Kuis ilmu tajwid yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban, di mana setiap soal


hanya memiliki satu jawaban yang benar. Bentuk soal pilihan ganda dipilih karena mampu mengukur pemahaman peserta didik secara objektif serta memudahkan proses penilaian secara otomatis dalam *game* kuis.

Jumlah soal yang disediakan dalam kuis ini sebanyak 50 soal, yang disusun dan dibagi ke dalam lima level. Setiap level terdiri atas 10 soal yang dirancang secara berjenjang dari tingkat kesulitan rendah hingga tinggi. Pembagian level ini bertujuan untuk memberikan tahapan pembelajaran dan evaluasi yang sistematis, sehingga peserta didik dapat mengerjakan soal secara bertahap sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Pada level pertama, soal difokuskan pada pengenalan konsep dasar ilmu tajwid, seperti istilah-istilah tajwid dan jenis-jenis hukum bacaan. Level kedua mulai mengarahkan peserta didik pada pemahaman yang lebih mendalam, termasuk mengidentifikasi hukum tajwid dalam potongan ayat. Level ketiga menuntut peserta didik untuk mengaplikasikan kaidah tajwid dalam konteks bacaan yang lebih kompleks. Selanjutnya, level keempat dan level kelima berisi soal-soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, yang menekankan pada ketepatan penerapan hukum tajwid secara menyeluruh.

Melalui pembagian level tersebut, kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman ilmu tajwid secara bertahap. Desain level dalam *game* kuis ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur, menantang, dan tetap menyenangkan bagi peserta didik.

Tabel 4.1 Level Map

Level	Nama	Poin Naik Level
1	Santri Pemula	< 250
2	Pembaca Lancar	250–349
3	Qari Muda	350–424
4	Tajwid Master	425–474
5	Tajwid Ace 	475–500

c. Alur dan Mekanisme

Kuis dimulai ketika pengguna menekan tombol mulai pada menu utama. Sistem kemudian menampilkan halaman map level sebagai navigasi pemilihan level. Pengguna memulai permainan dari level 1, di mana sistem menyajikan soal-soal ilmu tajwid secara bertahap. Setiap jawaban pengguna diproses dan dinilai secara otomatis oleh sistem. Apabila pengguna mencapai minimal 7 jawaban benar, maka sistem membuka akses ke level berikutnya. Namun, jika pengguna melakukan kesalahan sebanyak 3 kali, maka sistem akan menghentikan permainan dan mengarahkan pengguna untuk mengulang kuis dari awal.

2. Proses

Aplikasi kuis ilmu tajwid berbasis *mobile* menggunakan unity ini dibuat menggunakan pengembangan model ADDIE :

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan, analisis materi, serta analisis perangkat keras dan perangkat lunak. Hasil dari tahapan ini adalah sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Kebutuhan yang terkait dengan siswa antara lain sebagai berikut:

- a) Siswa menunjukkan rendahnya antusiasme dalam pembelajaran ilmu tajwid
- b) Sistem pembelajaran ilmu tajwid di Madrasah Tsanawiyah Bua masih bersifat konvensional.
- c) Siswa merasa jenuh dengan sistem pembelajaran ilmu tajwid yang kurang interaktif dan kurang menarik

2) Analisis Materi Pembelajaran

Materi ilmu tajwid dalam pembelajaran ini terbagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

- a) Hukum mempelajari Ilmu Tajwid
- b) Hukum Nun sukun dan tanwin
- c) Hukum Mim Sukun

- d) Hukum mim Tasydid dan Nun tasydid
 - e) Hukum Lam Ta'rif
 - f) Hukum Lam Tebal dan Lam Tipis
 - g) Idgham Mutamatsilain
 - h) Idgham Mutaqaribain
 - i) Idgham Mutajanisain
 - j) Hukum Bacaan Mad
 - k) Hukum Qalqalah
 - l) Hukum Membaca *Ra*
- 3) Analisis *software* dan *hardware*

Beberapa *hardware* dan *software* yang diperlukan untuk penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Analisis *Hardware* dan *Software*

No	NAMA	KATEGORI	KETERANGAN
1	Aplikasi Canva	<i>Software</i>	Untuk membuat material background
2	Corel Draw 2018	<i>Software</i>	Untuk Desain Visual dan Gambar dalam <i>Unity</i>
3	Microsoft 2021	<i>Software</i>	Mengimplementasikan kode program ScriptC# yang akan diintegrasikan ke dalam <i>unity</i>
4	<i>Unity 3D 2021</i>	<i>Software</i>	<i>Game Engine</i>

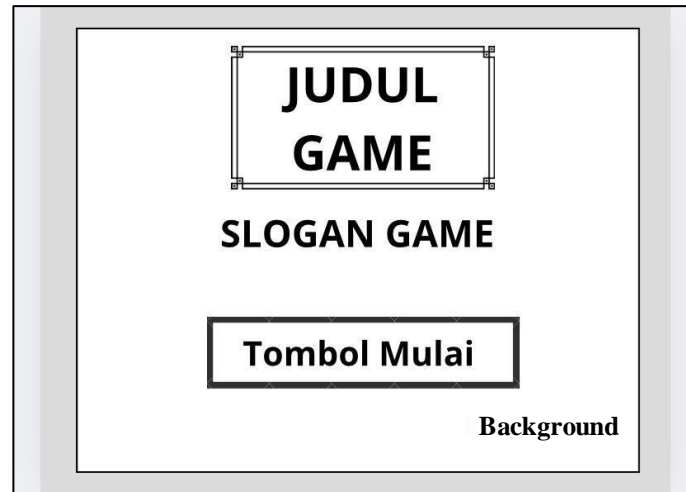
5	Unity Remote	<i>Software</i>	Untuk melakukan integrasi scene Unity 3D antara laptop dan smartphone
6	Kabel Data USB	<i>Hardware</i>	Berperan sebagai alat penghubung antara laptop dan smartphone pada tahap pengembangan aplikasi
7	Laptop	<i>Hardware</i>	HP Intel Core RAM 8 GB SSD 500 GB
8	Smartphone	<i>Hardware</i>	Dengan spesifikasi minimal : Redmi RAM 2GB

b. *Design* (Tahap Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang desain awal berupa sketsa yang akan digunakan dalam tahap pengembangan, termasuk perancangan soal dan jawaban terkait ilmu tajwid serta perancangan alur permainan (*gameflow*), yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

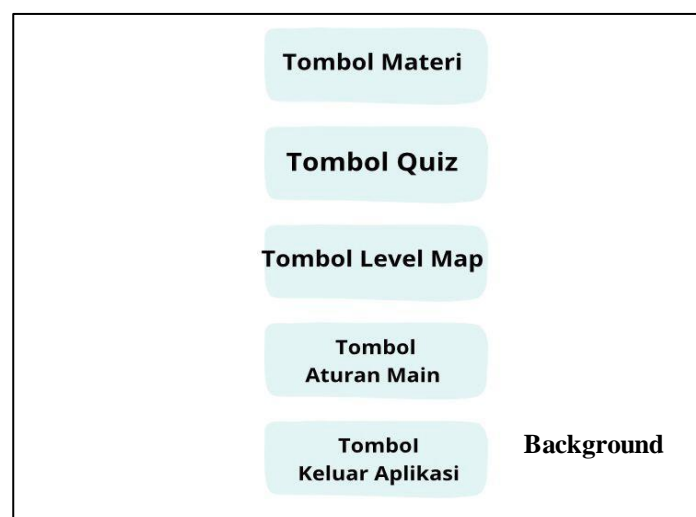
1) Sketsa *main menu*

Pada *scene main menu* pertama terdapat slogan kuis, judul kuis, dan tombol “Mulai”. Sketsa *main menu* pertama dapat diperhatikan pada gambar berikut:



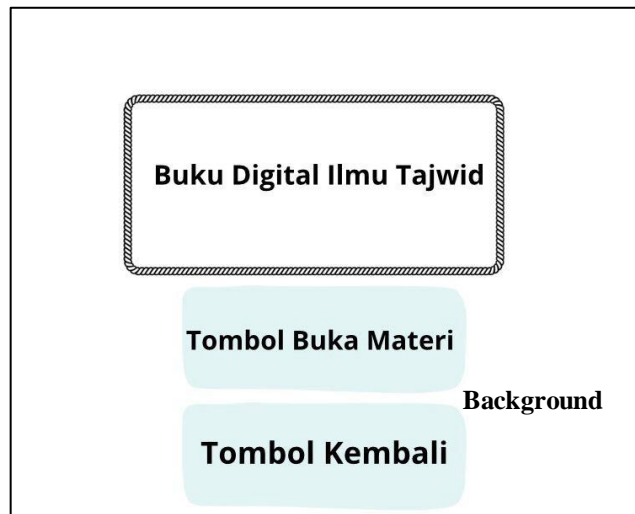
Gambar 4.1 *Main Menu*

Pada Main menu kedua, terdapat tombol “Materi”, tombol “Quiz”, tombol “Level Map”, tombol “aturan main, tombol “keluar aplikasi”. Sketsa main menu kedua dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 *Main Menu*

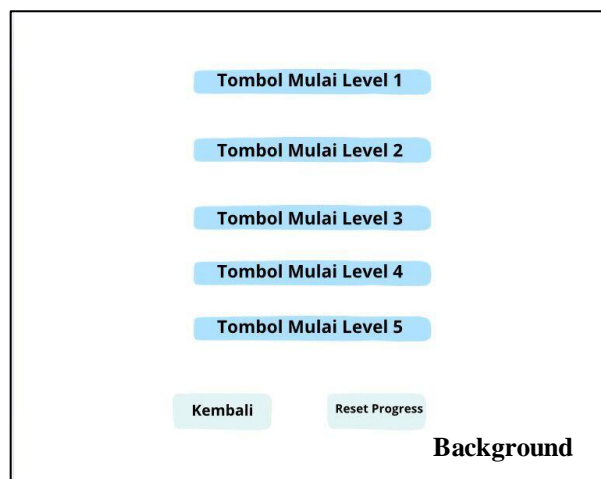
2) Sketsa *scene* materi



Gambar 4.3 Sketsa *Scene* Materi

Sketsa *scene* materi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3. Di dalam *scene* ini terdapat tombol "Buka Materi", dan tombol "Kembali".

3) Sketsa *scene Level Map*



Gambar Sketsa 4.4 *scene* Level Map

Sketsa scene Level map tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4, di dalam scene ini terdapat tombol “Mulai Level 1 – Level 5”, tombol “Kembali” dan tombol "Reset Progress”.

4) *Scene Gameplay (Quiz)*

Di dalam *scene* ini terdapat “Urutan level”, “Gelar pemain”, “Skor”, “Soal Game”, “kesempatan bermain”, “tombol keluar” dan “pilihan jawaban 1 – jawaban 4”. Sketsa *scene gameplay* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.5 Sketsa *Scene Gameplay (quiz)*

5) *Scene Aturan Pemain*



Gambar 4.6 Sketsa *Scene* Aturan Pemain

Pada *scene* ini terdapat “detail aturan” dan “tombol kembali”, seperti pada gambar 4.6.

6) Sketsa hasil akhir game

Memunculkan informasi hasil main di tengah *scene* yang di dalamnya terdapat Hasil Level “Skor”, tombol “Kembali ke main menu” dan terdapat ucapan “Selamat telah mendapat gelar Tajwid Ace””. Sketsa akhir dari *game* dapat dilihat pada ilustrasi pada Gambar 4.7 berikut:



Gambar 4.7 sketsa *scene* akhir

7) Perancangan Materi Pembelajaran

Materi dibagi menjadi 5 level utama, dengan total 50 soal. Setiap level terdiri dari 10 soal kuis pilihan ganda. Untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya, pemain harus menjawab minimal 7 soal dengan benar ($\geq 70\%$). Pada setiap level terdapat gelar bagi pemain yang telah berhasil. Untuk level pertama memiliki gelar santri pemula, level dua bergelar pembaca lancar, level tiga bergelar qari muda, level empat bergelar tajwid master hingga level lima bergelar tajwid ace.

8) Perancangan Alur Permainan (*Game Flow*)

Perancangan alur permainan (*game flow*) pada game tajwid Ace dirancang agar membagikan pengalaman belajar yang interaktif, bertahap, serta menyenangkan dalam mempelajari ilmu tajwid. Saat permainan dijalankan, pemain akan memasuki tampilan awal (main menu) yang menampilkan beberapa pilihan utama, yaitu Mulai, Level map, Quiz, Aturan Permainan, Materi, dan Keluar. Menu *Petunjuk Permainan* berisi panduan singkat mengenai cara bermain, aturan penilaian, serta ketentuan kelulusan pada setiap level. Sementara itu, menu *Materi* berfungsi sebagai sarana pembelajaran awal yang memuat ringkasan hukum-hukum tajwid seperti mad, idgham, ikhfa', qalqalah, dan hukum nun mati serta tanwin dan lainnya. Bagian ini dirancang agar pemain dapat memahami konsep dasar tajwid sebelum mengikuti kuis.

