

ABSTRAK

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

Afifah Zahrani, 2025, 76 halaman

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, 2025, 76 Page

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*