

## Game Edukasi Interaktif Pembelajaran Tafsir Al-Qur'an Berbasis Mobile Menggunakan Metode MDLC

Nanda Hardiansyah<sup>1\*</sup>, Sarudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

<sup>1\*</sup>[nandahardiansyah200603@gmail.com](mailto:nandahardiansyah200603@gmail.com), <sup>2</sup>[sarudinmpdi@gmail.com](mailto:sarudinmpdi@gmail.com)

<sup>\*)</sup>[nandahardiansyah200603@gmail.com](mailto:nandahardiansyah200603@gmail.com)

**Abstrak**-Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi interaktif berbasis mobile yang memuat tafsir Al-Qur'an dengan tampilan menarik dan mudah digunakan. Game ini dirancang untuk mencakup tiga surah, dimulai dari Surah Al-Ikhlash, Surah Al-Falaq, dan Surah An-Nas. Konten yang disajikan meliputi teks Arab, transliterasi latin, terjemahan, serta tafsir singkat yang dirangkum dari Ibnu Katsir Jilid I. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle), yang memiliki keunggulan pada urutan tahapan pengembangan yang jelas dan sistematis, mulai dari konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, hingga distribusi. Keunggulan ini memudahkan pengelolaan proses, pemantauan kemajuan, evaluasi hasil sementara, dan integrasi masukan dari pengguna atau pihak terkait secara efektif. Uji coba pada 30 siswa sekolah dasar menunjukkan hasil positif: aspek UI/UX mendapat penilaian 89,6% (YA), sedangkan aspek isi game 89,7% (YA). Hal ini membuktikan bahwa tampilan, kemudahan penggunaan, serta konten tafsir dan kuis dinilai menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa dalam mempelajari tafsir Al-Qur'an secara menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi media pembelajaran digital yang bermanfaat bagi pendidikan agama Islam.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Tafsir Al-Qur'an, MDLC

**Abstract**– The objective of this research is to develop an interactive mobile-based educational game that presents Qur'anic exegesis (tafsir) with an attractive and user-friendly interface. The game is designed to cover three surahs: Al-Ikhlash, Al-Falaq, and An-Nas. The content includes Arabic text, Latin transliteration, translation, and a concise tafsir summarized from Tafsir Ibn Kathir Volume I. The development method employed is MDLC (Multimedia Development Life Cycle), which offers clear and systematic stages, ranging from concept, design, material collection, production, testing, to distribution. This structured process facilitates project management, progress monitoring, interim evaluation, and effective integration of user or stakeholder feedback. A trial conducted with 30 elementary school students yielded positive results: the UI/UX aspect received 89.6% (YES) responses, while the game content aspect reached 89.7% (YES). These findings indicate that the design, usability, as well as tafsir and quiz content were perceived as engaging, easy to understand, and beneficial. The results demonstrate that the developed application can enhance students' interest, understanding, and motivation in learning Qur'anic exegesis in an enjoyable, interactive way, while being relevant to current technological developments. Thus, this research provides a tangible contribution to the innovation of digital learning media beneficial for Islamic education.

**Keywords:** Educational Game, Qur'anic Exegesis, MDLC

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dinamis dalam membentuk perubahan sikap, perilaku, serta pemahaman peserta didik menuju arah yang lebih baik. Keberhasilan pendidikan tidak hanya bergantung pada kecerdasan dan kesiapan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh metode, media, dan lingkungan pembelajaran yang digunakan [1]. Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi agar mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman, termasuk dalam menyajikan materi yang bersifat abstrak seperti tafsir Al-Qur'an. Dalam praktiknya, metode pembelajaran yang dominan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini sering menimbulkan kejenuhan pada siswa karena media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Siswa menjadi kesulitan memahami serta mengingat kandungan ayat-ayat Al-Qur'an secara mendalam [2]. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu inovasi yang potensial adalah pengembangan game edukasi interaktif berbasis mobile.

Game edukasi interaktif mampu memadukan unsur hiburan dengan tujuan pembelajaran. Elemen permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar. Dengan adanya visualisasi menarik dan fitur interaktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional [3]. Hal ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan [4]. Mengingat begitu pentingnya edukasi interaktif maka bagaimana merancang dan mengembangkan game edukasi interaktif berbasis mobile menggunakan metode MDLC untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tafsir Al-Qur'an melalui media pembelajaran yang menarik dan fungsional.

Penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi tafsir Qur'an ayat-ayat *tikrar* berbasis Android yang membantu pengguna menemukan pengulangan lafadz ayat beserta tafsir atau terjemahannya. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 83% berdasarkan User Acceptance Test (UAT) [5]. Namun, aplikasi tersebut masih terbatas pada penyajian tafsir secara tekstual tanpa unsur interaktif yang dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung. Penelitian lain yang menggunakan pendekatan game edukasi berbasis digital juga menunjukkan hasil positif yaitu mengembangkan game edukasi bertema seni dan bahasa dengan metode MDLC yang mencatat efektivitas 98,94% dan kepuasan pengguna 88,57% pada anak usia dini [6]. Penelitian lainnya juga mengembangkan game edukasi pengenalan rempah-rempah Indonesia berbasis Android menggunakan Construct 2 dengan tanggapan positif 100% dari responden [7]. Terakhir ada juga penelitian lain turut menegaskan bahwa game edukasi interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai bidang pembelajaran [8], [9].

