

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul : Pembuatan Game Edukasi Tajwid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam.

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 06 Maret 2018
Waktu : 13.00 – 14.30 WITA

Oleh

Nama : Agil Dwi Sulistyو
NIM : 532 413 032

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT (.....)
NIP. 19771210 200112 1 001

Penguji 2 : Rampi Yusuf, S.Kom., MT (.....)
NIP. 19811023 200604 1 002

Penguji 3 : Rochmad M.T Jassin, S.Kom., M.Eng (.....)
NIP. 19830720 200912 1 005

Penguji 4 : Dian Novian, S.Kom., M.T (.....)
NIP. 19751124 200112 1 001

Mengetahui,

Pembimbing I

Dian Novian, S.Kom., M.T
NIP. 19760323 200112 1 001

Pembimbing II

Sitti Suhada, S.Kom., M.T
NIP. 19780528 200312 2 003

Menyetujui,

Dekan Fakultas Teknik



Moh. Hidayat Konivo, ST., M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

**Ketua Program Studi Pendidikan
Teknologi Informasi**

Dian Novian, S.Kom., M.T
NIP. 19751124 200112 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Agil Dwi Sulistyو
NIM : 532413032
Judul Penelitian : Pembuatan Game Edukasi Tajwid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam
Program Studi : SI-Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, Januari 2018

Pembimbing 1

Dian Noxian, S.Kom, M.Kom
NIP. 197511242001121001

Pembimbing 2

Sitti Suhada, S.Kom., MT
NIP. 197805282003122003

INTISARI

AGIL DWI SULISTYO. Pembuatan game edukasi tajwid untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama islam (dibimbing oleh Dian Novian, S.Kom, M.T dan Sitti Suhada, S.Kom, M.T).

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media berupa game sangat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ilmu tajwid merupakan pengetahuan tentang kaidah serta tata cara membaca Al-Quran dengan mengeluarkan huruf dari makhrojnya. Adapun pembelajaran ilmu tajwid di sekolah menengah pertama masih dirasa kurang optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai para siswa yang belum mencapai KKM. Dengan adanya media pembelajaran berupa game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar dari siswa. Pengembangan dari media game edukatif ini menggunakan game engine construct 2. Metode pengembangan game ini menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini berupa game edukatif pembelajaran ilmu tajwid qalqalah dan ra berbasis desktop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama islam khususnya pada materi qalqalah dan ra.

KATA KUNCI : Media Pembelajaran Game Edukasi, Ilmu Tajwid Qalqalah dan Ra dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

AGIL DWI SULISTYO. A Making of *tajwid* education game to improve students' learning achievement in Islam subject. (The principal supervisor is Dian Novian, S.Kom, M.T, and co-supervisor is Sitti Suhada, S.Kom, M.T.)

The education game is one of a good learning media for classroom learning process. In fact, it is very helpful in improving students' motivation and learning achievement. *Tajwid* science is knowledge of principle and procedure to read Al-Qur'an by removing the letters from its *makhraj*. The learning of *tajwid* at Junior High School remains less optimum as evidenced by a condition in which students' score has not yet reached the Passing Grade. Therefore, the presence of an educative game for learning media is deemed to be able to improve students' motivation and learning achievement. The development of the game uses game engine of construct 2, and it applies R & D (Research and Development) method with ADDIE model. The finding is a desktop-based educative game as learning media of *tajwid* science of *qalqalah* and *ra* that projected to be able to improve students' learning achievement at Islam religion and *qalqalah* and *ra* topic in particular.

KEYWORDS: Learning Media of Education Game, *Tajwid* Science of *Qalqalah* and *Ra* and Learning Achievement

