

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**



OLEH :

**MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**

**16010209**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID  
PAITON PROBOLINGGO  
2020**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) dan  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)



OLEH :

**MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**  
**16010209**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NURUL JADID  
PAITON PROBOLINGGO  
2020**



**UNIVERSITAS NURUL JADID**  
**PENGESAHAN STATUS SKRIPSI**

JUDUL : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID  
BERBASIS ANDROID**

SAYA : **MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**

Mengijinkan Skripsi Strata Satu Komputer ini disimpan di Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hak milik Universitas Nurul Jadid.
2. Perpustakaan Universitas Nurul Jadid dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikan tanda  $\surd$  sesuai dengan kategori Skripsi.

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan atau kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

**Muhammad Syahrul Mubaroq**

Disahkan oleh,

**M Fadhiur Rahman, M.Kom**

Alamat Tetap Mahasiswa:

Desa Sidodadi Kecamatan Paiton

Kab Probolinggo Jawa Timur

Tanggal: 15 Oktober 2020

Tanggal: 15 Oktober 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI**

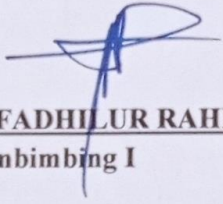
**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS  
ANDROID**

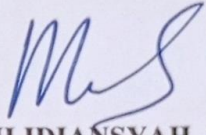
Oleh:

**MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**

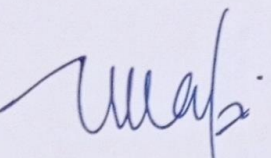
Dipertahankan di depan penguji  
Pada Tanggal : 12 Agustus 2020  
Dan dinyatakan memenuhi syarat

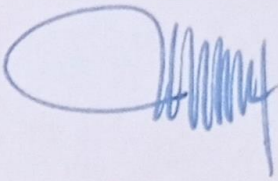
**Komisi Pembimbing,**

  
**M FADHILUR RAHMAN, M.Kom**  
Pembimbing I

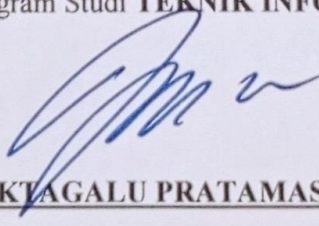
  
**MAULIDIANSYAH, M.Kom**  
Pembimbing II

**Tim Penguji,**

  
**MUAFL, S.Ag. M.Kom**  
Penguji I

  
**HASBUL BAHAR, M.Kom**  
Penguji II

Paiton, 21 Oktober 2020  
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid  
Ketua Program Studi **TEKNIK INFORMATIKA**

  
**GULPI QORIK OKTAGALU PRATAMASUNU, S. Pd., M.Kom.**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Probolinggo  
dan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer (S. Kom) pada :

Hari : Rabu 12 Agustus 2020

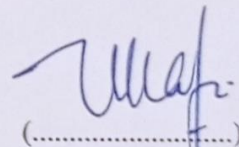
**Disusun Oleh :**

**MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**  
**16010209**

Dewan Penguji SKRIPSI

Nama Penguji I : **MUAFI, S.Ag. M.Kom**

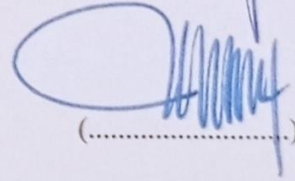
NIDN : **0705077609**



(.....)

Nama Penguji II : **HASBUL BAHAR, M.Kom**

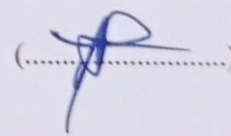
NIDN : **0721058606**



(.....)

Ketua Sidang : **M FADHILUR RAHMAN, M.Kom**

NIDN : **0721048904**



(.....)

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**  
NIM : **16010209**  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU  
TAJWID BERBASIS ANDROID**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini, jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber literasi yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nurul Jadid.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Paiton, 12 Agustus 2020

at pernyataan

METERAI  
TEMPEL

185F5AHF695234148

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

**MUHAMMAD SYAHRUL MUBAROQ**

16010209

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID

Muhammad Syahrul Mubaroq, M. Fadhilur Rahman, M.Kom Maulidiansyah,  
M.Kom  
zaldiphotogrhap@gmail.com, fadilurrahman88@gmail.com,  
maulidiasyah@gmail.com