Untuk mendukung pengembangan game edukasi, dibutuhkan metode yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik aplikasi multimedia. Salah satu metode yang tepat adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC memiliki enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution [10]. Keunggulan metode ini terletak pada urutan tahapan yang jelas sehingga memudahkan pengelolaan proses, pemantauan kemajuan, evaluasi hasil sementara, serta integrasi masukan dari pengguna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan game edukasi interaktif berbasis mobile yang memuat tafsir Al-Qur'an dengan menggunakan metode MDLC. Game ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, serta menyajikan tiga surah pendek, yaitu Surah Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas. Konten yang ditampilkan mencakup teks Arab, transliterasi latin, terjemahan resmi dari Kementerian Agama, serta tafsir singkat yang dirangkum dari sumber tepercaya. Selain itu, game ini dilengkapi dengan fitur kuis untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung terhadap materi tafsir yang telah dipelajari.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi interaktif berbasis mobile yang memuat tafsir Al-Qur'an dengan tampilan menarik dan mudah digunakan, menerapkan metode MDLC secara terstruktur dalam proses perancangan dan pembangunan aplikasi, serta meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa dalam mempelajari tafsir Al-Qur'an melalui media digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini mampu memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi media pembelajaran digital, khususnya dalam bidang tafsir Al-Qur'an. Game edukasi interaktif yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami isi Al-Qur'an dengan lebih mudah dan menyenangkan, tetapi juga memperlihatkan relevansi penggunaan teknologi digital dalam menunjang proses pembelajaran agama Islam. Dengan menghadirkan tafsir Al-Qur'an melalui media game edukasi, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif semata, melainkan juga pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam kategori penelitian dan pengembangan (*research and development*), karena bertujuan menghasilkan sebuah produk berupa game edukasi interaktif berbasis mobile yang memuat tafsir Al-Qur'an. Metode penelitian pengembangan dipilih agar proses pembuatan aplikasi dapat dilakukan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi dan distribusi kepada pengguna. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Adi [11] yang menekankan pentingnya metode pengembangan dalam menghasilkan produk multimedia yang layak serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 2.2 Subjek dan Responden

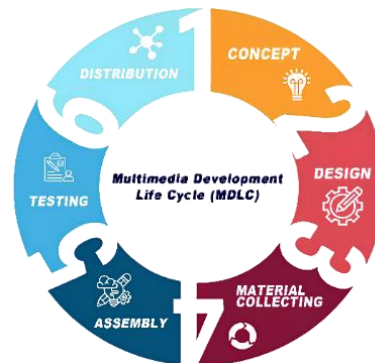
Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang dipilih secara purposive. Kelompok ini dipilih karena sesuai dengan target pengguna game edukasi, yaitu anak-anak yang sedang dalam tahap awal pembelajaran Al-Qur'an. Uji coba dilakukan di lingkungan sekolah serta tempat belajar mengaji dengan pendampingan guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Nopriansyah & Tumini [12] yang juga melibatkan siswa usia dini untuk menilai kelayakan game edukasi sebagai media pembelajaran.



### 2.3 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa **kuesioner** yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban “YA” atau “TIDAK”. Pertanyaan dibagi ke dalam dua aspek utama, yaitu (1) aspek antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), serta (2) aspek isi game (tafsir dan kuis). Teknik pengumpulan data dilakukan setelah responden mencoba aplikasi secara langsung, sehingga jawaban yang diberikan mencerminkan pengalaman nyata dalam menggunakan aplikasi.

### 2.4 Metode Pengembangan



**Gambar 1.** Tahapan Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC merupakan salah satu metode populer dalam pengembangan multimedia karena menyajikan alur tahapan yang jelas dan sistematis. MDLC mampu memberikan fleksibilitas dalam pengembangan aplikasi berbasis multimedia dengan enam tahapan utama, yaitu [13]:

1. Concept (Konsep)

Menentukan tujuan aplikasi, target pengguna, serta manfaat yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, aplikasi dirancang sebagai media pembelajaran tafsir Al-Qur'an untuk siswa sekolah dasar dengan menekankan aspek interaktif dan menarik.

2. Design (Desain)

Merancang struktur aplikasi, antarmuka pengguna, serta alur navigasi. Desain dibuat sederhana namun tetap menarik, agar mudah digunakan anak-anak. Kesederhanaan desain mempengaruhi keterlibatan pengguna dalam aplikasi edukasi [14].

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Mengumpulkan bahan berupa teks Al-Qur'an, transliterasi latin, terjemahan resmi Kementerian Agama, serta tafsir singkat dari sumber terpercaya. Selain itu, dikumpulkan juga aset multimedia seperti gambar, ikon, dan audio.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap implementasi desain dan bahan ke dalam aplikasi menggunakan perangkat lunak Unity. Mengembangkan aplikasi edukasi menggunakan Unity karena fleksibilitasnya dan dukungannya terhadap multimedia interaktif [15].

5. Testing (Pengujian)

Melakukan pengujian aplikasi baik secara internal maupun eksternal. Uji coba eksternal dilakukan dengan melibatkan 30 responden untuk menilai kelayakan aplikasi dari aspek UI/UX dan isi game.

6. Distributrition (Distribusi)

Menyebarkan aplikasi kepada pengguna terbatas sebagai tahap uji coba awal serta untuk memperoleh masukan lebih lanjut bagi pengembangan di masa depan.

### 2.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Hasil analisis digunakan untuk menilai efektivitas aplikasi dengan kriteria keberhasilan ditetapkan apabila persentase jawaban “YA” lebih dari 80%. Dengan metodologi ini, penelitian tidak hanya menghasilkan produk berupa aplikasi game edukasi interaktif, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan dan efektivitas penggunaannya di kalangan siswa sekolah dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Pengembangan Aplikasi

Produk utama yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah game edukasi interaktif berbasis mobile yang dirancang khusus untuk membantu siswa sekolah dasar memahami tafsir Al-Qur'an melalui pendekatan yang menyenangkan. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak Unity karena mendukung pembuatan game 2D dan 3D yang interaktif serta kompatibel dengan perangkat Android yang banyak digunakan oleh siswa. Pemilihan platform mobile bukan tanpa alasan, melainkan berdasarkan pertimbangan bahwa sebagian besar siswa lebih familiar menggunakan smartphone dibandingkan perangkat komputer atau media cetak, sehingga aplikasi dapat lebih mudah diakses dan dimanfaatkan dalam keseharian mereka.