Ketika pemain memilih menu *Level Map*, permainan akan langsung memulai Level 1, karena sistem dibuat tanpa opsi pemilihan level secara bebas. Pemain harus menyelesaikan level secara berurutan mulai dari level satu hingga level lima. Pada tiap level berisi sejumlah soal berbentuk kuis pilihan ganda yang menguji pemahaman pemain terhadap hukum tajwid. Untuk dapat melanjutkan ke level

berikutnya, pemain harus menjawab minimal tujuh soal dengan benar secara beruntun (7 benar berturut-turut). Jika pemain belum mencapai target tersebut, maka pemain mengulang level yang sama hingga berhasil.

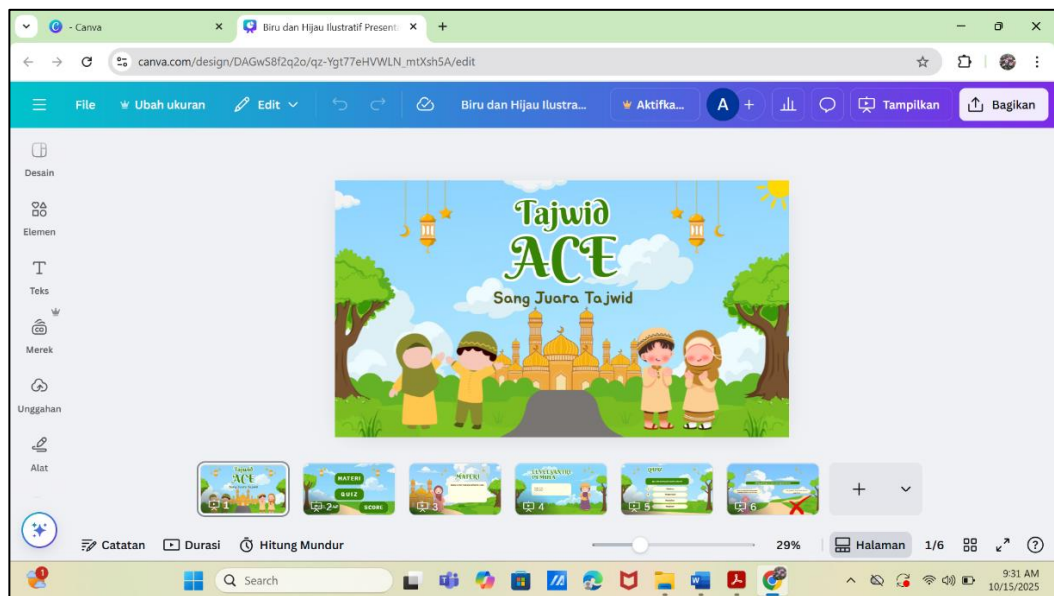
Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang meningkat, baik dari segi kompleksitas soal maupun variasi penerapan hukum tajwid. Setelah pemain menyelesaikan seluruh level, sistem akan menampilkan skor yang mencerminkan tingkat penguasaan pemain terhadap materi tajwid. Seluruh alur permainan ini dikembangkan menggunakan *Unity Engine*, dengan pemanfaatan fitur *scene management* untuk mengatur transisi antarhalaman seperti menu utama, materi, kuis, dan hasil akhir agar berjalan secara halus dan responsif. Dengan rancangan alur permainan yang terstruktur dan progresif ini, game “Tajwid Ace” diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang produknya efektif sekaligus menarik dalam mendukung pengguna untuk memahami dan menguasai ilmu tajwid secara bertahap.

c. *Development* (Tahap Pengembangan):

Pada tahap *development* atau pengembangan, rancangan yang telah disusun pada tahap *design* mulai direalisasikan menjadi produk nyata berupa *game* pembelajaran ilmu tajwid berbentuk kuis yang diberi nama *Tajwid Ace*. Proses pengembangan dilakukan menggunakan *game engine Unity*, karena *Unity* mendukung pembuatan permainan interaktif berbasis kuis dengan sistem level dan antarmuka yang menarik. Tahap ini melakukan proses yaitu mengikuti sketsa yang telah dirancang pada tahap desain. Langkah pertama dalam tahap pengembangan adalah :

1) Pembuatan Desain Game

Pada tahap awal, peneliti membuat rancangan tampilan antarmuka (*user interface*) *game* menggunakan aplikasi Canva. Desain ini meliputi tampilan halaman utama, tombol mulai, petunjuk permainan, serta tampilan kuis. Desain hasil dari Canva kemudian dijadikan acuan dalam proses pembuatan aset visual di *Unity* agar tampilan *game* sesuai dengan rancangan desain awal. Proses desain dapat dilihat pada gambar 4.8 :



Gambar 4.8 Proses Desain Kuis dengan aplikasi canva

a) *Scene main menu*

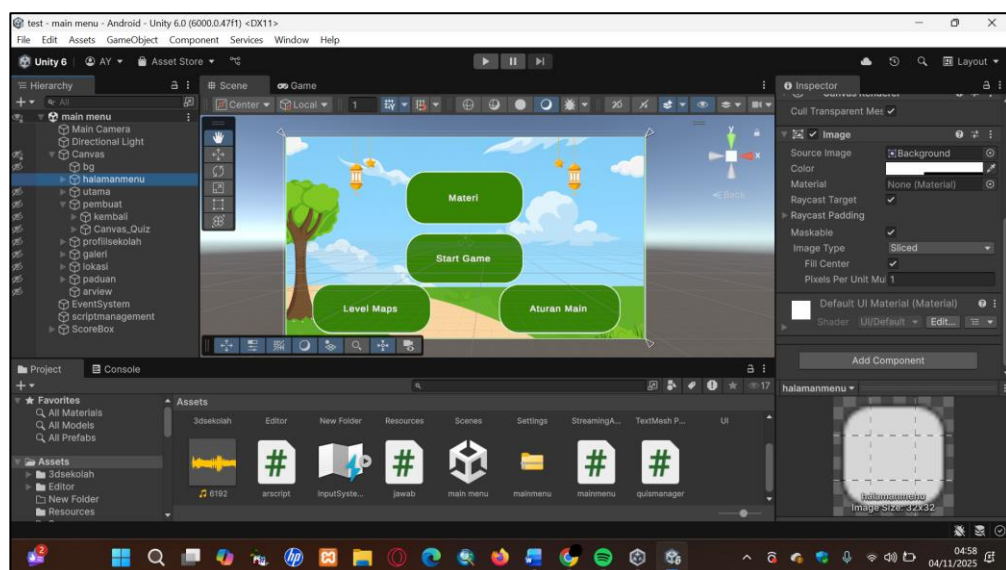
Scene ini adalah halaman utama yang telah direalisasikan dari pada tahap sebelumnya. Mengenai proses pengembangannya dapat diperhatikan pada Gambar 4.9 berikut:



Gambar 4.9 Pengembangan *scene* utama dengan elemen background dan panel interaktif untuk memulai permainan Tajwid Ace.

b) *Scene* pemilihan materi

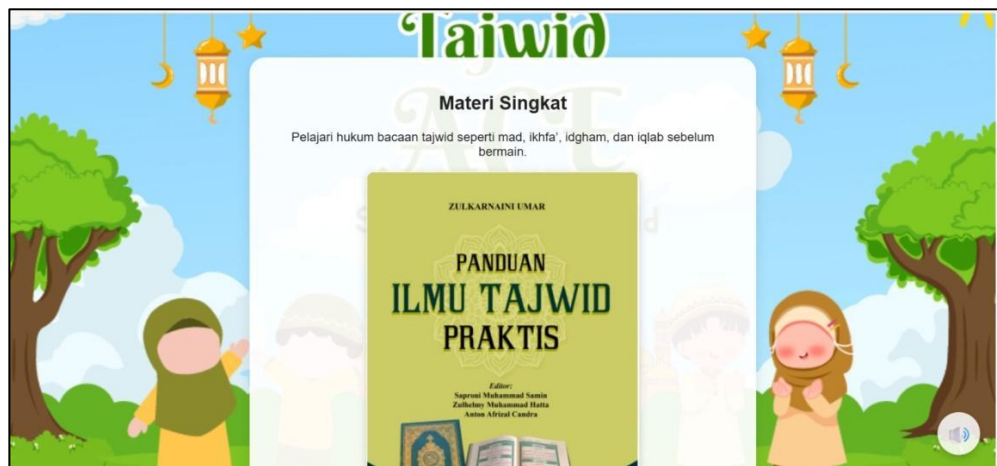
Scene lanjutan dari *main menu* ini dikembangkan sesuai dengan sketsa yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, dengan proses pengembangan ditunjukkan pada Gambar 4.10:



Gambar 4.10 Pengembangan *Scene* Pemilihan materi

c) *Scene* materi game

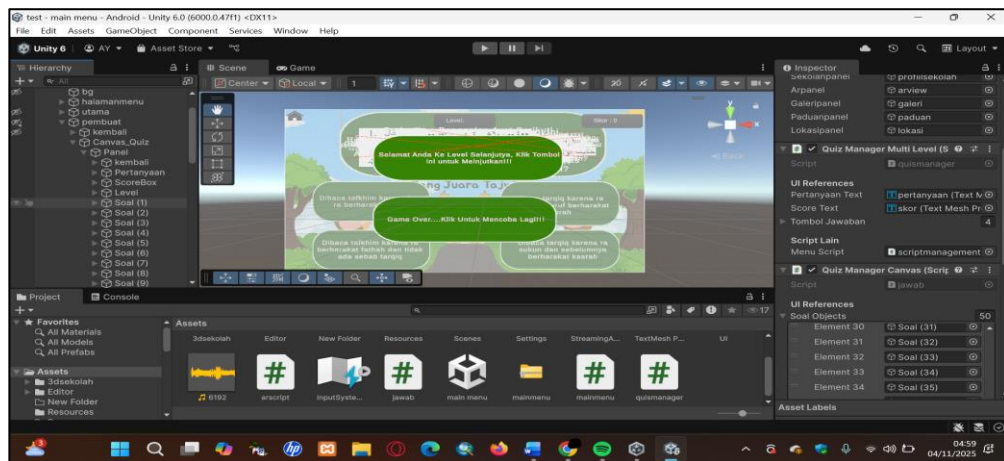
Scene ini mengimplementasikan materi ilmu tajwid secara ringkas dari buku panduan, dengan proses pengembangannya ditunjukkan pada Gambar 4.11:



Gambar 4.11 Pengembangan *scene* materi game

d) *Scene* gameplay

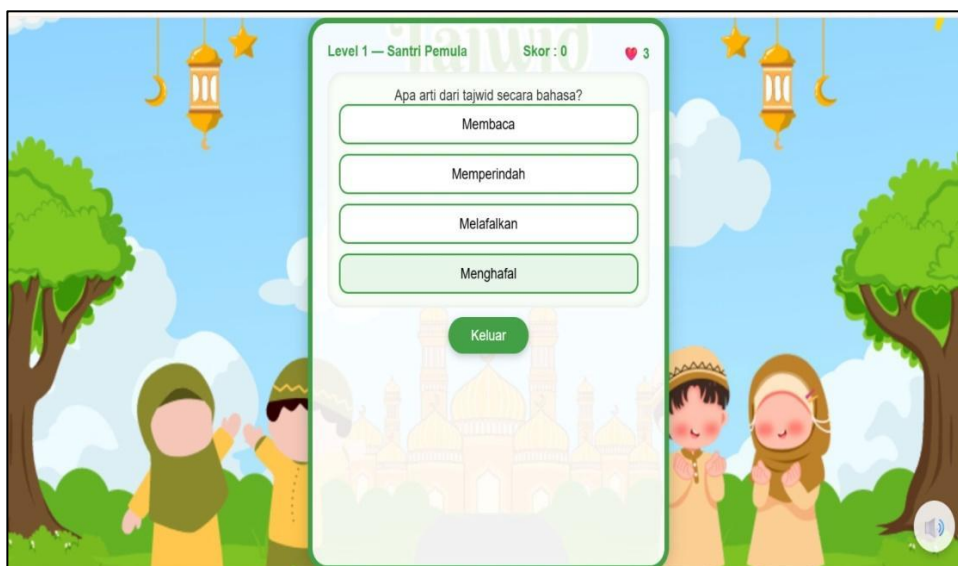
Scene ini berfungsi sebagai *scene* pusat dari kuis, dan proses pengembangannya ditunjukkan pada Gambar 4.12:



Gambar 4.12 Pengembangan *Scene* Gameplay

e) Hasil akhir kuis

Scene hasil akhir muncul ketika permainan berakhir, dengan pengembangan berdasarkan sketsa tahap sebelumnya. Gambar 4.13 menunjukkan proses pengembangannya:



Gambar 4.13 Pengembangan Hasil akhir kuis

f) Validasi Ahli dan Uji Kepraktisan

Setelah game dinyatakan berfungsi dengan baik, produk *Tajwid Ace*, produk telah siap untuk menjalani proses validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran serta ketepatan bahasa dan uji kepraktisan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang berperan sebagai validator dalam penelitian ini adalah seorang ahli PAI dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Peneliti berdiskusi dengan ahli materi mengenai kualitas aplikasi game edukasi ilmu tajwid yang

dikembangkan. Ahli materi memberikan penilaian serta masukan, baik secara tertulis maupun lisan. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi. :

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Aspek Isi Materi	Materi yang disajikan pada kuis sesuai dengan materi ilmu tajwid.	4
		Materi ilmu tajwid yang disajikan sesuai dengan soal quiz pada kuis.	4
		Materi yang disajikan dalam kuis bersifat akurat, mencakup kebenaran fakta serta ketepatan konsep, prinsip, hukum, atau teori yang disajikan	4
		Audio dan gambar yang diberikan dengan materi.	4
		Ketepatan jawaban yang disajikan dengan materi.	4
		Kemuthakiran materi yang disajikan dalam quiz pada kuis.	3
2.	Aspek Penyajian	Informasi yang disajikan sesuai dengan materi serta menambah pengetahuan peserta didik.	4
		Rujukan atau sumber acuan mencakup unsur teks, gambar, dan audio, yang ditulis dengan jelas serta sesuai dengan ketentuan.	3

	Pemberian materi pada kuis runtut dan sistematis.	4
	Penyusunan soal mengikuti kesesuaian dengan materi yang diberikan	4
Jumlah		38
Rata-rata		3,80
Kategori		Sangat Valid

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Isi Materi	23	3,83	Sangat Valid
Penyajian Materi	15	3,75	Sangat Valid
Jumlah	38	3,80	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi materi, diperoleh skor 3,80, sehingga media ini dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi dikerjakan dengan tujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan contoh, serta kelayakan materi tajwid yang disajikan dalam kuis *Tajwid Ace*. Proses validasi dilakukan oleh seorang ahli di bidang ilmu tajwid yang menilai media melalui lembar penilaian serta memberikan masukan kualitatif.

