

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH DI SEKOLAH TK ABA
AL-IMAN GENDENG YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

FIRDAUS ZAKARIA

21.11.3903

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH DI SEKOLAH TK ABA
AL-IMAN GENDENG YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Informatika*



FIRDAUS ZAKARIA

21.11.3903

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH DI SEKOLAH TK ABA
AL-IMAN GENDENG YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Firdaus Zakaria

21.11.3903

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI INTERAKTIF UNTUK
PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH DI SEKOLAH TK ABA
AL-IMAN GENDENG YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Firdaus Zakaria

21.11.3903

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302174

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Firdaus Zakaria
NIM : 21.11.3903

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Game Edukasi Interaktif untuk Pembelajaran Huruf Hijaiyah di Sekolah TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan,


Firdaus Zakaria

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, kesehatan, dan kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana. Walaupun masih jauh dari kesempurnaan, penulis bersyukur telah sampai pada tahap ini dan dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, ayah dan ibu, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan pendidikan dan kehidupan penulis.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom., yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan meluangkan waktu untuk membantu penulis selama penyusunan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Berbasis Construct 2 pada Anak Usia Dini di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1).

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dan dukungan moril maupun materiil selama masa studi penulis.
2. Bapak Bayu Setaiji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, motivasi, dan koreksi secara menyeluruh selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung.
3. Kepala TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta beserta dewan guru dan seluruh siswa kelas B yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan di bidang pendidikan anak usia dini.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Firdaus Zakaria

DAFTAR ISI

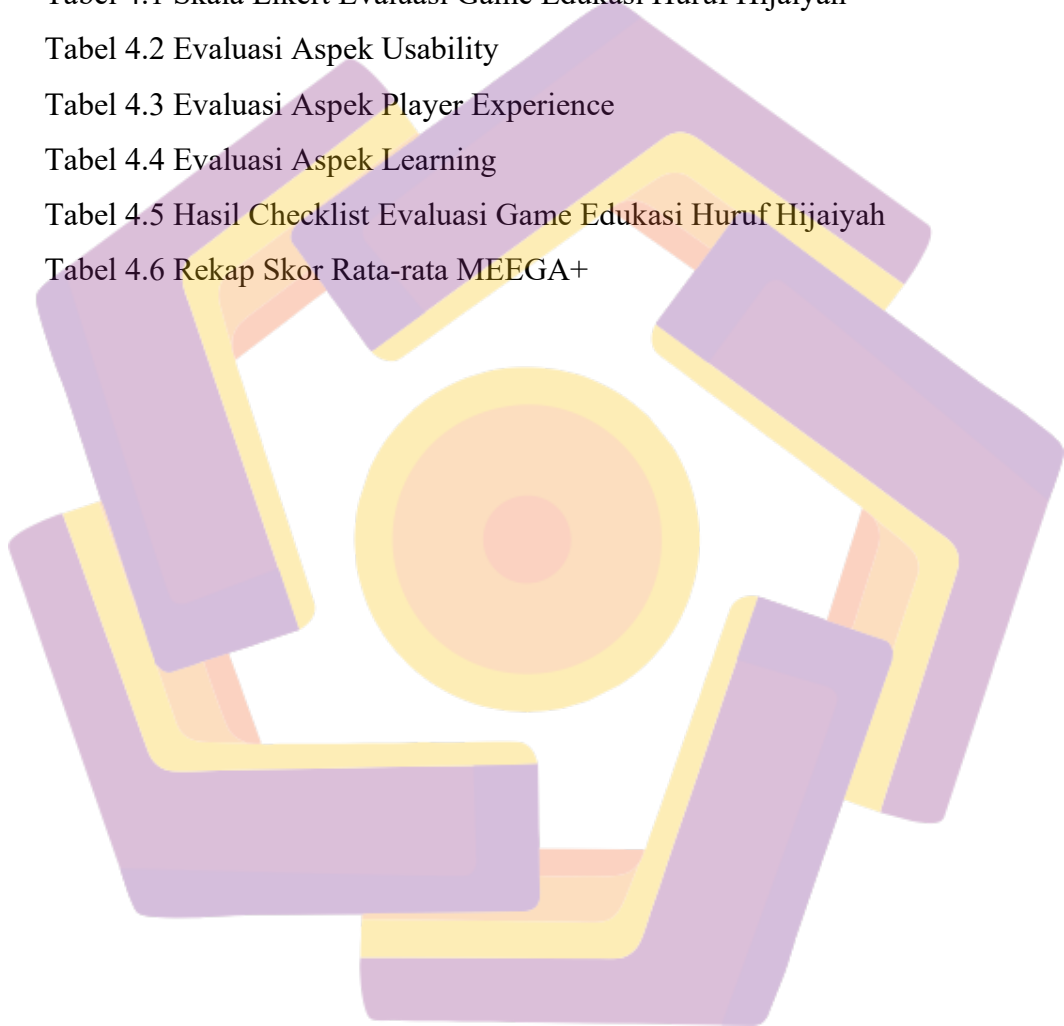
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
INTISARI	XIV
<i>ABSTRACT</i>	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Framework Evaluasi Game Edukasi	3
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.3 Metode Analisis Data.....	4
1.5.4 Prosedur Penelitian	5