Aplikasi ini difokuskan pada tiga surah pendek, yaitu Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas. Pemilihan ketiga surah ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, ketiga surah tersebut termasuk dalam Juz Amma yang paling sering diajarkan dan dihafalkan oleh siswa tingkat sekolah dasar. Kedua, kandungan makna dalam surah tersebut sangat relevan untuk ditanamkan sejak dini, misalnya nilai tauhid dalam Surah Al-Ikhlâs, serta perlindungan dari keburukan dalam Surah Al-Falaq dan An-Nas. Dengan demikian, materi yang disajikan tidak hanya memudahkan siswa memahami isi Al-Qur'an, tetapi juga mendukung pembentukan karakter Islami.

Dari sisi fitur, aplikasi dilengkapi dengan beberapa komponen utama. Pertama, tampilan teks Arab, transliterasi latin, dan terjemahan resmi Kementerian Agama. Penyajian tiga bentuk teks ini dimaksudkan agar siswa dapat melihat, membaca, dan memahami ayat secara lebih menyeluruh. Tampilan Arab disajikan dengan font yang jelas agar mudah dibaca, sementara transliterasi latin membantu siswa yang belum terbiasa membaca tulisan Arab. Adapun terjemahan resmi dari Kementerian Agama dipilih karena memiliki kredibilitas tinggi serta sesuai dengan standar pendidikan agama di Indonesia.

Fitur kedua adalah tafsir singkat per ayat. Tafsir ini dirangkum dari berbagai sumber tepercaya dan disajikan dalam bentuk sederhana, ringkas, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Dengan adanya tafsir per ayat, siswa dapat memahami makna kandungan Al-Qur'an secara bertahap, bukan hanya sekadar membaca atau menghafal ayat. Fitur ini juga berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan teks ayat dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Fitur ketiga adalah kuis interaktif. Kuis ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi tafsir yang telah dipelajari. Pertanyaan kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan tingkat kesulitan yang ringan, namun cukup menantang bagi siswa sekolah dasar. Keberadaan kuis ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka sendiri serta menumbuhkan motivasi belajar karena merasa tertantang untuk menjawab dengan benar.

Fitur keempat adalah antarmuka sederhana dengan navigasi mudah digunakan. Desain UI/UX dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik anak-anak, dengan ikon yang jelas, tata letak rapi, serta warna-warna yang ramah mata. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa kesulitan ketika menggunakan aplikasi, bahkan tanpa bantuan orang dewasa.

#### 3.4 Tampilan Aplikasi Game Edukasi Tafsir Al-Qur'an

Adapun tampilan yang akan muncul saat menjalankan aplikasi sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Awal

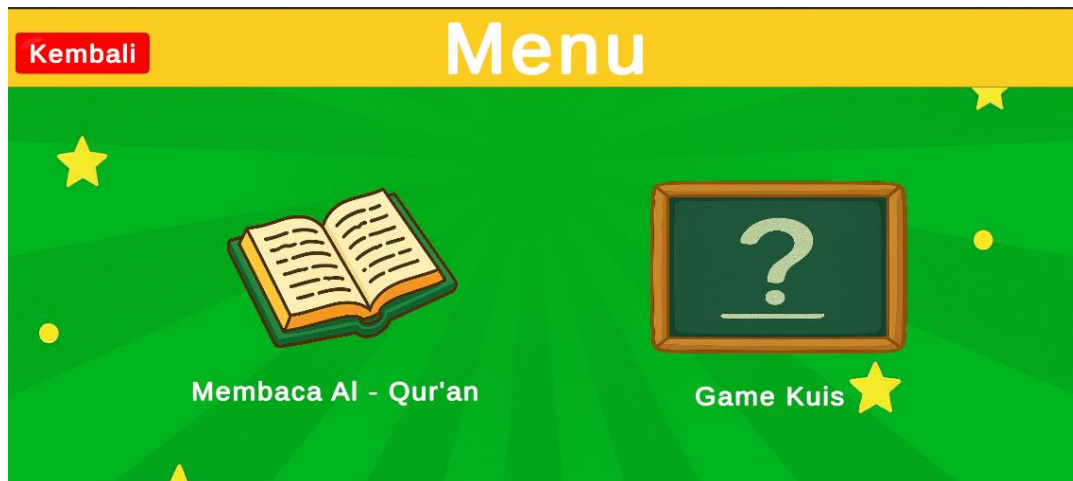


Gambar 2. Tampilan Halaman Awal



Halaman awal aplikasi Tafsir Ceria dirancang dengan tampilan cerah dan ramah anak, menampilkan judul aplikasi secara jelas di bagian tengah. Elemen navigasi utama berupa tombol “Mulai” ditempatkan di bagian bawah, disertai ikon keluar dan informasi pada sisi layar. Desain sederhana ini memudahkan siswa sekolah dasar untuk memahami dan mengoperasikan aplikasi sejak pertama kali digunakan.