Secara umum, ahli materi menyatakan bahwa konten yang disajikan sudah sesuai dengan kaidah ilmu tajwid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, ahli memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan daya tarik dan

efektivitas media dalam pembelajaran. Adapun saran utama dari ahli materi adalah sebagai berikut:

“Sebaiknya menambahkan animasi-animasi tambahan pada *game* agar pengguna semakin menyukai, tidak mudah bosan, dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.”

Ahli materi menilai bahwa siswa Madrasah Tsanawiyah cenderung menyukai tampilan visual yang dinamis. Penambahan animasi dinilai dapat membantu meningkatkan fokus, memperkuat motivasi belajar, dan membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan.

Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan beberapa revisi pada *game*, yaitu:

- a) Menambahkan animasi sederhana pada menu utama untuk memberikan kesan dinamis.
- b) Menambahkan animasi pada bagian skor/hasil jawaban

Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki tampilan visual dan meningkatkan tingkat keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran tajwid.

1. Validasi Ahli Desain

Validasi dilakukan oleh ahli desain dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Validasi oleh ahli desain mencakup dua aspek utama, yakni aspek pemrograman dan aspek tampilan atau desain media. Hasil dari proses validasi oleh ahli desain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Indikator	Skor
1	Pemograman	Penggunaan dan pengoprasian kuis Ilmu tajwid mudah	3
		kuis dapat digunakan pada berbagai tempat dan waktu.	3
		kuis dapat membantu pembelajaran ilmu tajwid.	3
2	Tampilan	Pemilihan jenis huruf pada kuis telah sesuai.	3
		Penggunaan ukuran huruf pada kuis telah sesuai.	3
		Tulisan pada kuis mudah dibaca.	4
		Penempatan tata tampilan menu utama dari aplikasi kuis yang dibangun.	3
		Penempatan gambar atau ilustrasi tepat dan terlihat dengan jelas.	3
		Kesesuaian audio pada kuis terdengar jelas dan sesuai.	4
		Gambar pada kuis berwarna, jelas, dan menarik.	3
		Tampilan halaman quiz yang disajikan.	3
		<i>Background</i> yang digunakan serasi dengan teks sehingga membuat bacaan menarik dan jelas terbaca.	3
		Elemen warna dan ilustrasi ditampilkan secara harmonis, saling terkait, dan mendukung	3

		keselarasan tampilan media	
		Penggunaan warna dan grafis sesuai dengan tema kuis	3
		Ikon dan tombol mudah dipahami pengguna	3
		Game merespons input pengguna dengan cepat dan tepat	4
		Animasi/transisi mendukung pengalaman bermain yang menyenangkan	3
		Desain antar menu konsisten dan seragam	4
		Elemen visual saling mendukung secara konsisten	3
JUMLAH			61
RATA-RATA			3,21
KATEGORI			Sangat Valid

DATA HASIL PENILAIAN AHLI DESAIN

Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Pemograman	9	3,00	Sangat Valid
Tampilan	52	3,25	Sangat Valid
Jumlah	61	3,21	Sangat Valid

Hasil penilaian validasi media menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 3,21. Berdasarkan konversi ke dalam tabel kriteria kevalidan, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi desain, baik aspek pemrograman maupun tampilan visual. Dengan demikian, media ini

sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi ilmu tajwid.

Ahli desain memberikan masukan terkait aspek antarmuka dan navigasi aplikasi. Validator menyarankan agar pengembang menambahkan tombol close/keluar atau tombol home/kembali pada aplikasi game Tajwid Ace. Hal ini dikarenakan pada versi awal game belum tersedia fitur tersebut, sehingga pengguna kesulitan untuk kembali ke menu utama atau keluar dari permainan. Penambahan fitur navigasi ini dianggap penting untuk meningkatkan kenyamanan, kendali, serta efisiensi penggunaan aplikasi.

Revisi Berdasarkan saran Ahli Desain. Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli desain, pengembang melakukan revisi pada aspek navigasi aplikasi

g) Tombol Close/Keluar

Pada bagian menu dan halaman permainan untuk memudahkan pengguna menutup aplikasi secara langsung.

h) Tombol Home/Kembali

Pada halaman-halaman tertentu agar pengguna dapat kembali ke menu utama dengan lebih mudah.

Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna, memperbaiki alur navigasi, dan memastikan bahwa tampilan aplikasi lebih sesuai dengan kaidah desain antarmuka pembelajaran yang baik.

9) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan oleh seorang ahli bahasa dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Proses validasi ini mencakup aspek kelayakan bahasa, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana bahasa yang digunakan dalam konten media pembelajaran mudah dipahami, jelas, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kelayakan Bahasa	Memanfaatkan bahasa yang tepat dan sesuai standar kaidah Bahasa Indonesia dalam penyampaian konten	4
		Menggunakan ejaan yang tepat selaras dengan EYD	3
		Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (usia/intelegensi).	4
		Memandu peserta didik dalam pembelajaran yang efektif.	3
JUMLAH			18
RATA-RATA			3,60

KATEGORI	Sangat Valid
-----------------	---------------------

Hasil penilaian validasi bahasa menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 3,60. Jika dikonversikan berdasarkan tabel kriteria kevalidan, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa memperlihatkan bahwa penggunaan bahasa dalam kuis Tajwid Ace secara umum sudah baik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Ahli bahasa menilai bahwa visualisasi game sangat menarik, serta perpaduan unsur audiovisual telah disajikan secara tepat dan sesuai dengan konsep materi yang ditampilkan. Meskipun demikian, ahli bahasa memberikan beberapa saran konstruktif untuk meningkatkan kualitas media, yaitu perlunya memperhatikan konsistensi istilah yang digunakan dalam materi dan antarmuka game, memastikan penggunaan ayat Al-Qur'an dengan rasm Utsmani secara konsisten sesuai kaidah penulisan mushaf standar. Seluruh masukan tersebut menjadi dasar dalam melakukan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya sehingga media pembelajaran dapat lebih layak dan efektif digunakan.

**TABEL 4.5 REKAPITULASI HASIL PENLAIAN VALIDASI MATERI,
DESAIN DAN BAHASA**

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	3,60	Sangat Valid
2	Ahli Desain	3,21	Valid
3	Ahli Bahasa	3,75	Sangat Valid

Rata-rata Keseluruhan	3,54	Sangat Valid
------------------------------	-------------	---------------------

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,54, yang termasuk dalam kategori 'Sangat Valid'. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kuis Tajwid Ace telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi materi, kualitas desain tampilan, dan penggunaan bahasa. Seluruh komponen media dinilai sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa masukan yang diberikan oleh para ahli tetap dijadikan acuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk pada tahap pengembangan berikutnya, sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran..

10) Uji Kepraktisan Guru Al-Qur'an dan Hadis

Uji kepraktisan ke Guru Al-Qur'an dan Hadis untuk mengetahui kepraktisan media. Rekapitulasi hasil respon guru terhadap penggunaan kuis *Tajwid Ace* dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Skor	Persentase
Kemudahan Penggunaan	Penggunaan media kuis mudah digunakan.	3	75,00%
	Media kuis dapat digunakan secara berulang-ulang.	3	
	Media ini praktis, ringan, mudah dibawa ke mana saja, dan dapat diakses atau dibaca kapan pun diperlukan	3	

	Petunjuk penggunaan yang tersedia dalam game disusun secara jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	3	
Tampilan	Penyajian, bentuk, model, dan ukuran huruf dalam game disusun secara sistematis sehingga mudah dibaca oleh pengguna	3	75,00%
	Desain kuis menarik	3	
	Soal yang disajikan dalam kuis mencakup materi ilmu tajwid	3	
	Materi yang diberikan sejalan dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan	3	
	Video, gambar, teks, dan suara (audio) yang terdapat dalam kuis jelas.	3	
	Penggunaan bahasa dalam media jelas, mudah dimengerti, dan mengikuti aturan bahasa yang baku	3	
Manfaat Media	kuis dapat dijadikan sebagai sumber alternatif peserta didik.	4	78,57%
	kuis ini berfungsi untuk melatih kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran	3	
	Adanya Video dan gambar yang disajikan dalam kuis membantu peserta didik dalam memahami materi.	3	
	Penyampaian materi dalam kuis mudah dipahami.	3	
	Membantu peserta didik memahami materi ilmu tajwid	3	
	kuis memuat latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.	3	
	kuis materi ilmu tajwid ini dapat menambah pengetahuan peserta didik.	3	

Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru Terhadap Kuis Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	75,00%	Praktis
2	Tampilan	75,00%	Praktis
3	Manfaat Media	78,57%	Praktis
Rata-rata		76,47%	Praktis

Hasil uji kepraktisan terhadap guru menunjukkan persentase 76,47% dengan kategori “Praktis”, yang menandakan bahwa kuis *Tajwid Ace* cukup mudah digunakan dan layak diterapkan dalam pembelajaran

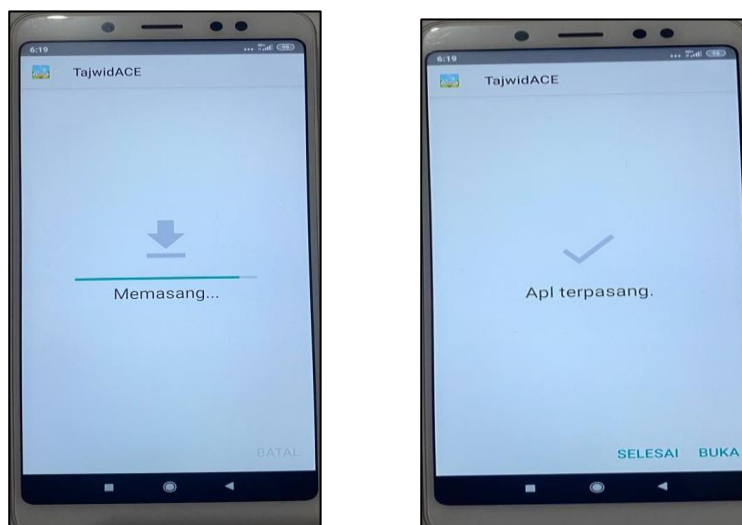
d. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, game pada pembelajaran Tajwid Ace yang sudah melewati proses desain dan pengembangan diuji coba kepada peserta didik agar dapat diketahui tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran ilmu tajwid.

Sebelum proses uji coba dilakukan, peneliti memastikan bahwa seluruh fitur dalam game berfungsi dengan baik, mulai dari menu utama, tampilan petunjuk permainan, sistem kuis, hingga mekanisme perpindahan level otomatis setelah pemain menjawab minimal tujuh soal dengan benar. Pengecekan juga dilakukan terhadap elemen visual, audio, dan stabilitas aplikasi untuk memastikan game berjalan lancar tanpa kendala teknis. Tahapan implementasi adalah berikut ini::

1) Proses instalasi

Tahap ini merupakan tahap instalasi aplikasi game ke dalam *smartphone*. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut :



Gambar 4.14 Proses instalasi

2) Uji coba kuis terhadap Siswa

Uji coba kuis Untuk menilai kepraktisan media, dilakukan analisis terhadap hasil validasi yang diperoleh dari uji coba pengguna. Pada aspek kepraktisan ini mengacu pada sejauh mana media tersebut mudah digunakan oleh pengguna peserta didik, Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, bermakna, serta memberikan kontribusi positif bagi peserta didik.

