

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH DAN HARAKAT FATHAH, KASRAH, DHAMMAH
MENGUNAKAN CONSTRUCT 3**



Skripsi diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

LAETITYA INGRID AMALIA

A710180042

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Laetitya Ingrid Amalia
NIM : A710180042
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Harakat Fathah, Kasrah, Dhammah Menggunakan Construct 3

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Laetitya Ingrid Amalia

NIM. A710180042

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH DAN HARAKAT FATHAH, KASRAH, DHAMMAH
BERBASIS CONSTRUCT 3**

Diajukan Oleh:

Laetitya Ingrid Amalia

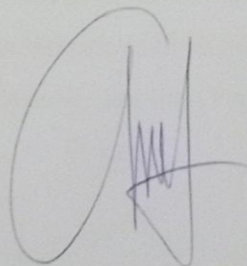
A710180042

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dilanjutkan menjadi skripsi**

Surakarta, Juli 2026

Dosen Pembimbing



Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng.

0612059003

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DAN HARAKAT FATHAH, KASRAH, DHAMMAH BERBASIS CONSTRUCT 3

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LAETITYA INGRID AMALIA

A710180042

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji

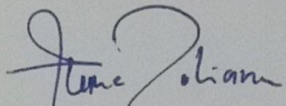
Pada tanggal 2026 dan dinyatakan

Telah memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

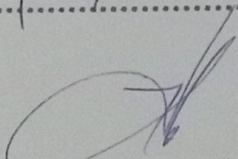
1. Dr Irma Yuliana

(Anggota I Dewan Penguji)

(..........)

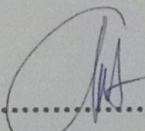
2. Aditya Nur Cahyo S.Kom, M.Eng

(Anggota II Dewan Penguji)

(..........)

3. Arif Setiawan, S.Kom, M.Eng

(Ketua Dewan Penguji)

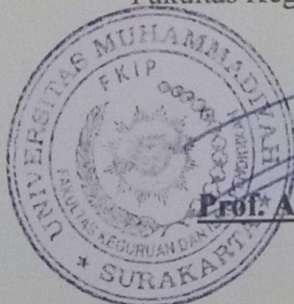
(..........)

Surakarta, 27 Juli 2026

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Anam Sutopo M.Hum

0608106910

Halaman Motto

“Ilmu lebih baik daripada harta. Ilmu menjagamu, sedangkan harta harus engkau jaga.”

- Ali bin Abi Thalib

*“Around here, however, we don’t look backward for very long. We **keep moving forward**, opening up new doors and doing.”*

- Walt Disney (dipopulerkan melalui *Meet the Robinsons*)

“One is enough. Find Someone completely unique”

- Yato, *Noragami Aragoto*

“You can burn my body, but you’ll never thaw my soul”

- *Crystal Maiden, Dota 2*

Halaman Persembahan

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

1. **Allah SWT**, atas segala rahmat, petunjuk, kesehatan, kemudahan, serta kekuatan yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah dalam perjalanan hidup penulis.
2. **Kedua orang tua tercinta**, Bapak dan Ibu, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti. Terimakasih atas cinta dan kepercayaan yang selalu menjadi kekuatan bagi penulis.
3. **Suami tercinta**, terimakasih atas cinta, doa, kesabaran, pengertian, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi suka dan duka, serta selalu menguatkan penulis untuk terus melangkah hingga menyelesaikan pendidikan ini.
4. **Dosen pembimbing**, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, kritik, dan saran yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. **Sahabat dan teman-teman seperjuangan**, yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
6. **Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta**, atas ilmu, pengalaman, dan bimbingan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan.
7. **Almamater tercinta, Universitas Muhammadiyah Surakarta**, yang telah menjadi tempat penulis belajar, berkembang, dan meraih cita-cita.
8. **Diri saya sendiri**, terimakasih karena telah bertahan, berusaha, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang dan menjadi amal jariyah yang bernilai di sisi Allah SWT

ABSTRAK

Laetitya Ingrid Amalia/ A710180042. **RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DAN HARAKAT FATHAH, KASRAH, DHAMMAH BERBASIS CONSTRUCT 3.** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juli, 2026

Pembelajaran huruf hijaiyah beserta tanda baca harakat di berbagai Lembaga pendidikan masih didominasi penggunaan media konvensional sehingga proses belajar kurang menarik dan peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk maupun pelafalan huruf hijaiyah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *game* edukasi berbasis *Construct 3*, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, serta mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode ***Research and Development (R&D)*** dengan model pengembangan ***ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)***. Produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi “My Iqro” berbasis komputer yang memuat materi huruf hijaiyah, harakat, dan permainan mencocokkan huruf. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi serta *pre-test* dan *post-test*. Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi “My Iqro” berhasil dikembangkan menggunakan *Construct 3* dan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 81,82% dengan kategori “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi ahli materi. Hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,69 menunjukkan kategori sedang, sehingga media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Kata kunci: *Game* edukasi, huruf hijaiyah, harakat, *Construct 3*, *ADDIE*

ABSTRACT

Laetitya Ingrid Amalia/ A710180042. **Design and Development of an Educational Game for Learning Hijaiyah Letters and the Fathah, Kasrah, and Dhammah Harakat Using Construct 3.** Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Surakarta. July, 2026

The learning of Hijaiyah letters and their harakat (diacritical marks) in various educational institutions is still predominantly conducted using conventional learning media. As a result, the learning process tends to be less engaging, and students often experience difficulties in distinguishing the shapes and pronunciations of Hijaiyah letters. This study aims to develop an educational game using Construct 3, determine the feasibility of the learning media based on expert validation, and measure the improvement in students's learning outcome after using the game.