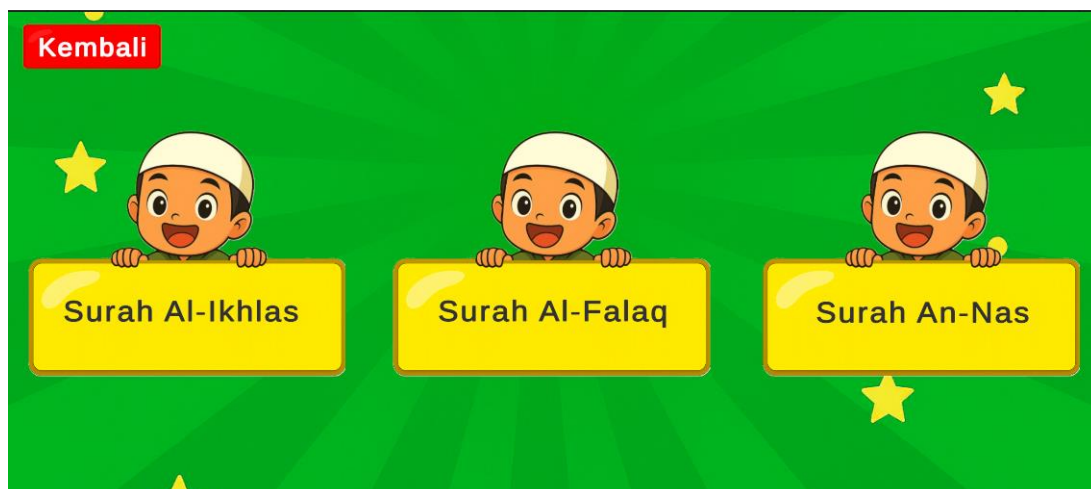
## 2. Tampilan Menu Pilihan Fitur



**Gambar 3.** Tampilan Menu Fitur

Tampilan menu aplikasi Tafsir Ceria dirancang sederhana dengan penanda jelas agar mudah dikenali pengguna. Halaman ini menyediakan navigasi utama untuk memilih fitur membaca Al-Qur'an interaktif atau game kuis, serta tombol kembali untuk menuju halaman sebelumnya. Desain ini memudahkan siswa memilih aktivitas sesuai kebutuhan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

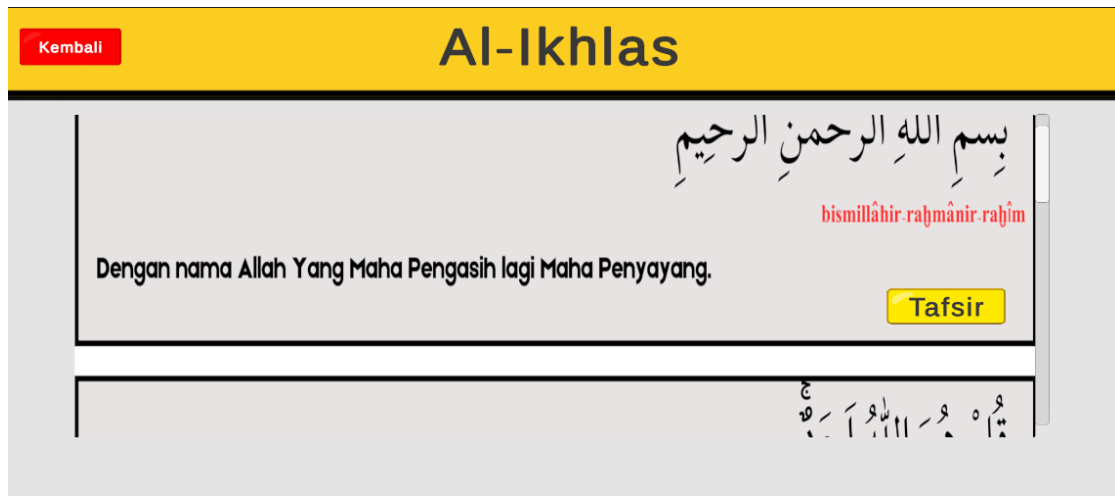
## 3. Tampilan Pilihan Surah



**Gambar 4.** Tampilan Pilihan Surah

Setelah memilih fitur “Membaca Al-Qur'an”, pengguna diarahkan ke halaman pilihan surah yang menampilkan tiga surah, yaitu Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas. Desain halaman dibuat sederhana dan ramah anak, dengan navigasi yang jelas serta tombol kembali untuk memudahkan perpindahan. Tampilan ini mendukung akses cepat sekaligus memberikan suasana belajar yang ceria, sehingga anak lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi Al-Qur'an.

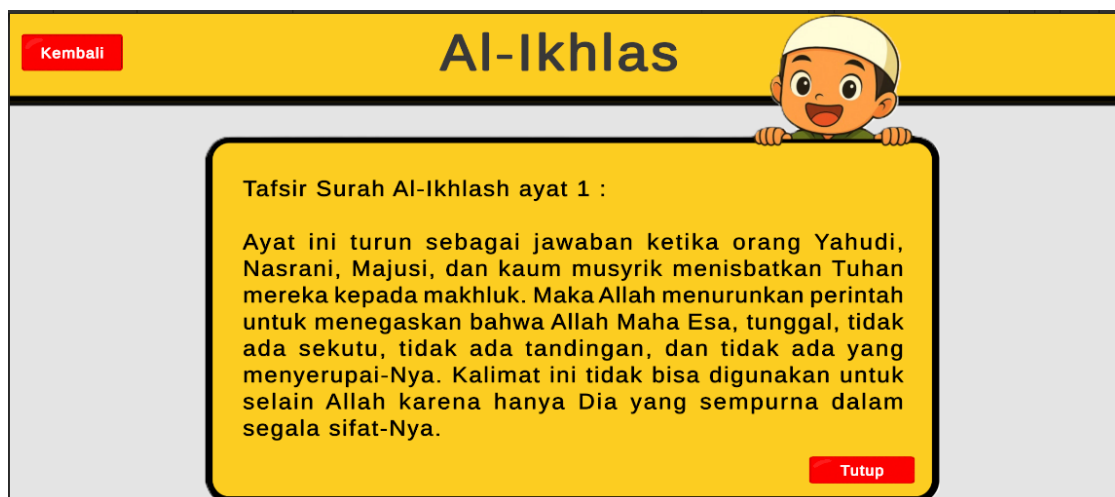
#### 4. Tampilan Fitur Ngaji



**Gambar 5.** Tampilan Fitur Ngaji

Setelah pengguna memilih surah, misalnya Al-Ikhlas, aplikasi menampilkan ayat dalam tiga komponen utama, yaitu teks Arab, transliterasi Latin, dan terjemahan Bahasa Indonesia. Teks disusun secara terstruktur agar mudah dibaca sekaligus dipahami. Tersedia pula tombol “Tafsir” untuk menampilkan penjelasan singkat per ayat, serta tombol kembali untuk mengakses daftar surah. Desain ini memungkinkan pengguna tidak hanya membaca, tetapi juga memahami makna ayat secara lebih interaktif dan menyenangkan.