Uji coba produk kuis *Tajwid Ace* dilakukan dalam 2 tahap, yaitu uji coba pertama dilakukan oleh 17 siswa dan uji coba kedua dilakukan oleh 13 siswa setelah dilakukan revisi. Untuk memudahkan penyajian, hasil kedua uji coba digabung dan ditampilkan secara keseluruhan. Berikut ini hasil respon peserta didik terhadap game edukasi *Tajwid Ace* disajikan pada tabel 4.7 :

TABEL 4.7 HASIL PENILAIAN UJI COBA PENGGUNA PESERTA DIDIK

NO.	NAMA	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
1	S1	49	81,66%	Sangat Praktis
2	S2	47	78,33%	Praktis

3	S3	53	88,33%	Sangat Praktis
4	S4	53	88,33%	Sangat Praktis
5	S5	59	98,33%	Sangat Praktis
6	S6	51	85%	Sangat Praktis
7	S7	53	88,33%	Sangat Praktis
8	S8	52	88,33%	Sangat Praktis
9	S9	58	96,66%	Sangat Praktis
10	S10	56	93,33%	Sangat Praktis
11	S11	47	78,33%	Praktis
12	S12	56	93,33%	Sangat Praktis
13	S13	59	98,33%	Sangat Praktis
14	S14	57	95%	Sangat Praktis
15	S15	50	83,33%	Sangat Praktis
16	S16	59	98,33%	Sangat Praktis
17	S17	56	93,33%	Sangat Praktis
18	S18	59	98,33%	Sangat Praktis
19	S19	54	90,00%	Sangat Praktis
20	S20	59	98,33%	Sangat Praktis
21	S21	56	93,33%	Sangat Praktis
22	S22	55	91,66%	Sangat Praktis
23	S23	49	81,66%	Sangat Praktis
24	S24	59	98,33%	Sangat Praktis
25	S25	49	81,66%	Sangat Praktis
26	S26	49	81,66%	Sangat Praktis
27	S27	45	75%	Praktis
28	S28	47	78,33%	Praktis
29	S29	45	75%	Praktis
30	S30	45	75%	Praktis
JUMLAH		1.585	88,05%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil gabungan uji coba pertama dan uji coba kedua, hasilnya diperoleh rata-rata skor 88,05% berada pada kategori sangat praktis, menandakan bahwa produk *Game Tajwid Ace* layak digunakan oleh siswa MTs. Hasil ini juga menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan antara uji coba pertama dan kedua telah memperbaiki kendala yang muncul pada uji coba awal.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta didik menampilkan semangat yang tinggi ketika menjawab seluruh pertanyaan yang terdapat pada kuis Tajwid Ace. Peserta didik tampak bersemangat dalam memainkan game melalui perangkat *handphone* masing-masing, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa bosan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game *Tajwid Ace* mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi ilmu tajwid.

e. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan fase terakhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kuis Tajwid Ace. Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Evaluasi dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan dengan tujuan memperoleh masukan, saran, dan kritik dari para ahli agar produk dapat disempurnakan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan untuk menilai efektivitas penggunaan media oleh peserta didik serta

untuk mengetahui sejauh mana media dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Hasil evaluasi formatif:

f. Kevalidan dari Ahli Materi

Kevalidan materi pada kuis Tajwid Ace dinilai oleh seorang Ahli PAI dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, yang mencakup dua aspek, yakni aspek isi materi dan aspek penyajian materi, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.2. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,8, yang masuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa materi yang terdapat dalam game telah sesuai dengan standar materi ilmu tajwid, serta isi yang disajikan selaras dengan konsep-konsep tajwid yang berlaku. Selain itu, materi dalam game memiliki sumber yang jelas dan penyajian yang runtut, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan memperoleh pengetahuan secara sistematis, memudahkan mereka dalam proses pembelajaran ilmu tajwid. Selain itu, terdapat saran dan masukan yaitu agar dalam produk kuis lebih menarik pengguna maka disarankan untuk menambahkan fitur animasi yang menyenangkan.

Aspek yang telah dinilai oleh ahli materi meliputi kebenaran terhadap isi, kelengkapan materi ilmu tajwid, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Menurut Nieveen⁵³, salah satu kriteria kualitas produk pengembangan adalah *validity*, yaitu sejauh mana isi dan komponen produk merepresentasikan

⁵³Nieveen, “*The components of the intervention should be based on state-of-the-art knowledge (content validity) and all components should be consistently linked to each other (construct validity)*” (Enschede: University of Twente / SLO.1999), h. 127-128.

pengetahuan yang benar dan relevan. Selain itu, Dick & Carey⁵⁴ menjelaskan bahwa materi pembelajaran harus disusun berdasarkan *learning objectives* yang jelas dan disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan hasil validasi yang menunjukkan kategori sangat valid, berarti isi materi dalam game pembelajaran ilmu tajwid telah dianggap benar secara konseptual dan sesuai dengan kurikulum madrasah. Hal ini menunjukkan bahwa kuis tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memiliki keakuratan substansi keilmuan sesuai teori validitas isi (*content validity*).

g. Kevalidan Ahli Desain

Kevalidan media dinilai oleh Ahli Desain dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Aspek yang dinilai yaitu aspek pemrograman dan aspek tampilan. Hasil yang diperoleh berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan data hasil validasi diperoleh rata-rata skor sebesar, 3,15 dengan kategor sangati valid. Selain itu, validator memberikan saran dan masukan berupa penambah tombol keluar (*close*) pada *game*.

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi kuis ilmu tajwid yang dikembangkan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan juga memiliki tampilan yang menarik serta konten yang informatif. Sebuah media interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media. Oleh karena itu, kuis yang dikembangkan memenuhi kriteria aspek pemrograman/navigasi.

⁵⁴Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Pearson, . 2009.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russell⁵⁵, kualitas media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip *clarity* (kejelasan tampilan), *consistency* (konsistensi desain), dan *aesthetic value* (daya tarik visual). Selain itu, Vaughan⁵⁶ dalam teori *multimedia learning* menyebutkan bahwa kombinasi unsur teks, gambar, suara, dan animasi harus disusun secara harmonis agar mendukung pemahaman peserta didik. Hasil validasi dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi prinsi

p-prinsip desain grafis edukatif tersebut. Artinya, kuis pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, dan mampu membantu siswa memahami materi tajwid dengan cara visual dan interaktif.

h. Kevalidan dari Ahli Bahasa

Kevalidan Bahasa dinilai oleh ahli Bahasa dari Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan bahasa diperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 yang dapat dilihat pada Tabel 4.4 dalam kategori valid. Selain itu, terdapat saran dan masukan agar dalam menggunakan ayat al-Quran menggunakan rasm Ustmani dan memperhatikan konsistensi istilah yang digunakan dalam aplikasi *game*.

Menurut Tarigan⁵⁷, bahasa yang baik dalam pembelajaran harus memenuhi prinsip kejelasan, ketepatan, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bahasa yang terlalu kompleks atau tidak sesuai dengan usia siswa dapat

⁵⁵Robert Heinich, Michael Molenda & James D. Russell, *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Wiley, c. 1982

⁵⁶Vaughan, T. *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). McGraw-Hill Professional, 2011.

⁵⁷Tarigan, Henry Guntur. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung: Angkasa, 1994.

menghambat proses pemahaman. Selain itu, Depdiknas⁵⁸, menjelaskan bahwa bahasa dalam media pembelajaran harus bersifat komunikatif, mudah dipahami, dan menggunakan ejaan serta tata bahasa yang benar agar tidak menimbulkan kesalahan makna. Dengan demikian, pemilihan kata, struktur kalimat, serta penyajian teks dalam game harus memperhatikan karakteristik pengguna utamanya, yaitu siswa sekolah dasar atau Madrasah Tsanawiyah Bua.

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek bahasa pada media pembelajaran ini memperoleh kategori “sangat valid”. Para validator menilai bahwa bahasa yang digunakan telah komunikatif, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari segi kebahasaan, media pembelajaran berbasis game ilmu tajwid telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

i. Kepraktisan dari Guru Al-Qur'an dan Hadis

Hasil uji coba terhadap peserta didik yang menunjukkan persentase 88,05% dengan kategori “Praktis”. Kepraktisan media yang dikembangkan juga dinilai berdasarkan tanggapan dari guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, diperoleh keterangan bahwa keberadaan kuis *Tajwid Ace* dapat membantu peserta didik dalam mengasah dan memperdalam pemahaman mereka terhadap ilmu tajwid. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa kuis ini mendorong peserta didik untuk belajar secara

⁵⁸Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008.

mandiri di rumah, sehingga pengetahuan dan kemampuan mereka dalam memahami kaidah-kaidah tajwid semakin meningkat.

Dari hasil perhitungan angket kepraktisan yang diberikan kepada guru, diperoleh nilai rata-rata 76,47%, yang termasuk dalam kategori “Praktis”. Kategori ini didasarkan pada kriteria interpretasi tingkat kepraktisan menurut Riduwan⁵⁹, di mana rentang nilai 61%–80% dikategorikan *Praktis*.

Menurut Nieveen⁶⁰ salah satu kriteria kualitas produk hasil pengembangan adalah *practicality*, yaitu sejauh mana produk dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Sebuah produk dikatakan praktis apabila pengguna (guru atau siswa) dapat mengoperasikan dan menerapkannya tanpa kesulitan berarti serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil penilaian guru tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis *Tajwid Ace* mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran tajwid, sehingga layak dijadikan sebagai media bantu dalam proses belajar mengajar Al-Qur’an Hadis di Madrasah Tsanawiyah Bua

Hasil Evaluasi Sumatif :

j. Kepraktisan dari Peserta didik

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menjawab setiap pertanyaan yang

⁵⁹Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. (2013).

⁶⁰Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality: Three Issues and a Conceptual Framework*. In J. van den Akker, N. Nieveen, R. M. Branch, K. Gustafson, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. 1999).

terdapat pada kuis *Tajwid Ace*. Peserta didik tampak bersemangat dalam memainkan game melalui perangkat *smartphone* masing-masing, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa bosan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game *Tajwid Ace* mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi ilmu tajwid. Hasil uji coba terhadap peserta didik yang menunjukkan persentase 88,05% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada kuis *Tajwid Ace*. Peserta didik tampak bersemangat dalam memainkan game melalui perangkat *handphone* masing-masing, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa bosan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kuis *Tajwid Ace* mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi ilmu tajwid. Berdasarkan teori pengembangan pendidikan menurut Plomp (2013), hasil uji coba terhadap peserta didik yang menunjukkan persentase 88,05% dengan kategori “Sangat Baik” menandakan bahwa kuis *Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Mobile* telah memenuhi kriteria kepraktisan produk (practicality) dalam penelitian R&D. Produk ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran tajwid di madrasah⁶¹.

⁶¹Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, media pembelajaran berbasis kuis yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran ilmu tajwid di Madrasah Tsanawiyah Bua. Hasil validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli desain, dan ahli Bahasa menunjukkan kategori sangat valid, sehingga produk telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan penyajian pembelajaran. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa penilaian dari guru berada pada kategori praktis, dan penilaian dari siswa berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game ini tergolong sangat valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu tajwid yang menarik dan berkualitas.

B. Persepsi Siswa dan Guru terhadap Pengembangan kuis

1. Persepsi Siswa terhadap kuis

Persepsi siswa dikaji untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan, kesan, dan motivasi belajar selama penggunaan media tersebut. Wawancara dilakukan terhadap 12 peserta didik terpilih dari total 30 peserta uji coba, menggunakan pendekatan purposive sampling berdasarkan variasi pengalaman belajar dan tingkat antusiasme terhadap kuis. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif, dengan tujuan untuk memahami kemudahan penggunaan, daya tarik visual dan audio, motivasi belajar, serta kesesuaian materi yang terdapat pada kuis.

a. Penyajian Data Wawancara

Tabel 4.8 Hasil Wawancara Persepsi Siswa

No.	Nama Siswa	Komentar Siswa
1	S1	“Tombol navigasi jelas, animasi dan warna menarik, motivasi belajar meningkat, materi sebagian besar sesuai pelajaran.”
2	S2	“Beberapa tombol membingungkan, audio menyenangkan, semangat latihan tajwid meningkat, materi cukup jelas.”
3	S3	“Sangat mudah dimainkan, animasi cerah, membantu memahami hukum tajwid, sesuai materi guru.”
4	S4	“Mudah, beberapa level agak sulit, audio bagus, membuat belajar lebih hidup, motivasi tinggi, materi sebagian sesuai.”
5	S5	“Navigasi sederhana, animasi menarik, audio mendukung, belum mampu belajar sendiri dan hanya sebagian materi yang sesuai.”
6	S6	“Mudah digunakan, visual dan audio bagus, latihan tajwid kapan saja, materi cukup lengkap.”
7	S7	“Beberapa tombol sulit ditekan, animasi menarik, semangat belajar meningkat, beberapa istilah sulit.”
8	S8	“Mudah dipahami, audio dan visual menyenangkan, motivasi belajar tinggi, hanya sebagian materi yang sesuai.”
9	S9	“Tombol mudah digunakan, visual menarik, audio membantu, belajar tajwid jadi menyenangkan, materi sebagian sesuai.”

No.	Nama Siswa	Komentar Siswa
10	S10	“Mudah dimainkan, tombol jelas, animasi cukup menarik, belajar mandiri di rumah, hanya sebagian materi yang sesuai.”
11	S11	“Navigasi cukup mudah, audio dan visual menarik, ingin mencoba soal lagi, materi jelas.”
12	S12	“Sangat mudah dipahami, animasi menarik, audio menyenangkan, semangat belajar meningkat, hanya sebagian materi yang sesuai.”

b. Analisis Data Kualitatif

Data wawancara dianalisis dengan mengelompokkan jawaban siswa berdasarkan indikator persepsi, yaitu:

1) Kemudahan Penggunaan

Mayoritas siswa menyatakan kuis mudah digunakan, navigasi jelas, dan tombol mudah dipahami. Beberapa siswa menyebut ada tombol atau level yang agak sulit dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa kuis *Tajwid Ace* secara umum mudah digunakan, namun beberapa bagian memerlukan perbaikan minor agar pengalaman lebih optimal.

