

**IMPLEMENTASI *GAME* INTERAKTIF SAMBUNG AYAT
AL-QURAN PADA RUMAH THAFIDZ AL HARISUN**



SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
AFIFAH ZAHRANI
062140722858**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI GAME INTERAKTIF SAMBUNG AYAT
AL QURAN PADA RUMAH THAFIDZ AL HARISUN

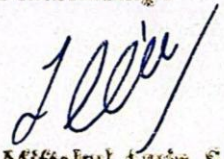


LAPORAN SKRIPSI

Oleh:
AFIFAH ZAHRANI
062140722858

Palembang, 11 Juli 2025

Dosen Pembimbing I


Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng
NIP. 197912172012121001

Dosen Pembimbing II


Herlambang Saputra, M.Kom, Ph.D
NIP. 198103182008121002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


Dr. Slamet Widodo, S.kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121601

**IMPLEMENTASI GAME INTERAKTIF SAMBUNG AYAT AL-QURAN
PADA RUMAH THAFIDZ AL HARISUN**

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang
Laporan Skripsi pada Senin, 14 Juli 2025

Ketua Dewan penguji

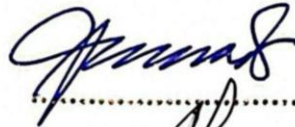
Ir. Ahmad Bahri Joni Malvan, M.Kom.
NIP 196007101991031001

Tanda Tangan



Anggota Dewan penguji

Azwardi, S.T., M.T.
NIP 197005232005011004



Herlambang Saputra, M.Kom, Ph.D.
NIP 198103182008121002



Hidayati Aml, S.Kom., M.Kom.
NIP 198409142019032009



Yunita Fauzia Achmad, S.Kom., M.Kom
NIP 198906112022032005



Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui, Ketua Jurusan,



Dr. Slamet Wilodo, S.kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Afifah Zahrani
 NIM : 062140722858
 Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / D-IV Teknologi Informatika
 Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Implementasi Game Interaktif Sambung Ayat Al Quran
 Pada Rumah Thafidz Al Harisun.

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk di ketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 14 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,




Afifah Zahrani

NIM. 062140722858

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"And it's fine to fake it 'til you make it 'til you do, 'til it's true"

(Taylor Swift)

"Don't rush ahead, or you'll miss the best parts of the journey."

(D.O EXO)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan penuh cinta dan kerendahan hati saya persembahkan kepada:

1. **Kedua orang tua tercinta**, yang telah menjadi cahaya dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah berhenti, doa yang tak pernah putus, serta pengorbanan yang tak ternilai. Segala pencapaian ini adalah buah dari kesabaran, dukungan, dan cinta tulus kalian. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bukti rasa syukur sekaligus persembahan kecil atas segala kebaikan yang telah kalian berikan.
2. **Diriku sendiri**, yang telah berani bermimpi, bertahan di tengah lelah, serta tidak menyerah meskipun jalan yang ditempuh tidak selalu mudah. Terima kasih telah belajar untuk bangkit, terus melangkah, dan berusaha menjadi lebih baik setiap harinya. Perjalanan ini adalah saksi bahwa ketekunan, doa, dan keyakinan mampu membawa langkah sejauh ini.
3. **Teman-teman tersayang**, yang selalu hadir memberikan warna dalam perjalanan hidup ini. Terima kasih atas tawa, kebersamaan, semangat, dan dukungan yang tidak ternilai selama proses perjuangan ini. Kehadiran kalian menjadikan perjalanan yang berat terasa lebih ringan, serta memberikan kekuatan untuk terus maju hingga skripsi ini terselesaikan.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *GAME* INTERAKTIF SAMBUNG AYAT AL QURAN PADA RUMAH THAFIDZ AL HARISUN

Afifah Zahrani:

Santri di Rumah Tahfidz Al Harisun menghadapi kesulitan dalam menghafal dan menyambung ayat-ayat pendek Al-Qur'an, terutama pada Juz Amma. Hal ini diperburuk oleh minimnya media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *game* interaktif berbasis Android guna mendukung proses hafalan Al-Qur'an. *Game* ini dirancang menggunakan metode sambung ayat yang menyenangkan dan interaktif, serta dikembangkan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Aplikasi dibangun menggunakan Unity dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100% dari ahli media dan 93,33% dari ahli materi. Selain itu, usability game diuji terhadap 30 santri aktif menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 88,08 yang berada dalam kategori "*Excellent*", menandakan bahwa game ini mudah digunakan, efisien, dan disukai oleh pengguna. Aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi santri dalam menghafal Al-Qur'an, serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif bagi lembaga tahfidz.