#### 5. Tampilan Fitur Tafsir



**Gambar 6.** Tampilan Fitur Tafsir

Fitur tafsir dalam aplikasi Tafsir Ceria dirancang untuk memberikan pemahaman singkat dan mudah dipahami mengenai kandungan ayat. Setiap kali tombol tafsir ditekan, muncul panel berisi penjelasan ringkas yang ditulis dengan bahasa sederhana namun bersumber dari tafsir kredibel seperti Ibnu Katsir. Penyajian ini membantu anak-anak menangkap inti makna ayat tanpa terbebani istilah sulit, sehingga aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai media membaca Al-Qur’an, tetapi juga sarana edukasi interaktif yang menanamkan pemahaman dasar isi ayat.

#### 6. Tampilan Pilihan Kuis

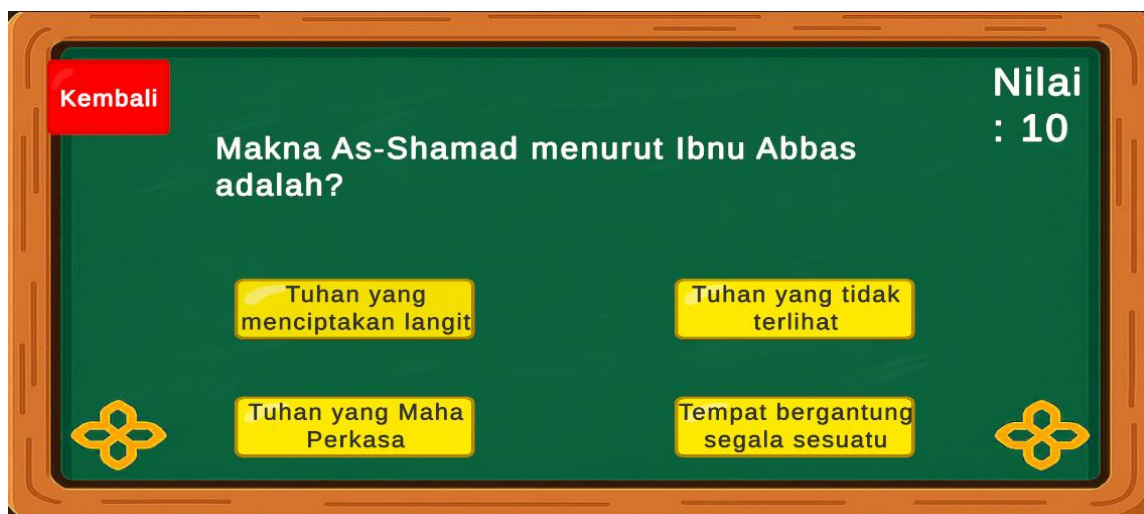
Fitur “Game Kuis” pada aplikasi Tafsir Ceria berfungsi sebagai media evaluasi pemahaman terhadap surah Al-Ikhlas, Al-Falaq, dan An-Nas. Setiap surah disediakan dalam bentuk pilihan kuis yang dapat diakses dengan mudah, sehingga anak-anak dapat langsung menguji pengetahuan mereka setelah membaca dan mempelajari tafsir.



**Gambar 7.** Tampilan Pilihan Kuis

Desainnya dibuat sederhana namun interaktif agar ramah bagi siswa sekolah dasar. Melalui fitur ini, aplikasi tidak hanya menyajikan bacaan dan tafsir, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong motivasi anak untuk lebih memperhatikan isi surah.

#### 7. Tampilan Fitur Kuis



**Gambar 8.** Tampilan Fitur Kuis

Tampilan fitur kuis pada aplikasi Tafsir Ceria dirancang menyerupai papan belajar sederhana dengan pertanyaan dan pilihan jawaban yang mudah dibaca. Terdapat indikator skor untuk menunjukkan hasil belajar secara langsung serta tombol kembali untuk navigasi. Desain ini dibuat sederhana, ceria, dan ramah anak sehingga memudahkan mereka memilih jawaban sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian, fitur kuis tidak hanya memperkuat pemahaman tafsir, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sebagai bentuk umpan balik interaktif, aplikasi Tafsir Ceria menampilkan animasi karakter yang berekspresi senang ketika jawaban benar dan ekspresi sedih ketika salah. Umpan balik langsung ini membuat proses belajar lebih hidup dan menyenangkan sesuai konsep belajar sambil bermain. Selain itu, navigasi kuis dibuat sederhana dengan tombol kembali yang memudahkan pengguna menghentikan sesi kapan saja. Dengan kombinasi konten tafsir dan kuis, aplikasi ini berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam membantu anak-anak memahami kandungan Al-Qur'an.