*Ilmu tajwid* adalah ilmu mempelajari tentang tata cara membaca *Al-Qur'an*. yang benar sesuai dengan yang di ajarkan oleh Rosulullah SAW. Ilmu ini adalah ilmu yang sangat penting dipelajari agar dapat memelihara lisan dari kesalahan-kesalahan ketika membaca kitab *Al-Qur'an*. *Ilmu tajwid* sudah menjadi materi pokok dalam lembaga-lembaga pendidikan Madrasah. Pembelajaran *ilmu tajwid* disebagian besar lembaga pendidikan madrasah masih menggunakan metode menghafal hukum-hukum tajwid dari media buku dan kitab *ilmu tajwid*. Hal ini menyebabkan pembelajaran *ilmu tajwid* dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar anak-anak. Untuk membantu anak-anak dalam belajar *ilmu tajwid* diperlukan media aplikatif, interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Oleh karena itu, pada penelitian ini dikembangkan suatu *permainan edukasi* yang dapat membuat proses menghafal pada pembelajaran *ilmu tajwid* menjadi lebih interaktif, aplikatif, mudah dan menyenangkan bagi anak-anak. Permainan edukasi ini dikembangkan menggunakan perangkat *Android* agar anak-anak mudah untuk mengaplikasikannya. Dengan pengembangan *permainan edukasi* ini anak-anak dapat menghafal hukum-hukum tajwid dalam *ilmu tajwid* dengan cara bermain menggunakan aplikasi permainan ini tanpa harus dihantui rasa jenuh dan juga diharapkan melalui aplikasi permainan ini dapat mempermudah dan meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mempelajari *ilmu tajwid*.

**Kata Kunci** : *Permainan Edukasi, Android, Ilmu tajwid*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah, atas rahmat dan karunia Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia dari Dia-lah skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ILMU TAJWID BERBASIS ANDROID” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna meraih gelar Sarjana Komputer. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak.

Pada kesempatan ini, penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya ingin penulis berikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa saran, dukungan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendo'akan saya.
2. KH. Moh. Zuhri Zaini, BA selaku pengasuh pondok Pesantren Nurul Jadid.
3. KH. Abdul Hamid Wahid, M.Ag selaku rektor Universitas Nurul Jadid.
4. Bapak M Fadhilurrahman, M.Kom dan Maulidiansyah, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam pembuatan Skripsi ini, terima kasih banyak atas bimbingan dan masukannya.
5. Teman-teman yang selalu memberikan do'a dan dorongan motivasi untuk selalu berusaha dan pantang menyerah.

Penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang berkepentingan.

Paiton, 15 Juli 2020

Penulis,

Muhamad syahrul Mubaroq

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ORISINALITAS SKRIPSI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR TABEL.....	5
DAFTAR GAMBAR .....	6
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
STUDI PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Penelitian Terkait .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.2. Landasan Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Permainan Edukasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Android .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Ilmu Tajwid.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Kerangka Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Model Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 Analisis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3 Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4 Testing.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5 Perawatan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pemaparan Hasil Analisis Dan Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1. Desain Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Screenshot Aplikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Halaman Menu Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2. Halaman Belajar Dulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Halaman Pilih Level.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Halaman Bermain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Tampilan ketika di Smartphone Android.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Hasil Uji .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1 Pengujian Black Box.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.2 Hasil Kuisisioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KESIMPULAN DAN SARAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1 Perbandingan.....</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Tabel 3.1 pengujian Black Box.....</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Tabel 3.2 Blackbox Testing .....</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Tabel 4.1 Pengujian <i>Black box</i>.....</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Tabel 4.2 Respon pengguna .....</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Tabel 4.3 Keterangan Atas Kategori Dari Skor Jawaban Responden.....</u>	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 4.1 <i>Flowchart Halaman Menu Utama</i></u> ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.1. Diagram Metode Waterfall</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.2 <i>Flowchart Halaman Belajar dulu</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.3 <i>Flowchart Halaman Langsung main</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.4 <i>Flowchart Halaman Pengaturan</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.5 <i>User Interface Halaman Utama</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.6 <i>User Interface Belajar Dulu</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.7 <i>User Interface Pilih Level</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.8 <i>User Interface untuk permainan</i></u> .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.9 <i>Halaman Menu Utama</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.10 <i>Halaman Belajar Dulu</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.11 <i>Halaman Belajar Dulu</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.12 <i>Halaman Pilih Level</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.12 <i>Halaman Penyampaian misi</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.13 <i>Halaman Bermain</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.14 <i>Ketika aktor mengambil coin huruf</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.15 <i>Ketika aktor menabrak musuh</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.16 <i>Ketika dioprasikan pada smartohone android</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	<b>not defined.</b>