1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		7
2.1	Studi Literatur	7
2.2	Dasar Teori.....	15
2.2.1	Game	15
2.2.2	Genre Game	15
2.2.3	Rating Game	16
2.2.4	Game Edukasi	16
2.2.5	Perkembangan Anak Usia Dini.....	17
2.2.6	Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.2.7	Huruf Hijaiyah	18
2.2.8	MEEGA+ (Model for the Evaluation of Educational Games).....	18
2.2.9	Relevansi MEEGA+ untuk Anak Usia Dini	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.2	Alur Penelitian	21
3.2.1	Persiapan Penelitian	22
3.2.2	Observasi Objek.....	22
3.2.3	Wawancara Semi-Terstruktur	22
3.2.4	Analisa Kebutuhan.....	22
3.2.5	Tahap Implementasi Game Edukasi Hijaiyah di TK	23
3.2.6	Evaluasi Framework MEEGA+	23
3.2.7	Pengumpulan Data dan Dokumentasi	24
3.2.8	Analisis Data Kualitatif.....	24
3.2.9	Hasil dan Pembahasan	24

3.3	Alat dan Bahan.....	24
3.3.1	Data Penelitian	25
3.3.2	Alat/Instrument	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Gambaran Umum Game	27
4.1.1	Tampilan Game.....	27
4.2	Hasil Observasi Awal	32
4.3	Hasil Wawancara Guru	32
4.4	Implementasi Game Edukasi	32
4.5	Evaluasi Berdasarkan Framework MEEGA+	32
4.5.1	Instrumen Skala Likert.....	33
4.5.2	Aspek Usability.....	33
4.5.3	Aspek Player Experience	34
4.5.4	Aspek Learning.....	34
4.5.5	Data Observasi Individu	35
4.5.6	Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Evaluasi.....	36
4.5.7	Dasar Perhitungan Rata-Rata	36
4.6	Dokumentasi Visual.....	36
4.7	Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP		41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	42
REFERENSI		43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	11
Tabel 3.1 Perangkat Lunak	25
Tabel 3.2 Perangkat Keras	26
Tabel 4.1 Skala Likert Evaluasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah	33
Tabel 4.2 Evaluasi Aspek Usability	33
Tabel 4.3 Evaluasi Aspek Player Experience	34
Tabel 4.4 Evaluasi Aspek Learning	34
Tabel 4.5 Hasil Checklist Evaluasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah	35
Tabel 4.6 Rekap Skor Rata-rata MEEGA+	36