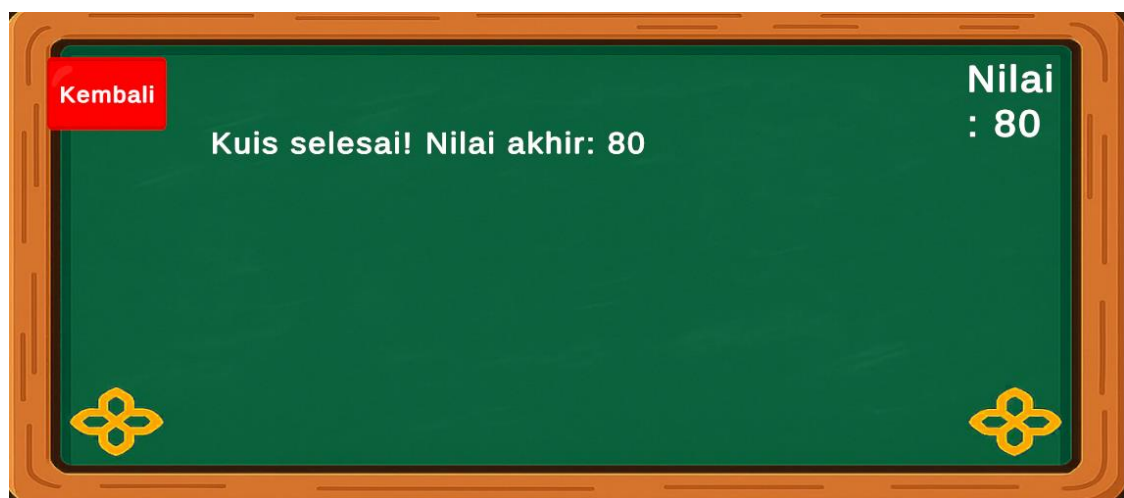


Gambar 9. Tampilan Fitur Kuis *Feedback* Benar



Gambar 10. Tampilan Fitur Kuis *Feedback* Salah

#### 8. Tampilan Skor Kuis



Gambar 11. Tampilan Skor Kuis

Setelah menyelesaikan seluruh soal kuis, aplikasi Tafsir Ceria menampilkan skor akhir sebagai bentuk evaluasi hasil belajar. Nilai ditampilkan secara sederhana dan mudah dipahami agar anak-anak dapat langsung mengetahui pencapaian mereka. Umpan balik ini mendorong motivasi untuk meningkatkan hasil pada percobaan berikutnya, sekaligus memberi kesempatan bagi pengguna untuk mengulang kuis atau memilih surah lain melalui tombol navigasi yang tersedia. Dengan adanya fitur ini, proses evaluasi menjadi lebih jelas, terarah, dan tetap menyenangkan bagi siswa.

### 3.3 Hasil Uji Coba

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan tahap uji coba untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dan kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran tafsir Al-Qur'an. Uji coba ini melibatkan 30 siswa sekolah dasar yang dipilih sebagai responden, dengan pertimbangan bahwa kelompok usia tersebut merupakan target utama pengguna aplikasi. Uji coba dilakukan secara langsung dengan cara siswa diminta menggunakan aplikasi dalam waktu tertentu, kemudian diminta mengisi kuesioner sebagai instrumen evaluasi.

**Tabel 1.** Hasil Rakapitulasi Kuisisioner UI UX

No	Pertanyaan	YA	TIDAK	% YA	% TIDAK
1.	Gambar pada game terlihat bagus	28	2	93%	7%
2.	Tulisan pada game mudah dibaca	27	3	90%	10%
3.	Warna pada game membuat saya semangat bermain	26	4	87%	13%
4.	Tombol pada game mudah ditemukan	27	3	90%	10%
5.	Cara bermain gamenya mudah dimengerti	29	1	97%	3%
6.	Musik dan suara pada game terdengar menyenangkan	25	5	83%	17%
7.	Gamenya membantu memahami isi Al-Qur'an	24	6	80%	20%
8.	Saya ingin bermain gamenya lagi di lain waktu	28	2	93%	7%
9.	Gamenya tidak membuat saya bingung saat bermain	27	3	90%	10%
10.	Saya senang belajar dengan menggunakan gamenya	28	2	93%	7%
<b>Jumlah Rata-rata (dari 30 siswa)</b>				<b>89.6%</b>	<b>10.4%</b>

**Tabel 2.** Hasil Rakapitulasi Kuisisioner Isi Game

No	Pertanyaan	YA	TIDAK	% YA	% TIDAK
1.	Tafsir Surah Al-Ikhlas di game mudah saya mengerti.	27	3	90%	10%
2.	Tafsir Surah Al-Falaq di game mudah saya mengerti.	28	2	93%	7%
3.	Tafsir Surah An-Nas di game mudah saya mengerti.	26	4	87%	13%
4.	Tafsir di game membuat saya paham arti surah.	25	5	83%	17%
5.	Tafsir di game menambah pengetahuan saya.	27	3	90%	10%
6.	Soal kuis sesuai dengan tafsir yang ada di game.	26	4	87%	13%
7.	Pertanyaan kuis gampang dipahami.	28	2	93%	7%
8.	Bermain kuis membuat saya lebih ingat tafsir surah.	27	3	90%	10%
9.	Setelah bermain, saya lebih paham arti surah Al-Ikhlas, Al-Falaq, dan An-Nas.	26	4	87%	13%

---

10. Game ini membuat saya semangat belajar tafsir.	29	1	97%	3%
--	----	---	-----	----

---

**Jumlah Rata-rata (dari 30 siswa)**

**89.7%**

**10.3%**

---

### 1. Aspek UI/UX

Aspek UI/UX difokuskan untuk menilai kualitas tampilan visual, navigasi, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan ketika berinteraksi dengan aplikasi. Dari hasil rekapitulasi jawaban, diperoleh rata-rata persentase jawaban YA sebesar 89,6% dan jawaban TIDAK sebesar 10,4%. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa tampilan aplikasi sudah menarik, navigasi mudah dipahami, serta penggunaan aplikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Beberapa tanggapan siswa juga menegaskan bahwa tampilan font Arab cukup jelas untuk dibaca, warna yang digunakan tidak membuat mata cepat lelah, serta tombol navigasi mudah ditemukan. Hal ini sesuai dengan tujuan awal desain antarmuka yang dibuat sederhana namun tetap interaktif. Tingkat penerimaan yang tinggi pada aspek UI/UX menjadi indikator penting bahwa aplikasi telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna dari sisi kenyamanan dan aksesibilitas.

### 2. Aspek Isi Game (Tafsir dan Kuis)

Aspek isi game menilai kualitas konten yang disajikan, yaitu teks Al-Qur'an, transliterasi latin, terjemahan, tafsir, serta kuis yang menyertainya. Dari hasil rekapitulasi diperoleh persentase jawaban YA sebesar 89,7% dan jawaban TIDAK sebesar 10,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tafsir yang ditampilkan dalam aplikasi mudah dipahami, menambah wawasan mereka, dan kuis yang diberikan sesuai dengan materi tafsir yang telah dipelajari. Siswa menilai bahwa keberadaan kuis memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena mereka dapat langsung menguji pemahaman setelah membaca tafsir. Pertanyaan kuis yang ringan namun menantang membuat siswa merasa tertarik untuk terus mencoba. Selain itu, isi tafsir yang disajikan dengan bahasa sederhana membantu siswa memahami makna ayat tanpa merasa terbebani oleh istilah yang terlalu sulit.