This study employed the Research & Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The product developed was a computer-based educational game entitled *My Iqro*, which contains learning materials on Hijaiyah letters, harakBat, and letter matching games. Data were collected through material expert validation sheets as well as pre-test and post-test instrument. The improvement in student's learning outcomes analyzed using the N-Gain test.

The results of the study indicate that the *My Iqro* educational game was successfully developed using Construct 3 and achieved a feasibility score of 81.82%, which falls into the "High Feasibility" category based on material expert validation. Furthermore, the N-Gain anlysis yielded a score of 0.69, categorized as moderate, indicating that developed educational game was effective in improving student's learning outcome in recognizing Hijaiyah letters and harakat.

Keywords: Educational game, Hijaiyah letters, Harakat, Construct 3, ADDIE.

KATA PENGANTAR

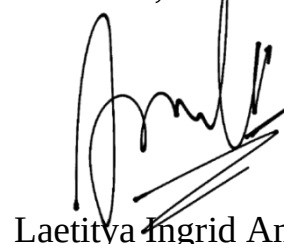
Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah dan Harakat Fathah, Kasrah, Dhammah Berbasis Construct 3”** dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, doa, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini, khususnya kepada dosen pembimbing, seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, pihak TPQ Darul Qur'an yang telah membantu pelaksanaan penelitian, kedua orang tua, suami tercinta, keluarga, sahabat, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi.

Surakarta, 18 Juli 2026



Laetitya Ingrid Amalia

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Penelitian Relevan.....	7
B. Kajian Teori.....	11
C. Spesifikasi Produk.....	17
D. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian.....	23

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
C. Subjek Penelitian.....	23
D. Model Pengembangan.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Instrument Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Spesifikasi Produk.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Data.....	46
B. Hasil Pengembangan.....	46
C. Pembahasan.....	70
D. Keterbatasan Pengembang.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Harakat Fathah.....	13
Tabel 2. 2 Contoh Harakat Kasrah.....	13
Tabel 2. 3 Contoh Harakat Dhammah.....	14
Tabel 2. 4 Kategori N-Gain.....	17
Tabel 3. 1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	26
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Ahli.....	40
Tabel 3. 3 Penilaian Skala Likert.....	42
Tabel 3. 4 Instrumen Pre-test.....	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Pre-test.....	43
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan.....	44
Tabel 4. 1 Skor Penilaian Validator 1.....	59
Tabel 4. 2 Skor Penilaian Validasi 2.....	60
Tabel 4. 3 Data Pre-test.....	62
Tabel 4. 4 Data Post-test.....	64
Tabel 4. 5 Interpretasi N-Gain.....	66
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji Pengguna.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan.....	24
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Sistem.....	27
Gambar 3. 4 <i>Splash Screen</i>	29
Gambar 3. 5 Menu Informasi.....	31
Gambar 3. 6 Menu Utama.....	32
Gambar 3. 7 Halaman 1 Kartu Huruf Hijaiyah.....	33
Gambar 3. 8 Halaman Materi Huruf Hijaiyah Keseluruhan.....	34
Gambar 3. 9 Materi Harakat.....	35
Gambar 3. 10 Mencocokkan Huruf.....	36
Gambar 3. 11 Keluar.....	37
Gambar 4. 1 Perancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	47
Gambar 4. 2 perancangan Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4. 3 Perancangan Tampilan Kartu Hijaiyah.....	48
Gambar 4. 4 Kartu huruf Hijaiyah Beserta Harakat.....	49
Gambar 4. 5 Perancangan Game Huruf Hijaiyah.....	50
Gambar 4. 6 Export Projek Menjadi Aplikasi.....	50
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Splash Screen</i>	51
Gambar 4. 8 Tampilan Tombol Informasi.....	51
Gambar 4. 9 Tombol Musik.....	52
Gambar 4. 10 Tomnol Keluar.....	52
Gambar 4. 11 Halaman Menu Utama.....	53
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Huruf Hijaiyah Mode Kartu Tunggal.....	53
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Huruf Hijaiyah Mode Daftar Kartu.....	54
Gambar 4. 14 Tombol Auto.....	55
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Huruf Hijaiyah Beserta Harakat.....	55
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Bermain.....	56
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Bermain Level 1.....	57
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Bermain Level 2.....	58
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Bermain Level 3.....	58