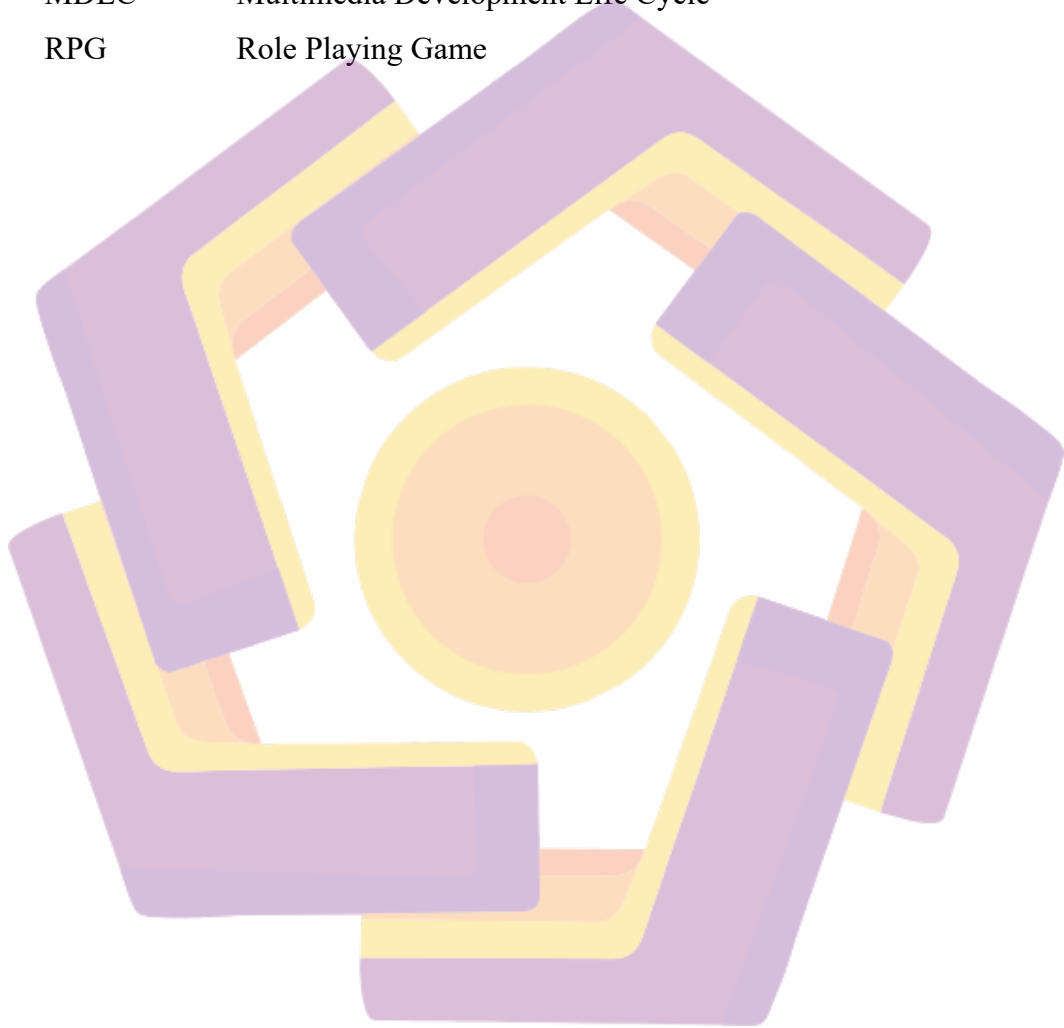


DAFTAR GAMBAR

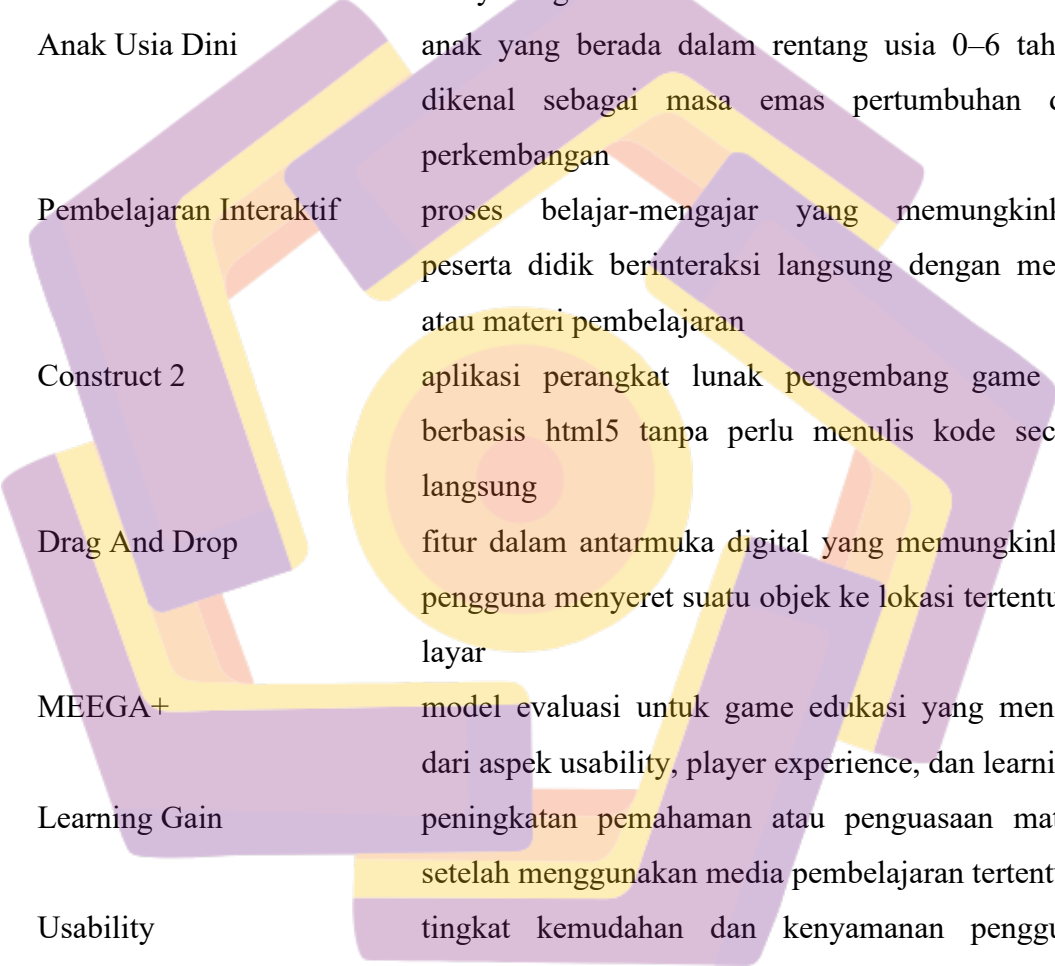
Gambar 3.1 TK ABA Al-Iman	20
Gambar 3.2 Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 Halaman Awal Game	28
Gambar 4.2 Menu Utama Game	28
Gambar 4.3 Fitur Belajar Huruf	29
Gambar 4.4 Fitur Tampilan Semua Huruf	29
Gambar 4.5 Permainan mencocokkan Huruf Hijaiyah dengan Hijaiyah	30
Gambar 4.6 Permainan Mencocokkan Huruf Latin ke Huruf Hijaiyah	31
Gambar 4.7 Peneliti Memperkenalkan Diri Kepada Siswa	37
Gambar 4.8 Guru memberikan Arahan Kepada Siswa	37
Gambar 4.9 Peneliti Menerangkan Cara Bermain Game Kepada Siswa	38
Gambar 4.10 Siswa Mencoba Memainkan Game	39