### 3. Analisis Hasil Uji Coba

Jika dibandingkan dengan standar penerimaan media pembelajaran digital, persentase jawaban "YA" yang berada di atas 80% pada kedua aspek menunjukkan bahwa aplikasi ini tergolong sangat layak untuk digunakan. Angka 89,6% pada aspek UI/UX menegaskan keberhasilan desain antarmuka sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Sementara itu, angka 89,7% pada aspek isi game menunjukkan bahwa konten tafsir dan kuis yang disediakan relevan, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil ini juga mengindikasikan bahwa penggabungan tafsir dengan kuis interaktif merupakan strategi yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran agama Islam. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca dan menghafal, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami isi Al-Qur'an. Hal ini sesuai dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Selain keunggulan tersebut, uji coba juga menemukan beberapa catatan kecil yang dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut. Misalnya, beberapa siswa menyarankan agar jumlah kuis ditambah agar lebih variatif, serta adanya opsi audio untuk membantu membaca teks Arab. Catatan ini penting karena menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sudah diterima dengan baik, masih terdapat ruang perbaikan agar aplikasi semakin sempurna.

Secara keseluruhan, hasil uji coba memberikan bukti empiris bahwa aplikasi game edukasi interaktif tafsir Al-Qur'an tidak hanya layak dari sisi teknis, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Tingkat penerimaan yang tinggi menegaskan bahwa aplikasi ini dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran agama Islam di era digital.

## 3.4 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi interaktif tafsir Al-Qur'an yang dikembangkan memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dari siswa sekolah dasar. Persentase jawaban "YA" pada aspek UI/UX mencapai 89,6%, sedangkan pada aspek isi game mencapai 89,7%. Angka tersebut menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan siswa, baik dari sisi tampilan maupun konten yang disajikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menekankan pentingnya desain antarmuka sederhana dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada aplikasi pembelajaran digital. [16]. Antarmuka yang tidak rumit memudahkan siswa untuk langsung fokus pada materi, bukan pada cara mengoperasikan aplikasi.

Keberhasilan pada aspek isi game juga menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan dalam aplikasi ini efektif. Penyajian tafsir singkat per ayat dengan bahasa sederhana mampu menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap isi Al-Qur'an. Hal ini sejalan dengan temuan lain yang menyatakan bahwa integrasi kuis interaktif dalam aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat serta motivasi belajar siswa. [17]. Dengan adanya kuis, siswa tidak hanya membaca tafsir, tetapi juga terlibat secara aktif untuk menguji pemahamannya. Dalam konteks

pembelajaran agama Islam, pendekatan ini penting karena mengubah aktivitas belajar yang sebelumnya pasif menjadi lebih partisipatif.

Hasil penelitian ini diperkuat bahwa media pembelajaran berbasis mobile mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam, khususnya karena sesuai dengan gaya belajar generasi digital[18]. Anak-anak saat ini lebih terbiasa menggunakan perangkat mobile sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Oleh karena itu, menghadirkan materi tafsir Al-Qur'an dalam bentuk aplikasi mobile bukan hanya relevan, tetapi juga strategis untuk menjangkau generasi muda. Selanjutnya, ditegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Fakta bahwa tingkat penerimaan siswa terhadap isi game mencapai hampir 90% mendukung klaim tersebut. Interaktivitas dalam aplikasi ini, baik melalui tafsir per ayat maupun kuis, terbukti menjadi faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi surah Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas[19]. Dengan demikian, game edukasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

Selain itu, di tengah derasnya arus teknologi digital yang sering kali lebih banyak diisi konten hiburan, aplikasi ini menawarkan alternatif yang memadukan nilai religius dengan teknologi modern[20]. Hal ini penting untuk menjawab tantangan zaman, di mana generasi muda lebih tertarik pada media berbasis teknologi dibandingkan media konvensional seperti buku teks. Dengan demikian, aplikasi ini dapat berperan sebagai jembatan yang menghubungkan kebutuhan spiritual dengan perkembangan teknologi. Dari sisi praktis, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan game edukasi interaktif berbasis tafsir Al-Qur'an dapat memberikan solusi konkret dalam penyampaian materi pembelajaran agama. Siswa merasa lebih tertarik untuk mempelajari tafsir karena disajikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini menjadi penting mengingat tantangan utama dalam pembelajaran agama di era digital adalah bagaimana membuat siswa tetap tertarik dan tidak merasa bosan.

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, khususnya game edukasi dengan pendekatan tafsir Al-Qur'an. Selama ini, mayoritas penelitian lebih banyak berfokus pada aplikasi hafalan atau pembelajaran tajwid, sementara penelitian yang mengangkat tafsir masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas cakupan kajian dengan menunjukkan bahwa tafsir juga dapat diajarkan secara efektif melalui media digital interaktif.

Dari aspek sosial, aplikasi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi keagamaan siswa sejak usia dini. Dengan memahami tafsir Al-Qur'an secara sederhana, siswa tidak hanya membaca atau menghafal ayat, tetapi juga memahami makna di baliknya. Hal ini dapat membantu pembentukan karakter Islami yang kuat, sekaligus memperkuat nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang sangat penting untuk pembentukan kepribadian. Namun demikian, penelitian ini juga menyadari adanya beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden yang terlibat masih terbatas, yaitu hanya 30 siswa sekolah dasar. Meskipun hasil yang diperoleh cukup representatif, penelitian lebih lanjut dengan jumlah responden yang lebih besar diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Kedua, aplikasi ini baru mencakup tiga surah pendek, yaitu Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas. Meskipun ketiga surah ini sangat relevan untuk siswa, cakupan materi masih terbatas. Pengembangan di masa mendatang dapat menambahkan surah-surah lain yang juga penting untuk dipahami siswa.

