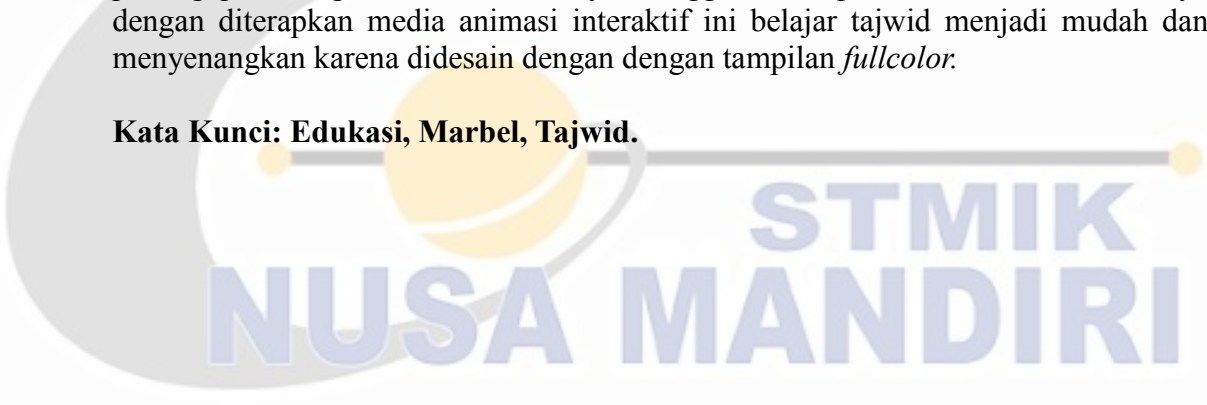


ABSTRAK

Ahmad Zaky Yamani (11150277), Game Edukasi Marbel Tajwid Pada TPQ Assa'adah.

Sebagian besar umat muslim kesulitan dalam menghafal berbagai macam jenis ilmu tajwid. Salah satu tempat belajar ilmu tajwid adalah di TPQ ASSA'ADAH. Namun pembelajaran yang terbatas menyebabkan anak menjadi bosan sehingga mengurangi ketertarikan anak pada pelajaran. Dengan inovasi dan perkembangan teknologi maka dibuatkannya animasi interaktif game edukasi yang berisi antara teks, grafik atau gambar, animasi gambar yang mendukung, audio, musik, mampu menimbulkan rasa senang dan semangat dalam proses belajar. Sehingga motivasi belajar anak akan bertambah dan tidak menimbulkan rasa jenuh dan dengan ini diharapkan tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Dalam pembuatan game edukasi ini penulis menggunakan metode *waterfall* sehingga dalam tahapannya lebih mudah dimengerti dan model pengembangan logikanya dapat dipahami sistem alur berjalannya. Game edukasi ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dalam pembacaan al-qur'an yang baik dan benar (tartil). Perangkat lunak yang digunakan untuk implementasi adalah Construct 2, untuk export file html 5 ke apk menggunakan phonegap, sedangkan untuk desainnya menggunakan aplikasi corel draw. Hasilnya dengan diterapkan media animasi interaktif ini belajar tajwid menjadi mudah dan menyenangkan karena didesain dengan tampilan *fullcolor*.

Kata Kunci: Edukasi, Marbel, Tajwid.



STMIK
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Ahmad Zaky Yamani (11150277), Games Education Marbel TAJWEED of TPQ ASSA'ADAH.

Most Muslims have difficulty memorizing various types of Tajweed knowledge. One solution is at TPQ ASSA'ADAH. However, limited learning causes children to become bored, thereby reducing children's interest in learning. With innovation and technological development, interactive educational game games are made that contain text, graphics or images, supporting animated images, audio, music, capable of arousing fun and enthusiasm in the learning process. So that children's motivation to learn will increase and not cause a sense of boredom and with this it is expected that learning objectives become more optimal. In making this educational game the writer uses the method of waterfall so that the stages are easier to understand and the logic development model can be understood by the flow system. This educational game aims to help the learning process in reading the Qur'an that is good and right (tartil). The software used for implementation is Construct 2, for exporting html 5 files to apk using phonegap, while for the design using the corel draw application. The result by applying this interactive animation media learning recitation becomes easy and fun because it is designed with a full color display.

Key Words : Education, Marbel, Tajweed.