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

TK	Taman Kanak-Kanak
MEEGA+	Model for the Evaluation of Educational Games
GDLC	Game Development Life Cycle
MDLC	Multimedia Development Life Cycle
RPG	Role Playing Game



DAFTAR ISTILAH



Huruf Hijaiyah	huruf dalam abjad arab yang berjumlah 28 dan digunakan dalam pembelajaran al-qur'an
Game Edukasi	permainan yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan
Anak Usia Dini	anak yang berada dalam rentang usia 0–6 tahun, dikenal sebagai masa emas pertumbuhan dan perkembangan
Pembelajaran Interaktif	proses belajar-mengajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media atau materi pembelajaran
Construct 2	aplikasi perangkat lunak pengembang game 2d berbasis html5 tanpa perlu menulis kode secara langsung
Drag And Drop	fitur dalam antarmuka digital yang memungkinkan pengguna menyeret suatu objek ke lokasi tertentu di layar
MEEGA+	model evaluasi untuk game edukasi yang menilai dari aspek usability, player experience, dan learning
Learning Gain	peningkatan pemahaman atau penguasaan materi setelah menggunakan media pembelajaran tertentu
Usability	tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem atau aplikasi
Player Experience	pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan game, termasuk aspek kesenangan, fokus, dan keterlibatan emosional

INTISARI

Pembelajaran huruf Hijaiyah di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) masih sering dilakukan secara konvensional, yang menyebabkan anak-anak cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses belajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya pada anak usia dini yang lebih menyukai pembelajaran melalui media yang menyenangkan dan visual. Kurangnya media pembelajaran interaktif menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman serta minat belajar anak terhadap huruf Hijaiyah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan checklist evaluasi berdasarkan framework MEEGA+ (Model for the Evaluation of Educational Games). Game edukasi huruf Hijaiyah yang dikembangkan menggunakan Construct 2 diimplementasikan langsung di kelas, kemudian dievaluasi dari aspek usability, player experience, dan learning.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ini mampu meningkatkan keterlibatan, fokus, dan pemahaman anak dalam belajar huruf Hijaiyah. Aspek usability memperoleh skor rata-rata 4,33, player experience 4,79, dan learning 4,08. Game ini dapat dimanfaatkan oleh guru TK sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan efektif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi lebih lanjut seperti tajwid atau pelafalan berharakat.

Kata kunci: game edukasi, huruf Hijaiyah, anak usia dini, pembelajaran interaktif, MEEGA+

ABSTRACT

The introduction of Hijaiyah letters at the kindergarten level is often still conducted using conventional methods, which causes children to quickly feel bored and less engaged in the learning process. This becomes a particular challenge for early childhood learners who prefer visual and playful media. The lack of interactive learning tools contributes to the low understanding and interest of children in learning Hijaiyah letters.

This study applied a qualitative case study method conducted at TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta. Data were collected through observation, interviews, documentation, and evaluation checklists based on the MEEGA+ (Model for the Evaluation of Educational Games) framework. An educational game developed using Construct 2 was implemented directly in the classroom and evaluated in terms of usability, player experience, and learning.

The results showed that the educational game successfully increased children's engagement, focus, and understanding of Hijaiyah letters. The usability aspect achieved an average score of 4.33, player experience 4.79, and learning 4.08. This game can be utilized by kindergarten teachers as an effective and enjoyable alternative learning media. Future research may explore further development of content, such as tajwid or vocalization with harakat.

Keywords: educational game, Hijaiyah letters, early childhood, interactive learning, MEEGA+