RINGKASAN

Game Edukasi Materi Dasar Tajwid untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android, Mey Nur Afni, NIM E31221325, Tahun 2025, 91 hlm, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom., M.T (Dosen Pembimbing).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dalam bentuk *game* edukasi guna meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terutama pada ilmu tajwid. Materi yang disampaikan meliputi huruf hijaiyah, harakat, huruf hijaiyah bersambung, makharijul huruf, hukum mad, qalqalah, gunnah, hukum nun sukun atau tanwin, mim sukun, serta tafkhim dan tarqiq.

Pengembangan *game* ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang terdiri dari enam tahapan yaitu *initiation, pre-production, production, testing, beda, dan release*. Aplikasi dibangun dengan *game engine* Unity 2D dan Bahasa pemrograman C#. Fitur utama yang terdapat pada *game* meliputi pre-tes, post-tes, materi pembelajaran dengan teks dan audio, *gameplay* berbasis level (10 level), serta menu informasi, pengaturan, petunjuk, *history* skor, dan keluar.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam *game* berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan. Pengujian alpha dilakukan secara internal menggunakan metode *black box*, sedangkan pengujian beta melibatkan 38 responden yang terdiri dari siswa sekolah dasar dan masyarakat umum. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, dengan rata-rata persentase diatas 90%. Ini membuktikan bahwa *game* edukasi mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami tajwid.

Dengan demikian, *game* edukasi ini dapat menjadi solusi pembelajaran alternatif yang lebih menyenangkan dan fleksibel bagi siswa sekolah dasar, serta dapat menjadi media bantu pembelajaran guru dalam penyampaian materi tajwid secara menarik dan interaktif.