Kata kunci : *Game* interaktif, sambung ayat, hafalan Al-Qur'an, *ADDIE*, *System Usability Scale (SUS)*, *Unity*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF AN INTERACTIVE QUR'AN VERSE-CONNECTING GAME AT RUMAH TAHFIDZ AL HARISUN

Afifah Zahrani:

Students at Rumah Tahfidz Al Harisun face difficulties in memorizing and connecting short Qur'anic verses, particularly in Juz Amma. This challenge is exacerbated by the lack of interactive learning media that match the characteristics of the digital generation accustomed to technology. To address this issue, this study aims to develop an Android-based interactive learning game to support Qur'an memorization. The game is designed using a fun and interactive verse-connecting method and developed with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The application was built using Unity and validated by media experts and subject matter experts. Validation results show a feasibility level of 100% from media experts and 93.33% from subject matter experts. Furthermore, the game's usability was tested with 30 active students using the System Usability Scale (SUS) instrument. The results indicate an average SUS score of 88.08, categorized as "Excellent," which demonstrates that the game is easy to use, efficient, and well-liked by users. This application has proven to increase students' motivation and participation in Qur'an memorization and can serve as an innovative alternative learning medium for tahfidz institutions.

Keywords: *Interactive game, verse-connecting, Qur'an memorization, ADDIE, System Usability Scale (SUS), Unity*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **"Implementasi *Game* Interaktif Sambung Ayat Al-Quran Pada Rumah Thafidz Al Harisun"**.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada program studi teknologi informatika multimedia digital jurusan teknik komputer.

Pelaksanaan penulisan laopran tugas akhir ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat serta doa sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Slamet Widodo, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Dr.M.Miftakul Amin,S.Kom,.M.Eng selaku pembimbing pertama serta Ketua Program Studi DIV Teknik Informatika Multimedia Digital yang sangat banyak memberikan penulis ide, motivasi, bimbingan, arahan, masukan yang sangat berarti dan bermanfaat selama penulis mengerjakan proposal laporan akhir.
4. Bapak Herlambang Saputra, M.Kom, Ph.D Selaku pembimbing ke dua penulis yang telah memberikan bimbingan, masukan, arahan dan nasehat yang sangat berarti selama penulis mengerjakan proposal laporan akhir.
5. Rosa Indah Nurnilam Sari, Rindi Afriani, dan Ulya Faza Razak yang telah menjadi tempat berbagi ide, semangat, dan motivasi selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Pengurus Rumah Thafidz Al Harisun, Selaku mitra penulis dalam pengerjaan laporan akhir yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh teman kelas 8 TIM yang saling memberi semangat untuk menyelesaikan laporan akhir.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari

pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, Juli 2025



Afifah Zahrani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian terdahulu.....	4
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Game	6
2.2.2 Game Interaktif	7
2.2.3 Al Quran.....	7
2.2.4 Hafalan Al Quran.....	8
2.2.5 Juz Amma (Juz 30).....	8
2.2.6 Surat- Surat Pendek Al Quran	9
2.2.7 Unity.....	9
2.2.8 Model ADDIE	11
2.2.9 UsabilityTesting	13
2.2.10 Skala Likert.....	13
2.2.11 System usability Scale.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Kerangka Penelitian	16
3.2 Metode Penelitian	18
3.2.1 Analysis	18
3.2.2 Desgin.....	19
3.2.3 Development.....	24
3.2.4 Implementation.....	24
3.2.5 Evaluation.....	24
3.3 Sumber Data.....	30

3.4	Lokasi Penelitian.....	30
3.5	Subjek Penelitian	30
3.5.1	Populasi	30
3.5.2	Sampel.....	31
3.5.3	Teknik Pengambilan Sampel	31
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Hasil.....	33
4.1.1	Perancangan Game Inertaktif.....	33
4.1.2	Uji Kelayakan Media Pembelajaran	36
4.1.3	Pengujian UsabilityTesting	38
4.2	Pembahasan	44
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA	48
	LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Unity	11
Gambar 2. 2 Skema Model ADDIE	12
Gambar 3. 1 Daigram Alur Penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Flowchart Game Interaktif	20
Gambar 4. 1 Halaman Main Menu.....	34
Gambar 4. 2 Halaman Daftar Surat.....	34
Gambar 4. 3 Halaman Juz Amma	35
Gambar 4. 4 Halaman Menu Game.....	36
Gambar 4. 5 Halaman Game Sambung Ayat	36
Gambar 4. 6 Halaman Help.....	45
Gambar 4. 7 Diagram Rata-Rata Skor SUS	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Likert	14
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hardware	21
Tabel 3. 3 Kebutuhan Software.....	24
Tabel 3. 4 Variabel dan Indikator	25
Tabel 3. 5 kuesioner Pengguna	26
Tabel 3. 6 Kuesioner ahli media	27
Tabel 3. 7 Kuesioner Ahli Materi	28
Tabel 4. 1 Validasi Ahli media.....	37
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi	38
Tabel 4. 3 Karakteristik dan Kriteria.....	39
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	42
Tabel 4. 5 Hasil Responden 1	43
Tabel 4. 6 Total Nilai SUS.....	44