2) Daya Tarik Visual & Audio

Hampir semua siswa menyukai animasi, warna, dan audio kuis. Sebagian siswa menilai visual/audio cukup menarik tetapi masih bisa ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual dan audio game efektif menarik perhatian siswa dan mendukung pengalaman belajar.

3) Motivasi Belajar

Semua siswa menyatakan game membuat mereka lebih termotivasi belajar mandiri di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa kuis *Tajwid Ace* meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

4) Kesesuaian Materi

Siswa menilai materi kuis sesuai dengan kurikulum dan pelajaran di kelas, meskipun beberapa istilah perlu penjelasan tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa kuis mendukung pemahaman kaidah tajwid dengan materi yang sesuai dan jelas.

c. Hasil Analisis Persepsi Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, diperoleh bahwa persepsi siswa terhadap kuis *Tajwid Ace* secara keseluruhan bersifat positif. Siswa menyatakan bahwa game ini mudah digunakan, dengan navigasi dan tombol yang jelas, meskipun beberapa bagian tertentu masih memerlukan penyesuaian minor. Tampilan visual dan audio kuis dinilai menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa selama belajar. Selain itu, penggunaan game ini mendorong motivasi belajar mandiri di rumah, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi dan melatih pemahaman kaidah tajwid secara lebih efektif. Materi yang disajikan dalam kuis sesuai dengan kurikulum dan mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh. Dengan demikian, kuis *Tajwid Ace* dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran tajwid yang interaktif, menarik, dan mendukung kemandirian belajar siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa *Tajwid Ace* mendorong mereka untuk belajar secara mandiri di rumah, mengulang materi, dan mengevaluasi pemahaman tajwid mereka tanpa bimbingan langsung dari guru.

Fenomena ini sejalan dengan teori *Self-Regulated Learning (SRL)* yang diperkuat oleh komponen gamifikasi, di mana mekanisme seperti umpan balik langsung, level permainan, dan tantangan mampu memperkuat kontrol diri siswa terhadap proses belajar mereka.⁶² Dalam kerangka SRL, elemen-elemen gamifikasi tersebut memberdayakan siswa untuk menetapkan tujuan belajar, memilih strategi latihan, memantau kemajuan, dan merefleksikan hasil, sehingga memfasilitasi motivasi intrinsik dan keterlibatan jangka panjang dalam pembelajaran.

2. Persepsi Guru terhadap kuis

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, diperoleh bahwa kuis Tajwid Ace mudah digunakan oleh peserta didik. Guru menyatakan bahwa navigasi dan tombol dalam game sudah cukup jelas, sehingga siswa dapat menjalankan game dengan lancar. Guru juga menilai visual dan audio dalam kuis menarik, mampu mendukung pembelajaran, serta membuat siswa lebih fokus dan antusias saat belajar tajwid. Terkait materi, guru menyampaikan bahwa materi yang disajikan dalam kuis sudah sesuai dengan kurikulum dan pelajaran di kelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami kaidah-kaidah tajwid. Guru memberikan beberapa masukan untuk pengembangan game agar lebih bermanfaat bagi siswa.

Guru juga menegaskan bahwa game ini mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah, sehingga pengetahuan dan kemampuan mereka dalam memahami kaidah-kaidah tajwid semakin meningkat. Secara keseluruhan, guru

⁶²Ge, W., Sun, X., & Wang, Q. *SRLAgent: Enhancing Self-Regulated Learning Skills through Gamification and LLM Assistance* (preprint). arXiv. 2025.

menilai bahwa kuis *Tajwid Ace* merupakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan efektif sebagai pendukung proses belajar mengajar di kelas maupun kegiatan belajar mandiri di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dan uji coba, guru menilai bahwa kuis *Tajwid Ace* praktis digunakan, materi sesuai kurikulum, dan mampu mendorong peserta didik belajar secara mandiri di rumah. Persepsi ini sejalan dengan teori Media Pembelajaran Interaktif, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai materi dapat meningkatkan efektivitas pengajaran serta memfasilitasi guru dalam menyampaikan konsep secara lebih jelas.⁶³ Dengan menggunakan media interaktif seperti game edukatif, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa secara lebih efektif, sekaligus mendukung motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih optimal.

⁶³Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan pada pembahasan sebelumnya. Maka peneliti mendapatkan kesimpulan hasil penelitian yang berjudul pengembangan kuis ilmu tajwid berbasis *mobile* menggunakan unity di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu.

1. Desain dan Proses

Produk yang dikembangkan berupa game kuis ilmu tajwid bernama Tajwid Ace, yang dirancang sebagai sarana evaluasi pembelajaran berbasis permainan. Kuis ini menyajikan soal pilihan ganda sebanyak 50 soal yang dibagi ke dalam lima level dengan tingkat kesulitan bertahap, sehingga mendorong peserta didik meningkatkan pemahaman tajwid secara sistematis. Alur kuis dimulai dari pemilihan level, diawali dari level 1, dengan ketentuan minimal 7 jawaban benar untuk melanjutkan ke level berikutnya, serta pengulangan dari awal apabila melakukan tiga kali kesalahan. Desain dan mekanisme tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, terstruktur, dan menyenangkan.

Kuis ilmu tajwid dikembangkan menggunakan model ADDIE, dalam model tersebut terdapat 5 tahapan yaitu: a) Tahap analisis, yang merupakan langkah awal yang krusial dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis *software* dan *hardware*, b) Tahap Desain, pada tahap perancangan mencakup desain awal kuis, mekanisme, *storyboard*, dan *flowchart*, dengan fokus pada aspek edukatif dan interaktif. Elemen

visual dan audio dirancang agar sesuai dengan materi tajwid, c) *Development* (Tahap Pengembangan) Pada tahap *Development* atau pengembangan, rancangan yang telah dibuat pada tahap *Design* mulai direalisasikan menjadi produk nyata berupa game pembelajaran ilmu tajwid berbentuk kuis yang diberi nama *Tajwid Ace*, dan Kesiapan Produk untuk Validasi Ahli, hasil validasi dari validator masing-masing menghasilkan kategori sangat valid dan uji kepraktisan oleh guru Al-Qur'an dan Hadis menghasilkan 76,47% dengan kategori Praktis , d) *Implementation* (Tahap Implementasi) yaitu proses penerapan hasil pengembangan media pembelajaran untuk melihat sejauh mana produk dapat digunakan secara efektif dalam situasi nyata. Pada tahap ini, pengembangan diuji coba di MTs Bua agar dapat diketahui tingkat kelayakan, kepraktisan, kemudahan penggunaan sebagai media pembelajaran ilmu tajwid dan dan pada uji coba pengguna bagi peserta didik menghasilkan nilai presentasi 88,05% dengan kategori Sangat praktis e) *Evaluation* (Tahap Evaluasi), Pada tahap ini dilakukan kegiatan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

2. Persepsi Siswa dan Guru

Siswa menilai kuis ilmu tajwid mudah digunakan, menarik secara visual dan audio, serta mampu meningkatkan motivasi belajar mandiri di rumah, sehingga memfasilitasi pemahaman kaidah tajwid secara lebih efektif. Sementara itu, guru menilai kuis ilmu tajwid praktis, materi sesuai kurikulum, dan mampu mendukung proses pembelajaran di kelas sekaligus mendorong kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, persepsi positif dari kedua pihak ini menunjukkan bahwa kuis

ilmu tajwid *Tajwid Ace* efektif sebagai media pembelajaran tajwid yang interaktif, menarik, dan mendukung kemandirian belajar siswa.

B. Saran

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media kuis ilmu tajwid *Tajwid Ace* sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman tentang ilmu tajwid. Peserta didik juga diharapkan aktif dalam proses pembelajaran dengan mengeksplorasi setiap fitur dalam kuis ilmu tajwid agar memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

4. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media *Tajwid Ace* sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengajarkan tajwid agar suasana belajar lebih menarik dan tidak monoton. Guru juga diharapkan mampu memadukan penggunaan media ini dengan metode pembelajaran lain, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan menambahkan materi yang lebih luas atau fitur yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada skala yang lebih besar atau dengan pendekatan yang berbeda untuk melihat keefektifan media dalam konteks dan jenjang pendidikan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdurroozzaq, Novandi. 2022. Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan. Vol.9 No.2 2014 2022 J.Alulum Universitas Islam Madura. Jurnal al-Ulum.
- Adhi Pratama, Maulana. 2020. *Ilmu Tajwid Komplit dan Sekumpulan Hadist Shahih Pilihan*, Indonesia: Guepedia
- Agus, Supriyono. 2011. *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ahmad, Lutfi. 2017 *Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits*, Jakarta: Darus Sunah Press,
- Ahmad Munir, & Sudarsono. 1994 *Ilmu Tajwid dan Seni Baca Tulis Al-Qur'an*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad, Zayadi. 2005 *Tadzkirah Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*, Jakarta: Raja Grafindo
- Aiman Rusydi, Suwaid. 2017. Terjemahan Umar Mujtahid, and Lc Terbitan Zamzam. "Al-Quranul Karim dan Ilmu Tajwid." *Sukoharjo: Zamzam* 22
- Akhyanto. 2022. *Game edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Android menggunakan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajarsiswa*. Jurnal Informatika terpadu vol.8no.2, 117-126.
- Alan Januzweki, and Michael Molenda. 2010. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge
- Al-Bukhārī, Muḥammad ibn Ismā'īl. *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Kitāb Faḍā'il al-Qur'ān, Hadis no. 5027. Beirut: Dār Ṭawq al-Najāh, 1422 H
- Alim, Sumarno. 2012. *Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan*, (Surabaya: Elearning UNESA
- Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu Katsir Ad-Dimasyai. 2002. *Terjemah Tafsir Ibnu Katsir, Juz xv*, Bandung: Sinar Baru Al-Gensindo.
- al-Qudhat, M. Isham Muflih. 2020. *Panduan Lengkap Belajar Ilmu Tajwid Otodidak*, Jakarta: PT. Rene Turos
- Al quro, Abu Izzah. 2013. *Tajwid dan Tahsin*, Yogyakarta: Mahkota Kita

- Amin, Syukur. 2010. *Pengantar Studi Islam*, Semarang: Pustaka Nuun
- Andi, Prastowo. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Andi, Suriadi. 2014. *Buku Qiro'ah*, Makassar: Yayasan Foslamic
- an-Naisaburi, Muslim bin al-Hajjaj. 2013. *Shahih Muslim, Terj. Abu Ihsan al-Atsari, Kitab Shalat al-Musafirin*. Jakarta: Darus Sunnah Press
- Achmad, Annuri. 2011. *Panduan Tahsin Tilawah Al-Qur'an & Ilmu Tajwid*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Anshoril. 2013. *Uhumul Qur'an*, Jakarta: Rajawali
- al-Qur'an Terjemah dan Tajwid, Kementrian Agama RI. 2014. Jakarta: Sygma creative media core
- Ar Rasyid, Harits. 2021. *Game Development*, Malang: Ahli Media
- Arif Rahman, Ridwan. 2016. *Pengembangan Game edukasipengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma: vol. 13, no. 1.
- As'ad, Humam. 2000. *Buku Iqra*, Yogyakarta: Team Tadarus
- Aulia Azizah, Novi. 2019. "Pengembangan Aplikasi "Smart Tajwid" Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1)
- Aziz, Alimul Hidayat. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas Reabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing
- Azzah Zain, Al Hasany. 2007. *Al-Qur'an Puncak Selera Sastra*, Surakarta: Zuyud Visi Media
- Baharudin, & Esa Wahyuni. 2008. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media Group
- Baharudin, & Moh. Makin. 2010. *Manajemen Pendidikan Islam*, Malang: UIN-Maliki Press,
- ben Sharaf al-Nawawi, Al-Imam Yahya *Sahih Muslim Bisarh an-Nawawi* (Beirut: Dar Al-Kotob al-ilmiah, 676 H.)
- Benny, A Pribady. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat

- Bintari, Kartika Sari. 2016 .*“Desian Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Tehnik Jigsaw”*. Artikel Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Borg, W.R. 1983. *Educational Research : An Introduction*, New York: Longman
- Bruce Joyee, Marha Weil, & Emily Calhoun. 2009. *Models Of Teaching, Terjemahnya*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2009. *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Pearson.
- Chomsin S. Widodo, dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* Jakarta: Gramedia
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*, Jakarta: Rajawali Pres
- Danu Aji Nugroho, et. Al. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientas Konstruktivistik” *Journal of Innovative Science Education*, 2
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Quran Tajwid dan Terjemahnya Dilengkapi Asbabul Nuzul dan Hadis Sahih*, Bandung: Syaamil Qur’an
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*, Jakarta: PT Gramedia
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi S, Prawiradilaga. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta : KENCANA
- E, Ahdhianto. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori Van Hiele Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, J. Pendidik. Dasar Nusantra, Vol. 1, No. 2,
- Edhy, Rustan. 2014. *Model Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Pemrograman Neurolinguistik*, Makassar: CV Berkah Utama.
- Eka, Prasetiawati. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Tahsinul Qiro’ah Berbasis An-nahdiyah untuk meningkatkan kemampuan keterampilan Membaca Al-Qur’an” Tesis: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 14, No. 2 Desember
- Eka Putri, Rahmayanti. 2023. *Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Untuk Perkembangan Agama Pada Anak Usia Dini*. *Journal Islamic Education*, Vol 1, No 3