Selain itu, aplikasi belum sepenuhnya dilengkapi dengan fitur multimedia lain seperti audio murottal atau animasi interaktif. Padahal, fitur-fitur tersebut berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa. Beberapa siswa juga memberikan masukan agar kuis dibuat lebih variatif dan tingkat kesulitannya bertahap, sehingga dapat memberikan tantangan yang lebih menarik. Catatan ini penting sebagai dasar untuk pengembangan lanjutan di masa depan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti nyata bahwa game edukasi interaktif tafsir Al-Qur'an berbasis mobile bukan hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa. Aplikasi ini menghadirkan inovasi baru dalam pembelajaran agama Islam, dengan memadukan nilai-nilai religius dengan teknologi modern. Ke depan, aplikasi ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan secara lebih luas dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi dunia pendidikan Islam.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah game edukasi interaktif berbasis mobile yang memuat tafsir tiga surah pendek, yaitu Al-Ikhlâs, Al-Falaq, dan An-Nas. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap konsep hingga distribusi. Hasil akhir berupa aplikasi mobile dengan fitur utama teks Arab, transliterasi latin, terjemahan resmi Kementerian Agama, tafsir singkat, serta kuis interaktif. Hasil uji coba

terhadap 30 siswa sekolah dasar menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi. Pada aspek UI/UX, rata-rata persentase jawaban “YA” mencapai 89,6%, sementara pada aspek isi game (tafsir dan kuis) mencapai 89,7%. Angka ini menegaskan bahwa aplikasi mudah digunakan, menarik, serta mampu menyajikan materi tafsir dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi siswa dalam mempelajari tafsir Al-Qur’an. Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam. Pendekatan interaktif yang diterapkan membuktikan bahwa tafsir Al-Qur’an dapat diajarkan dengan metode digital yang lebih sesuai dengan gaya belajar generasi muda. Secara praktis, aplikasi ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran modern yang relevan, sedangkan secara sosial, aplikasi ini berperan dalam meningkatkan literasi keagamaan siswa sejak usia dini. Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Cakupan materi masih terbatas pada tiga surah pendek, dan jumlah responden relatif sedikit. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar aplikasi diperluas dengan penambahan surah-surah lain, dilengkapi fitur audio murottal dan animasi interaktif, serta diuji pada kelompok responden yang lebih luas agar hasilnya semakin representatif. Dengan pengembangan berkelanjutan, aplikasi ini berpotensi menjadi inovasi penting dalam mendukung transformasi pembelajaran agama Islam di era digital.

## REFERENSI

- [1] I. Oktaviani, I. Nofikasari, and H. Mahbub, “Game Edukasi Interaktif Kisah Nabi Berbasis Open Source,” *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 6, no. 1, pp. 42–49, 2020.
- [2] M. G. Nainggolan, R. Ayunda, A. H. Wahyuni, and W. Antika, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran,” *J. Yudistira Publ. Ris. Ilmu Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 3, pp. 237–244, 2024.
- [3] C. Ainul Mardhia Putri *et al.*, “Aplikasi Tafsir Quran Berbasis Flutter,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. dan Ind.*, vol. 0, no. 0, pp. 105–117, 2022.
- [4] Y. Yulihani, S. Masturoh, A. Fazriansyah, and A. H. Kahfi, “Animasi Interaktif Pembelajaran Shalat Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Ra At-Taufiq Cikarang,” *INTI Nusa Mandiri*, vol. 14, no. 2, pp. 219–226, 2020.
- [5] H. Nurul, D. M. K. Nugraheni, B. Noranita, and N. Bahtiar, “Pengembangan Game Edukasi Digital Tema Seni dan Bahasa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 14, no. 3, pp. 302–310, 2024.
- [6] E. Budi Setiawan, “Perancangan Game Mobile Edukasi Anak Indonesia Untuk Pengenalan Rempah Menggunakan Metode MDLC,” *JIKA J. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–35, 2025.
- [7] N. Nurhikmah, R. S, and N. Nurdin, “Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika,” *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 4382–4390, 2024.
- [8] D. Berliana, I. Rusdiyani, and C. Atikah, “Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 201–210, 2024.
- [9] D. Y. Sinaga *et al.*, “Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 2022, 2025.
- [10] Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, and Michelle Evelyne Sianturi, “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Sinar Dunia J. Ris. Sos. Hum. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 63–68, 2024.
- [11] J. N. Subamurti Adi, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Unity,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 252–260, 2022.
- [12] N. Nopriansyah and Tumini, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) dan Algoritma Fisher Yates pada Game 2D ‘Mari Menjadi Pintar’ di Unity,” *J. Inform. SIMANTIK*, vol. 9, no. 1, pp. 7–15, 2024.
- [13] A. S. Hasanudin and E. Zulaiha, “Hakikat Tafsir Menurut Para Mufassir,” *J. Iman dan Spiritualitas*, vol. 2, no. 2, pp. 203–210, 2022.
- [14] F. Andi, “Metode Tafsir Al- Qur ’ an Sebagai Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan,” vol. 7, no. 1, pp. 19–27, 2024.
- [15] I. A. M. Izul, S. Fitri, and T. Muhammad, “Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Materi Dasar Bahasa C Sharp Menggunakan Video Animasi,” *PRODUKTIF J. Ilm. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol.



- 
- 8, no. 1, pp. 701–713, 2024.
- [16] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, “Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan,” *SITek J. Sains, Inform. dan Teknologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [17] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 247–257, 2023.
- [18] Syahrizal Syahrizal, “Sistem Informasi Pengarsipan Surat di Kantor Dinas Ketenagakerjaan Kabupaten Asahan,” *Uranus J. Ilm. Tek. Elektro, Sains dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 152–169, 2025.
- [19] M. Rahmatuloh and M. R. Revanda, “Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 54–59, 2022.
- [20] Guntoro, “simbol use case diagram - Badoy Studio,” 10-Jun-2020. [Online]. Available: <https://badoystudio.com/uml/simbol-use-case-diagram/>. [Accessed: 11-Aug-2025].