- Eko Putro, Widoyoko. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Lampung: Pustaka Belajar,
- Esti, Ismawati. 2012. *Telaah Kurikulum Dan Pengembangan Bahan Ajar* Yogyakarta: Ombak,
- Farida, Rahim. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- H. B, Uno. 2011. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harits, Ar Rasyid. 2021. *Game Development*, Malang: Ahli Media
- Hilal Pradana, Taufiq. 2019. *Game Edukasi Belajar Tajwid Menggunakan Metode Fuzzy Type-2* Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- <https://media.neliti.com/media/publications/525418-none-98164f22.pdf>
- https://tirto.id/contoh-mad-shilah-thawilah-hukum-bacaannya-dalam-ilmu-tajwid-gn2Q#google_vignette
- Huda, Wahid. 2007. *Al-Jumatus Sayarif Al-Majmu'us Syariful Kamil*, Bandung: CV Jumanatul Ali-ART
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, I Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- James D. Russell, & Robert Heinich, Michael Molenda. 1982. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Wiley, c.
- Josep Mbulu dan Suhartono, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Laboraturium TEP FKIP UM)
- Kadar, M. Yusuf. 2009. *Studi Al-Qur'an*, Jakarta: Amzah
- Kadar, M. Yusuf. 2013. *Tafsir Tarbawi Pesan-pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Kementrian Agama RI., 2014. *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid* Jakarta: Sygma creative media core
- Khalid, Ahmad Syantut. 2009. *Melejitkan Potensi Moral dan Spiritual Anak*, Bandung: Sygma Publishing

- Kuswara, A. (2022). *Pengembangan bahan ajar baca tulis Al-Qur'an berbasis siswa kelas III SD DDI 2 Palopo* (Tesis, Institut Agama Islam Negeri Palopo). Repository IAIN Palopo. <https://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/8378/>
- Muhamad, Khaerudin. 2021. *Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Jsi* (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, Vol 8, No 2,
- M. Sobry, Sutikno. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*, Mataram: NTP Press
- Mahfud, Rois. 2017. *Pelajaran Ilmu Tajwid*, Depok: Raja Grafindo Persada
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Martini, Jamaris. 2014. *Kesulitan Belajar Perspektif, Assesment dan Pelanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Mudhofir. 1999. *Teknologi Instruksional*. (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya)
- Muhadjir, Sultthan. 1991. *Al-Barqy Belajar Baca Tulis Huruf Al-Qur'an*, (Surabaya: Sinar Wijaya)
- Muhaemin. 2014. "Posisi Strategis Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam pada Perguruan Tinggi Umum," Jurnal Al-Qalam 20, no. 2
- Muhaimin. 2008 *Modul Wawasan Tentang Pengembangan Bahan Ajar, BAB V. Malang: LKP2-1. Bahan Perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar, PPS PGMI UIN Malang, smt: 2*
- Muhamad, Priyatna. 2017. *Manajemen Program Pembelajaran Program Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah (KMI) di Pondok Pesantren Modern Al-IhsanBaleendah* (Bandung, Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam) 06 (11),
- Muhammad, Makhdlori. 2008. *Mukjizat-mukjizat Membaca Al-Qur'an*, (Jogjakarta: Diva Press)
- Muzir, Hitzmi. 2012. *Pengantar Studi Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Lkis Yogyakarta) Cet. 1, h. 32
- Nadawiyah, Hilyatun. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android" Tesis: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.8 No.1 (Juli)
- Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality: Three Issues and a Conceptual Framework*. In J. van den Akker, N. Nieveen, R. M. Branch, K. Gustafson,

- & T. Plomp (Eds.). 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers).
- Nizhan, Abu. 2008. *Buku Pintar Al-Qur'an*, (Jakarta: Qultum Media)
- Lestari Anggreini, Novita, 2022. “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile”, *Jurnal informasi dan Komputer* Vol: 10 No:1
- Nurhayati. 2014. *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas IX di SMPN. 2 Donri-donri Kabupaten Soppeng*”. *Jurnal Sulesana*, Vol. 9, No. 2)
- Oemar, Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru)
- Okpatrioka. 2023. *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan* (*Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*) Vol. 1, No.1 Maret
- Plomp, T. 2013. *Educational Design Research: An Introduction*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- R. E, Mayer. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Republik Indonesia, Presiden. 2007. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, Nomor 55 Tahun Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*.
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*, Indonesia: Maskha
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta)
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta)
- Rilfi Helmanda1, et. al. 2012. “Pengembangan Handout Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Siswa SMP Kelas VII Semester 2”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1
- Rois, Mahfud. 2017. *Pelajaran Ilmu Tajwid*, (Depok: Raja Grafindo Persada)
- Rosa Saragih, Dewi Septia. 2020. *Program Pengenalan Ilmu Tajwid Melalui Media Pembelajaran Pohon Ilmu*. Tesis: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 2 (Oktober)
- Rudy, Senjaya. 2008. Perspektif Penerapan Pengembangan Dan Pengembangan (LITBANG) Dalam Penyelenggaraan Pemerintah Daerah, p.1 (<http://bapedakabtasik.wordpress.com>) diakses pada 9 Mei 2023 00:09 WIB

- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Russel, J, Heinich, R., & Molenda, M. 1993. *Instructional media and the new tec. instruction*. New York: John Wiley and Sons.
- S, Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 5 (2)
- S, Blackman. 2011. *Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multiplatform game development*. New York: Apress.
- Safrudin, Aziz. 2015. *Pemikiran Pendidikan Islam kajian tokoh klasik dan kontemporer*, (Yogyakarta: Kalimedia)
- Sahraini. 2014. *Micro Teaching Untuk Pendidikan Bahasa Inggris* (Palopo: Ladang Kata)
- Salim, Saputra. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Integratif Bahasa Arab dan Al-Qur'an Untuk Siswa Sekolah Dasar Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam*, Tesis Program Studi Pendidikan Islam, Yogyakarta.
- Samin, 2023. "*Berpikir Kritis dengan Game Dukasi*" (Jawa Barat: Mega Press Nusantara)
- Sugianto. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development)*, (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. 2007. *Metode Pengembangan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:ALFABETA)
- Sukmadinata, N.S. 2007. *Metode Pengembangan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Sun Choirul Ummah, Marzuki. 2020. *Dasar-Dasar Ilmu Tajwid*, (Yogyakarta:Diva Press)
- Syaifullah, Adiva. 2021. *Penerapan Ilmu Tajwid dalam Pembelajaran Al-Quran Untuk Mengembangkan Bacaan Al-Quran*. Tesis: Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta, Vol. No. (Oktober)
- T, Finnegan. 2013. *Unity Android Game Development by Example Beginner's Guide*. Birmingham UK: Packt.

- T. Vaughan. 2011. *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). McGraw-Hill Professional,
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung: Angkasa,
- Taufiqur Rohman, *Proses Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Pada Satuan Pendidikan Tingkat Dasar (Studi Multi Kasus di SD Ummu Aiman dan MIT Ar-Rahman Lawang Tahun Pelajaran 2020-2021)*, Tesis program magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Teguh, Prayoga. 2016. *Teknik Penyusunan Modul Pembelajaran*, Akademika.
- Tian, Belawati. 2016. *Media Pokok Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Tjipto, Utomo. 1991. *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umata)
- Toto Syatori Nasehudin dan Nanang Ghozali. 2015. *Metode Penelitian Kuanlitatif*, (Bandung: CV Pustaka Setia)
- Ummu Raihan, Abu Raihan. 2020. *"Mendidik Anak dengan Game Islami"* (Solo: Gazzamedia)
- Vera, Kumala Sari. 2015. *"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas ISDN Gemukwatu IV Ngoro Jombang"*. Skripsi (Malang: Fakultas Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim)
- Wahono, 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP*, (Alfabeta: Bandung)
- W.J.S. Poerwardaminta. 2016. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)
- Wang, Q & Ge, W., Sun, X. 2025. *SRLAgent: Enhancing Self-Regulated Learning Skills through Gamification and LLM Assistance* (preprint). arXiv.
- Wina, Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode, dan Prosedur)*, (Jakarta: Kencana)
- Yusufhadi, Miarso. 1998. *Laporan Pengembangan, Survei Pengembangan Instructional* (Depdikbud)
- Z, Arifin. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zaky Yamani, Ahmad. 2019. "*Game Edukasi Marbel Tajwid*" Tesis: Jurnal STMIK Amik Riau, Vol.5 No.2 (Desember)

Zahra Syahputri, Addini. 2023. *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*. Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2, 1 (Juni)

Zainuddin, Fauziah. 2023. *Character Education in the Qur'an: Its Urgency and Implementation*. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15(4), 4673–4683.

Zulkarnain, Fauzan. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist dengan Magic Disc Tajwid*" Tesis: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.10 No.2.

RIWAYAT HIDUP



Astriansyari Usman, lahir di Bua pada tanggal 22 Februari 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Usman Ramang dan seorang Ibu bernama Resmawati Hada. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Kelurahan Sakti, Kecamatan Bua, Kabupaten Luwu. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 65

Bua pada tahun 2010 kemudian menempuh di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Palopo hingga tahun 2013 dan melanjutkan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palopo hingga tahun 2016. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan lulus pada tahun 2022 dengan gelar S.Pd. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan S2 Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Palopo yang saat ini telah resmi berubah nama menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulis menulis Tesis penelitian sebagai salah satu syarat untuk lulus Program Pascasarjana UIN Palopo, dengan judul tesis “Pengembangan Kuis Ilmu Tajwid Berbasis Mobile Menggunakan Unity di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu”.

Email : astriansyari_2205010002@uinpalopo.ac.id

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Pos 91914

e-mail paipesce@iainpalopo.ac.id web: <https://pascasarjana.iainpalopo.ac.id/berita/prodi/pendidikan-agama-islam>

Nomor : B-052/Un.38/DP/PP.01.1/07/2025
Lamp. : 1 (satu) exp.
Hal : Permohonan Melakukan
Validasi Materi

Palopo, 23 Juli 2025

Yth. Dr. Hj. ST.Marwiyah, M.Ag..

Di

Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan dengan akan dilakukan penelitian Tesis oleh mahasiswa pascasarjana berikut ini:

Nama : Astriansyari Usman
Nim : 2205010002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini dimohon perkenan Bapak memberikan validasi terhadap instrumen penelitian tesis mahasiswa yang berjudul "**Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* Menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu**".

Demikian permohonan ini diajukan, atas perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Ketua Prodi
Pendidikan Agama Islam

[Signature]
Eustanul Iman RN

Lampiran 2 Surat Izin Validasi Ahli Desain



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jalan Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Pos 91914
e-mail paipasca@iainpalopo.ac.id web: <https://pascasarjana.iainpalopo.ac.id/berita/prodi/pendidikan-agama-islam>

Nomor : B-051/Un.38/DP/PP.01.1/07/2025
Lamp. : 1 (satu) exp.
Hal : *Permohonan Melakukan
Validasi Desain*

Palopo, 23 Juli 2025

Yth. **Dr.Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**

Di

Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan dengan akan dilakukan penelitian Tesis oleh mahasiswa pascasarjana berikut ini:

Nama : Astriansyari Usman
Nim : 2205010002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini dimohon perkenan Bapak memberikan validasi terhadap instrumen penelitian tesis mahasiswa yang berjudul "**Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* Menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu**".

Demikian permohonan ini diajukan, atas perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Ketua Prodi
Pendidikan Agama Islam

Bustanul Iman RN

Lampiran 3 Surat Izin Validasi Ahli Bahasa



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
PASCASARJANA**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jalan Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Pos 91914

e-mail: paipasca@uinpalopo.ac.id web: <https://pascasarjana.uinpalopo.ac.id/berita/prodi/pendidikan-agama-islam>

Nomor : B-053/Un.38/DP/PP.01.1/07/2025
Lamp. : 1 (satu) exp.
Hal : Permohonan Melakukan
Validasi Bahasa

Palopo, 23 Juli 2025

Yth. Dr. Mirnawati, M.Pd.

Di

Tempat

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan dengan akan dilakukan penelitian Tesis oleh mahasiswa pascasarjana berikut ini:

Nama : Astriansyari Usman
Nim : 2205010002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini dimohon perkenan Bapak memberikan validasi terhadap instrumen penelitian tesis mahasiswa yang berjudul "**Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis *Mobile* Menggunakan *Unity* di Madrasah Tsanawiyah Bua Kabupaten Luwu**".

Demikian permohonan ini diajukan, atas perkenannya dihaturkan terima kasih.

Wassalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Ketua Prodi
Pendidikan Agama Islam

Bustanul Iman RN

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI
GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE
MENGGUNAKAN UNITY
(AHLI MATERI)

Validator : Dr. Hj. ST. Marwiyah, M.Ag.
Profesi : Dosen UIN Palopo
Instansi : UIN Palopo

Peneliti : Astriansyari Usman

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana UIN Palopo

Judul Penelitian : “Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Mobile menggunakan Unity di MTs Bua Kabupaten Luwu”.

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sahraini, M.Hum.

Pembimbing 2 : Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Ibu dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

2. Untuk kritik dan saran, Ibu dapat menuliskan langsung pada lembar masukan yang telah tersedia.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilain ibu.
4. Setelah mengisi seluruh item pertanyaan, dimohon ibu untuk memberikan tanda tangan pada bagian yang telah disediakan.

A. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Isi Materi					
1.	Materi yang disajikan pada game sesuai dengan judul.				✓
2.	Materi ilmu tajwid sesuai dengan soal quiz pada game.				✓
3.	Materi yang disajikan pada game akurat meliputi keakuratan fakta dan keakuratan konsep/prinsip/hukum/teori.				✓
4.	Audio dan gambar yang diberikan dengan materi.				✓
5.	Ketepatan jawaban yang disajikan dengan materi.				✓
6.	Kemuthakiran materi yang disajikan dalam quiz pada game			✓	
Aspek Penyajian Materi					
7.	Informasi yang disajikan sesuai dengan materi serta menambah pengetahuan peserta didik.				✓
8.	Rujukan/Sumber acuan meliputi unsur teks, gambar, audio, maupun animasi ditulis dengan jelas dan sesuai.			✓	
9.	Penyajian materi pada game runtut dan sistematis.				✓
10.	Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi.				✓

Aspek Kelayakan Bahasa				
12.	Menggunakan tatanan bahasa yang baik sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			✓
13.	Menggunakan ejaan yang tepat sesuai dengan EYD			✓
14.	Penggunaan bahasa yang sederhana, lugas dan mudah dipahami.			✓
15.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (usia/intelegensi).			✓

B. Saran- Saran (Secara Keseluruhan)

Kalau perlu animasinya & untaian agar lebih menarik pengguna.

C. Kesimpulan

Mohon lingkari sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu:

1. Layak Untuk Diujicobakan
2. Layak Untuk Diujicobakan Dengan Revisi Sesuai Saran
3. Tidak Layak Untuk Diujicobakan

Palopo,

Ahli Materi,

Dr. Hj. ST. Marwiyah, M.Ag.

Lampiran 5 Lembar Validasi untuk Ahli Desain

LEMBAR VALIDASI
GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE
MENGGUNAKAN UNITY
(DESAIN)

Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.

Profesi : Dosen UIN Palopo

Instansi : UIN Palopo

Peneliti : Astriansyari Usman

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, PASCASARJANA UIN Palopo

Judul Penelitian : “Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Mobile menggunakan Unity di MTs Bua Kabupaten Luwu”.

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sahraini, M.Hum.

Pembimbing 2 : Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Ibu dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

2. Untuk kritik dan saran, Ibu dapat menuliskan langsung pada lembar masukan yang telah tersedia.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Ibu dapat melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Ibu.

4. Setelah mengisi seluruh item pertanyaan, dimohon memberikan tanda tangan Ibu pada bagian yang telah disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pemograman					
1.	Penggunaan dan pengoprasian Game Ilmu Tajwid			✓	
2.	Game Ilmu Tajwid dapat digunakan pada berbagai tempat dan waktu.			✓	
3.	Game Ilmu Tajwid dapat membantu pembelajaran ilmu tajwid			✓	
Aspek Tampilan (interface)					
Penggunaan Font					
4.	Pemilihan jenis huruf pada Game telah sesuai.			✓	
5.	Penggunaan ukuran huruf pada Game telah sesuai.			✓	
6.	Tulisan pada game mudah dibaca.				✓
Penempatan tata letak					
7.	Penempatan tata tampilan menu utama dari aplikasi game edukasi yang dibangun.			✓	
8.	Penempatan gambar atau ilustrasi tepat dan terlihat dengan jelas.			✓	
Gambar dan Audio					
9.	Kesesuaian audio pada game terdengar jelas dan sesuai.				
10.	Gambar pada Game berwarna, jelas, dan menarik.			✓	
Desain Tampilan					
11.	Tampilan halaman quiz yang disajikan.			✓	
12.	Background yang digunakan serasi dengan teks sehingga membuat bacaan menarik dan jelas terbaca.			✓	
13.	Elemen warna dan ilustrasi ditampilkan secara harmonis dan terkait antara satu dengan lainnya.			✓	
Tampiplan Visual					
14.	Penggunaan warna dan grafis sesuai dengan tema game			✓	
15.	Ikon dan tombol mudah dipahami pengguna			✓	
Interaktivitas					

16.	Game merespons input pengguna dengan cepat dan tepat				✓
17.	Animasi/transisi mendukung pengalaman bermain yang menyenangkan			✓	
	Konsistensi Desain				
18.	Desain antar menu konsisten dan seragam			✓	
19.	Elemen visual saling mendukung secara konsisten			✓	

C. Saran- Saran (Secara Keseluruhan)

- Perjelas tombol Home & Kembali ke menu sebelumnya.
- Tambahkan tombol Close / Keluar.

D. Kesimpulan

Mohon lingkari sesuai dengan kesimpulan dari Bapak/Ibu:

1. Layak Untuk Diujicobakan
2. Layak Untuk Diujicobakan Dengan Revisi Sesuai Saran
3. Tidak Layak Untuk Diujicobakan

Palopo,

Ahli Desain,



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.

LEMBAR VALIDASI
GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE
MENGGUNAKAN UNITY
(AHLI BAHASA)

Validator : Dr. Mirnawati, M.Pd
Profesi : Dosen UIN Palopo
Instansi : UIN Palopo

Peneliti : Astriansyari Usman

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, PASCASARJANA UIN Palopo

Judul Penelitian : “Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Mobile menggunakan Unity di MTs Bua Kabupaten Luwu”.

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sahraini, M.Hum.

Pembimbing 2 : Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.

Petunjuk Pengisian

Dimohon Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

1. Untuk kritik dan saran, Ibu dapat menuliskan langsung pada lembar masukan yang telah tersedia.
2. Untuk kesimpulan, dimohon Ibu dapat melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Setelah mengisi seluruh item pertanyaan, dimohon Ibu memberikan tanda tangan pada bagian yang telah disediakan.

Lampiran 7 Lembar Validasi Uji Coba Pengguna oleh Peserta Didik

**LEMBAR VALIDASI UJI COBA PENGGUNA
GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN UNITY**

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama dan Kelas pada kolom yang telah disediakan.
2. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya dan sebenarnya.
3. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kalian dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : *Sangat Setuju*

S : *Setuju*

TS : *Tidak Setuju*

STS : *Sangat Tidak Setuju*

B. Instrumen Penilaian

No.	Kriteria	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media <i>game</i> ilmu tajwid sangat mudah.				
2.	Media <i>game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.				
3.	Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami				
4.	Desain <i>game</i> menarik				
5.	Bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan pada media <i>game</i> mudah dibaca.				
6.	Bahasa yang digunakan dalam <i>game</i> sederhana, lugas, dan mudah dipahami.				
7.	Video, gambar, teks, dan suara (audio) yang terdapat dalam <i>game</i> jelas.				
8.	<i>game</i> dapat menjadi sumber alternatif bagi peserta didik.				

9.	<i>game</i> dapat membantu saya untuk belajar aktif.				
10.	Adanya buku yang disajikan dalam <i>game</i> yang membantu peserta didik dalam memahami materi ilmu tajwid				
11.	Penyampaian materi dalam <i>game</i> mudah dipahami.				
12.	Dengan menggunakan <i>game</i> dapat lebih memahami materi ilmu tajwid.				
13.	<i>Game</i> ini memuat latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.				
14.	Adanya <i>game</i> membuat peserta didik termotivasi dalam belajar.				
15.	Dengan adanya <i>game</i> ini, dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang ilmu tajwid				

Luwu,

Peserta didik,

.....

Lampiran 8 Lembar Validasi Uji Coba Pengguna oleh Guru

**LEMBAR VALIDASI UJI COBA PENGGUNA
E GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN UNITY
(OLEH GURU)**

Nama :
NIP :
Instansi :

Peneliti : Astriansyari Usman

Instansi : Prodi Pendidikan Agama Islam, PASCASARJANA UIN Palopo

Judul Penelitian : “Pengembangan Game Edukasi Ilmu Tajwid Berbasis Mobile menggunakan Unity di MTs Bua Kabupaten Luwu”.

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sahraini, M.Hum.

Pembimbing 2 : Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu memberikan respon terhadap media pembelajaran *game* edukasi ilmu tajwid yang telah dibuat.
2. Dimohon Bapak/Ibu memberikan respon dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan ketentuan sebagai berikut:

SS : *Sangat Setuju*

S : *Setuju*

TS : *Tidak Setuju*

STS : *Sangat Tidak Setuju*

B. Instrumen Penilaian

No.	Kriteria	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media <i>game</i> mudah digunakan.				
2.	Media <i>game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.				
3.	Praktis, ringan, dan dapat dibawa kemana-mana serta dapat dibaca kapan saja.				
4.	Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami				
5.	Penyajian, bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan pada <i>game</i> sistematis dan mudah dibaca.				
6.	Desain <i>game</i> menarik				
7.	Soal yang disajikan dalam <i>game</i> mencakup materi ilmu tajwid				
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.				
9.	Video, gambar, teks, dan suara (audio) yang terdapat dalam <i>game</i> jelas.				
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah penulisan bahasa yang baik dan benar.				
11.	<i>Game</i> dapat dijadikan sebagai sumber alternatif peserta didik.				
12.	<i>Game</i> dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.				
13.	Adanya Video dan gambar yang disajikan dalam <i>game</i> membantu peserta didik dalam memahami materi.				
14.	Penyampaian materi dalam <i>game</i> mudah dipahami.				
15.	Membantu peserta didik memahami materi ilmu tajwid				
16.	<i>Game</i> memuat latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.				
17.	<i>Game</i> materi ilmu tajwid ini dapat menambah pengetahuan peserta didik.				

C. Saran- Saran (Secara Keseluruhan)

.....

.....
.....
.....
.....

Luwu,
Guru Mata Pelajaran PAI,

.....
NIP.

Lampiran 9 Tampilan *Game*



Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

DATA HASIL VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Aspek Isi Materi	Materi yang disajikan pada <i>game</i> sesuai dengan materi ilmu tajwid.	4
		Materi ilmu tajwid yang disajikan sesuai dengan soal quiz pada <i>game</i> .	4
		Materi yang disajikan pada <i>game</i> akurat meliputi keakuratan fakta dan keakuratan konsep/prinsip/hukum/teori.	4
		Audio dan gambar yang diberikan dengan materi.	4
		Ketepatan jawaban yang disajikan dengan materi.	4
		Kemuthakiran materi yang disajikan dalam quiz pada <i>game</i> .	3
		2.	Aspek Penyajian
Rujukan/Sumber acuan meliputi unsur teks, gambar, audio, ditulis dengan jelas dan sesuai.	3		
Penyajian materi pada <i>game</i> runtut dan sistematis.	4		
Penyajian soal yang diberikan sesuai dengan materi	4		

Jumlah			38
Rata-rata			3,80
Kategori			Sangat Valid

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Isi Materi	23	3,83	Sangat Valid
Penyajian Materi	15	3,75	Sangat Valid
Jumlah	38	3,80	Sangat Valid

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Desain

DATA HASIL VALIDASI AHLI DESAIN

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Pemograman	Penggunaan dan pengoprasian <i>game</i> Ilmu tajwid mudah	3
		<i>game</i> dapat digunakan pada berbagai tempat dan waktu.	3
		<i>game</i> dapat membantu pembelajaran ilmu tajwid.	3
2.	Tampilan	Pemilihan jenis huruf pada <i>game</i> telah sesuai.	3
		Penggunaan ukuran huruf pada <i>game</i> telah sesuai.	3
		Tulisan pada <i>game</i> mudah dibaca.	4
		Penempatan tata tampilan menu utama dari aplikasi <i>game</i> edukasi yang dibangun.	3
		Penempatan gambar atau ilustrasi tepat dan terlihat dengan jelas.	3
		Kesesuaian audio pada <i>game</i> terdengar jelas dan sesuai.	4
		Gambar pada <i>game</i> berwarna, jelas, dan menarik.	3
		Tampilan halaman quiz yang disajikan.	3
		<i>Background</i> yang digunakan serasi dengan teks sehingga membuat bacaan menarik dan jelas terbaca.	3

	Elemen warna dan ilustrasi ditampilkan secara harmonis dan terkait antara satu dengan lainnya.	3
	Penggunaan warna dan grafis sesuai dengan tema game	3
	Ikon dan tombol mudah dipahami pengguna	3
	Game merespons input pengguna dengan cepat dan tepat	4
	Animasi/transisi mendukung pengalaman bermain yang menyenangkan	3
	Desain antar menu konsisten dan seragam	4
	Elemen visual saling mendukung secara konsisten	3
JUMLAH		61
RATA-RATA		3,21
KATEGORI		Sangat Valid

DATA HASIL PENILAIAN AHLI DESAIN

Aspek Penilaian	Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Pemograman	9	3,00	Sangat Valid
Tampilan	52	3,25	Sangat Valid
Jumlah	61	3,21	Sangat Valid

Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Bahasa**DATA HASIL VALIDASI AHLI BAHASA**

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kelayakan Bahasa	Menggunakan tatanan bahasa yang baik sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4
		Menggunakan ejaan yang tepat sesuai dengan EYD	3
		Penggunaan bahasa yang sederhana, lugas dan mudah dipahami.	4
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (usia/intelegensi).	4
		Memandu peserta didik dalam pembelajaran yang efektif.	3
JUMLAH			18
RATA-RATA			3,00
KATEGORI			Sangat Valid

Lampiran 13 Hasil Validasi Uji Coba Pengguna Peserta Didik**HASIL VALIDASI UJI COBA PENGGUNA**

NO.	NAMA	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
1	ALFIAN SAIR	49	81,66%	Sangat Praktis
2	AQILAH MISBAHUDDIN	47	78,33%	Praktis
3	ANDI NASWAH	53	88,33%	Sangat Praktis
4	AIDAH	53	88,33%	Sangat Praktis
5	ASMAR	59	98,33%	Sangat Praktis
6	AYATUL HUSNA	51	85%	Sangat Praktis
7	AZZAHTUL SALWA	53	88,33%	Sangat Praktis
8	AZZAHTUL SALMA	52	88,33%	Sangat Praktis
9	AL QUPRAN	58	96,66%	Sangat Praktis
10	FAREL	56	93,33%	Sangat Praktis
11	HAYARNA BASO WAU	47	78,33%	Praktis
12	IHWANUL MUSLIM	56	93,33%	Sangat Praktis
13	IDUL	59	98,33%	Sangat Praktis
14	LOIS	57	95%	Sangat Praktis
15	MUHAMMAD FAUZI	50	83,33%	Sangat Praktis
16	MUHAMMAD IKRAM	59	98,33%	Sangat Praktis
17	MUHAMMAD ZATRIA	56	93,33%	Sangat Praktis
18	MUHAMMAD SAFAR	59	98,33%	Sangat Praktis
19	MAHARANI ADIRA	54	90,00%	Sangat Praktis
20	MAHARANI ADINDA	59	98,33%	Sangat Praktis
21	MUTIA HUSNA	56	93,33%	Sangat Praktis
22	NUR RIZKIANAH	55	91,66%	Sangat Praktis
23	NADIA	49	81,66%	Sangat Praktis
24	NAISILA	59	98,33%	Sangat Praktis
25	NUR AISAH	49	81,66%	Sangat Praktis
26	PULKI	49	81,66%	Sangat Praktis
27	PUTRI WULANDARI	45	75%	Praktis
28	RAISYA SYAFIRA	47	78,33%	Praktis
29	RAYA	45	75%	Praktis
30	SAKINA	45	75%	Praktis
JUMLAH		1.585	88,05%	Sangat Praktis

Lampiran 14 Hasil Validasi Uji Coba Pengguna oleh Guru

Hasil Validasi Guru

Aspek	Indikator	Skor	Persentase
Kemudahan Penggunaan	Penggunaan media <i>game</i> mudah digunakan.	3	75,00%
	Media <i>game</i> dapat digunakan secara berulang-ulang.	3	
	Praktis, ringan, dan dapat dibawa kemana-mana serta dapat dibaca kapan saja.	3	
	Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam <i>game</i> jelas dan mudah dipahami	3	
Tampilan	Penyajian, bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan pada <i>game</i> sistematis dan mudah dibaca.	3	75,00%
	Desain <i>game</i> menarik	3	
	Soal yang disajikan dalam <i>game</i> mencakup materi ilmu tajwid	3	
	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	3	
	Video, gambar, teks, dan suara (audio) yang terdapat dalam <i>game</i> jelas.	3	
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah penulisan bahasa yang baik dan benar.	3	
Manfaat Media	<i>Game</i> dapat dijadikan sebagai sumber alternatif peserta didik.	4	78,57%
	<i>Game</i> dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.	3	
	Adanya Video dan gambar yang disajikan dalam <i>game</i> membantu peserta didik dalam memahami materi.	3	
	Penyampaian materi dalam <i>game</i> mudah dipahami.	3	
	Membantu peserta didik memahami materi ilmu tajwid	3	
	<i>Game</i> memuat latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.	3	

	<i>Game</i> materi ilmu tajwid ini dapat menambah pengetahuan peserta didik.	3	
--	--	---	--

Aspek Kemudahan penggunaan

$$V_p = \frac{TSEP}{S-max} \times 100\%$$

$$= \frac{12}{16} \times 100\%$$

$$= 75,00\%$$

Aspek tampilan

$$V_p = \frac{TSEP}{S-max} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{24} \times 100\%$$

$$= 75,00\%$$

Aspek manfaat media

$$V_p = \frac{TSEP}{S-max} \times 100\%$$

$$= \frac{22}{28} \times 100\%$$

$$= 78,57\%$$

Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Terhadap *Game* Per Aspek

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	75,00%	Praktis
2.	Tampilan	75,00%	Praktis
3.	Manfaat Media	78,57%	Praktis
Rata-rata		76,47%	Praktis

Lampiran 15 Hasil Skor Game Peserta Didik

NO.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	ALFIAN SAIR	440	Lulus
2	AQILAH MISBAHUDDIN	470	Lulus
3	ANDI NASWAH	440	Lulus
4	AIDAH	400	Lulus
5	ASMAR	210	Tidak Lulus
6	AYATUL HUSNA	470	Lulus
7	AZZAHTUL SALWA	210	Tidak Lulus
8	AZZAHTUL SALMA	380	Lulus
9	AL QUPRAN	420	Lulus
10	FAREL	400	Lulus
11	HAYARNA BASO WAU	460	Lulus
12	IHWANUL MUSLIM	400	Lulus
13	IDUL	270	Tidak Lulus
14	LOIS	380	Lulus
15	MUHAMMAD FAUZI	470	Lulus
16	MUHAMMAD IKRAM	440	Lulus
17	MUHAMMAD ZATRIA	380	Lulus
18	MUHAMMAD SAFAR	470	Lulus
19	MAHARANI ADIRA	440	Lulus
20	MAHARANI ADINDA	470	Lulus
21	MUTIA HUSNA	430	Lulus
22	NUR RIZKIANAH	400	Lulus
23	NADIA	290	Tidak Lulus
24	NAISILA	440	Lulus
25	NUR AISAH	380	Lulus
26	PULKI	430	Lulus
27	PUTRI WULANDARI	430	Lulus
28	RAISYA SYAFIRA	420	Lulus
29	RAYA	260	Tidak Lulus
30	SAKINA	470	Lulus

Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Profil MTs Bua

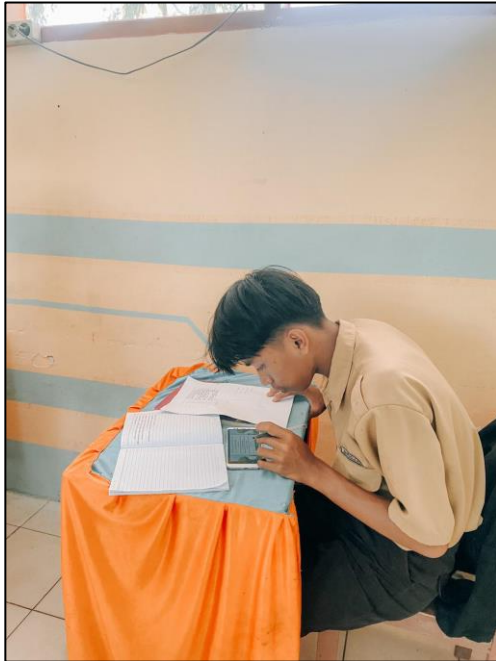


Foto bersama siswa dan wali kelas IX A MTs Bua



Foto bersama siswa dan wali kelas IX B MTs Bua





Dokumentasi Uji Coba Pengguna bagi Peserta didik kelas IX



Dokumentasi Uji Coba Pengguna oleh Guru al-Qur'an dan Hadist



Foto bersama Kepala Madrasah dan Guru MTs Bua

Lampiran 17 Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
PASCASARJANA**

Kampus 1. Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Sulawesi Selatan Pos 91914
Email: pascasarjana@iainpalopo.ac.id Web: pascasarjana.iainpalopo.ac.id

Nomor : **B- 0684/Un.38/Ps/PP.00.9/08/2025** Palopo, 11 Agustus 2025
Lamp. : 1 (Satu) Exp. Proposal
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala DPMPSTP Kab. Luwu

di-
Tempat

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa, sebagai berikut:

Nama : Aulia Mujahida
Tempat/Tanggal Lahir : Marinding, 14 Desember 2000
NIM : 2205010016
Semester : VI (Enam)
Tahun Akademik : 2024/2025
Alamat : Dusun Lengke, Desa Marinding, Kec. Bajo Barat,
Kab. Luwu
HP : 082298480376
Lokasi Penelitian : SMAN 5 Luwu
Alamat Lokasi Penelitian : Jl. Jambu, Kecamatan Bajo, Kab. Luwu

akan melaksanakan penelitian ilmiah dalam rangka penulisan Tesis Program Magister (S-2) dengan judul penelitian: **"PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI PEMULASARAN JENAZAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN FLIP PDF KELAS XI DI SMAN 5 LUWU."**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya dapat diizinkan melakukan penelitian guna kelancaran pengumpulan data penelitian tersebut.

Demikian disampaikan untuk diketahui, atas perhatian dan kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

Wa'alaikum Salam Wr. Wb.



Direktur

Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
NIP. 19790203 200501 1 006

Lampiran 18 Surat Rekomendasi Research Survey dari KESBANGPOL



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Andi Djemma No.1 (Komp. Perkantoran Pemerintah Kab. Luwu) Belopa 91983
Telp. 0471-3314552 Fax 0471-3314552, e-mail:

SURAT REKOMENDASI RESEACH / SURVEY

Nomor : 072/430-Ekososbud&Ormas/Kesbang/IX/2025

Berdasarkan Surat dari Universitas Islam Negeri Palopo Program Pascasarjana Nomor: B-0852/Un.38/Ps/PP.00.9/09/2025 Tanggal 8 September 2025 Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Maka dengan ini diberikan Rekomendasi Izin Penelitian Kepada :

1. Nama : ASTRIANSYARI USMAN
2. Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
3. NIM : 2205010002
4. Alamat : Jl. Opu Dg. Rilekke Desa Sakti Kec. Bua
5. Nama Lembaga : Universitas Islam Negeri Palopo
6. Penanggung Jawab : Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo
7. Maksud dan Tujuan : Melaksanakan Penelitian guna penyusunan Tesis dengan judul
**"PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN UNITY DI MADRASAH TSANAWIYAH BUA
KAB. LUWU "**
8. Status Penelitian : Baru
9. Anggota Peneliti : -
10. Lokasi Penelitian : MADRASAH TSANAWIYAH BUA

Dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas Pemerintah;
2. Sebelum melaksanakan research/survey langsung kepada responden harus terlebih dahulu melaporkan kepada Pemerintah wilayah setempat;
3. Setelah research/survey selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada BAKESBANGPOL Kabupaten Luwu;
4. Surat Rekomendasi reseach/survey ini berlaku Tanggal 10 September s/d 10 Nopember 2025 (2 Bulan)

Dikeluarkan di Belopa
Pada tanggal 09 September 2025

**KEPALA BADAN KESBANGPOL
KABUPATEN LUWU**



H. KAMAL, S.Pd.,MM.
PKT: Pembina Tk. I / IV.b
NIP : 196512311991031100

Lampiran 19 Izin Penelitian dari DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0413/PENELITIAN/13.12/DPMPTSP/IX/2025
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. Madrasah Tsanawiyah Bua Kab. Luwu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Direktur Universitas Islam Negeri Palopo Pascasarjana B-0852Un.38/PP.00.9/09/2025 tanggal 08 September 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Astriansyari Usman
Tempat/Tgl Lahir : Bua / 22 Februari 1998
Nim : 2205010002
Jurusan : Pascasarjana PAI
Alamat : Jl. Opu Dg. Rilekke
Kelurahan Sakti
Kecamatan Bua

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Tesis" dengan judul :

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN UNITY DI MADRSAH TSANAWIYAH BUA KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di **MADRASAH TSANAWIYAH BUA KAB. LUWU**, pada tanggal **09 September 2025 s/d 09 November 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 5 1 9 3 1 5 0 0 4 5 6



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 09 September 2025
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Direktur Universitas Islam Negeri Palopo Pascasarjana;
4. Mahasiswa (i) Astriansyari Usman;
5. Arsip.

Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH TSANAWIYAH BUA
Alamat: Jln Tandipau Kel.Sakti Kec.Bua Kab.Luwu Kode Pos 91991
Email: tsanawiyahbua@yahoo.com



SURAT PEMBERIAN IZIN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : MTs.21.09.32/071/MTs.Bua/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah (MTs) Bua menerangkan bahwa :

Nama : ST. RAMLAWATI, S.Ag
NIP : 196901292005012003
JABATAN : Kepala Madrasah Tsanawiyah Bua

Memberikan izin kepada :

Nama : ASTRIANSYARI USMAN
NIM : 2205010002
Tempat Tanggal Lahir : Bua, 22 Februari 2025
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pascasarjana PAI
Tempat Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Bua

Untuk melakukan penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Bua dalam rangka menyusun (Tesis) dengan judul "**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN UNITY DI MADRASAH TSANAWIYAH BUA KABUPATEN LUWU**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bua, 24 Oktober 2025
Kepala Madrasah



ST. RAMLAWATI, S.Ag
NIP. 196901292005012003