

**Desain Aplikasi *Game* Hadis “*Puzzle of Hadis*” Berbasis  
Android Untuk Anak (Studi Progamming Hadis)**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Agama (S.Ag)**

Oleh:

**Hexissaidina Abellaiz Yahya**

**NIM. 22105050084**

**JURUSAN ILMU HADIS FAKULTAS USHULUDDIN DAN  
PEMIKIRAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2026**

# SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1478/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : Desain Aplikasi Game Hadis "*Puzzle of Hadis*" Berbasis Android Untuk Anak (Studi Progaming Hadis)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HEXISSAIDINA ABELLAIZ YAHYA  
Nomor Induk Mahasiswa : 22105050084  
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Agustus 2026  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Nur Edi Prabha Susila Yahya, S.Th.I., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 6a7d73191c7ba



Penguji II

Dadi Nurhaedi, S.Ag.M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6a8d6528d15f7



Penguji III

Achmad dahlan, Lc., M.A  
SIGNED

Valid ID: 6a7e43709f43a



Yogyakarta, 04 Agustus 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 6a6e42348ef42

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hexissaidina Abellaiz Yahya  
Tempat dan Tanggal Lahir : Kulonprogo, 09 Januari 2003  
NIM : 22105050084  
Program Studi : Ilmu Hadis  
Alamat : Brosot, Galur, Kulonprogo, Yogyakarta  
No. HP : 085742235837  
Judul : "Desain Aplikasi *Game* Hadis *Puzzle of* Hadis Berbasis Android untuk Anak (Studi Progamming Hadis)"

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Apabila kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya ilmiah tersebut bukan karya saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk mendapatkan gelar kesarjanaannya saya.

Yogyakarta, 28 Juli 2026  
Menyatakan,



Hexissaidina Abellaiz Yahya  
22105050084

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### NOTA DINAS PEMBIMBING SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Skripsi

Lamp: -

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Hexissaidina Abellaiz Yahya

NIM : 22105050084

Program Studi : Ilmu Hadis

Judul Skripsi : Desain Aplikasi *Game Hadis Puzzle of Hadis* Berbasis Android untuk Anak (Studi Progamming Hadis)

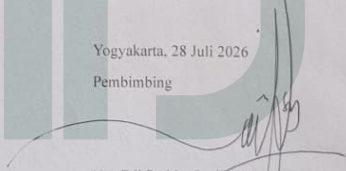
Setelah dapat diajukan Kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Program Studi Ilmu Hadis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Starta Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Untuk Itu, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 28 Juli 2026

Pembimbing

  
Nur Edi Prabha Susila Yahya, S.Th.  
NIP. 198508092019031007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Pedoman Transliterasi Arab - Latin

Transliterasi arab-latin menggunakan pedoman Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987.

### 1. Konsonan

| No | Arab | Latin              |
|----|------|--------------------|
| 1  | ا    | Tidak dilambangkan |
| 2  | ب    | b                  |
| 3  | ت    | t                  |
| 4  | ث    | ṡ                  |
| 5  | ج    | j                  |
| 6  | ح    | h                  |
| 7  | خ    | kh                 |
| 8  | د    | d                  |
| 9  | ذ    | ẓ                  |
| 10 | ر    | r                  |
| 11 | ز    | z                  |
| 12 | س    | S                  |
| 13 | ش    | sy                 |
| 14 | ص    | ṣ                  |
| 15 | ض    | ḍ                  |

| No | Arab | Latin |
|----|------|-------|
| 16 | ط    | t     |
| 17 | ظ    | ẓ     |
| 18 | ع    | ‘     |
| 19 | غ    | g     |
| 20 | ف    | f     |
| 21 | ق    | q     |
| 22 | ك    | k     |
| 23 | ل    | l     |
| 24 | م    | m     |
| 25 | ن    | n     |
| 26 | و    | w     |
| 27 | ه    | h     |
| 28 | ء    | ’     |
| 29 | ي    | y     |
|    |      |       |

### 2. Vokal Pendek

— = a    كَتَبَ kataba  
 ِ = i    سُوِّلَ su'ila  
 ُ = u    يَذْهَبُ yaẓhabu

ا... = ā    قَالَ qāla  
 اِيْ = ī    قِيلَ qīla  
 اُوْ = ū    يَقُولُ yaqūlu

### 3. Vokal Panjang

### 4. Diftong

اَيْ = ai    كَيْفَ kaifa  
 اَوْ = au    حَوْلَ ḥaula

## ABSTRAK

*Aplikasi "Puzzle of Hadis" dikembangkan untuk menjawab kebutuhan akan media edukasi yang atraktif dan sesuai dengan karakter belajar anak-anak. Perangkat berbasis perangkat lunak Android ini dirancang khusus sebagai sarana interaktif dan inovatif yang memanfaatkan metode permainan digital, sehingga proses mengenal dan memahami hadis menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan bagi anak.*

*Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) melalui pendekatan model ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi materi hadis dan spesifikasi perangkat yang dibutuhkan. Tahap desain pematangkan konsep sistem, antarmuka pengguna, elemen audio, serta alur permainan. Aplikasi ini kemudian dibangun menggunakan mesin Unity, dipasang pada platform Android, dan melalui tahap uji coba yang melibatkan tiga pihak: anak-anak sebagai pengguna akhir, guru agama, serta ahli media.*

*Hasil akhir dari pengembangan ini adalah sebuah aplikasi edukasi yang menggabungkan fitur "Belajar" (berisi teks Arab, terjemahan, dan pelafalan audio) dengan dua mode permainan, yakni "Puzzle Hadis" dan "Sambung Hadis". Materi yang disajikan mencakup 15 hadis pendek yang telah divalidasi sumber serta kualitasnya agar pas untuk anak-anak. Hasil uji validasi menunjukkan tingkat penerimaan sempurna sebesar 100% dari anak-anak, serta masing-masing 80% dari guru dan pakar media. Dengan akumulasi skor kelayakan mencapai 88,89% (kategori sangat layak), aplikasi "Puzzle of Hadis" terbukti efektif dan sangat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran hadis yang menghibur.*

**Kata Kunci:** *Game Edukasi, Hadis Anak, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Puzzle Hadis.*

## MOTTO

“Terkadang kita diuji bukan untuk menunjukkan kelemahan kita,  
tetapi untuk menemukan kekuatan kita yang sebenarnya”

*-Raden Rara Freya Jayawardana-*



## Persembahan

Kepada siapapun yang sedang atau telah membaca tulisan ini, saya harap semoga bermanfaat. Dan untuk para pembaca yang ingin mencoba *game* “*Puzzle of Hadis*” ini, dapat di *install* melalui scan barcode di bawah ini :



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Allah SWT dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW atas terselesaikannya skripsi berjudul “Desain Aplikasi Game Hadis Berbasis Android untuk Anak”. Karya ini disusun sebagai syarat kelulusan di Program Studi Ilmu Hadis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan dan dukungan dari:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga, Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Bapak Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum. beserta jajaran.
3. Ketua Program Studi Ilmu Hadis, Bapak Drs. Indal Abror, M.Ag. Serta Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Nur Edi Prabha Susila Yahya, S.Th.I., M.Ag.
4. Segenap dosen dan seluruh sivitas akademika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak, dan penulis harap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, Selasa, 2026  
Penulis

Hexissaidina Abellaiz Yahya  
NIM. 22105050084

## Daftar Isi

|                                                                                      |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Lembar Pengesahan .....                                                              | ii   |
| Surat Pernyataan Keaslian .....                                                      | iii  |
| Surat Persetujuan .....                                                              | iv   |
| Pedoman Transliterasi Arab – Latin .....                                             | v    |
| ABSTRAK.....                                                                         | vi   |
| MOTTO .....                                                                          | vi   |
| Persembahan .....                                                                    | viii |
| Kata Pengantar.....                                                                  | ix   |
| Daftar Isi .....                                                                     | xi   |
| BAB I.....                                                                           | 1    |
| PENDAHULUAN .....                                                                    | 1    |
| A. Latar Belakang .....                                                              | 1    |
| B. Rumusan Masalah .....                                                             | 2    |
| C. Tujuan Penelitian.....                                                            | 3    |
| D. Batasan Penelitian .....                                                          | 3    |
| E. Manfaat Penelitian.....                                                           | 3    |
| F. Spesifikasi Produk.....                                                           | 3    |
| G. Tinjauan Pustaka .....                                                            | 7    |
| H. Kerangka Teoritik .....                                                           | 8    |
| I. Metode Penelitian.....                                                            | 9    |
| J. Sistematika Penulis .....                                                         | 9    |
| BAB II .....                                                                         | 11   |
| PERSIAPAN PEMBUATAN APLIKASI .....                                                   | 11   |
| A. Analisis .....                                                                    | 11   |
| 1. Analisis Standar Isi dan Penentuan Materi.....                                    | 11   |
| 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....                                          | 21   |
| 3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....                                          | 21   |
| B. <i>Design</i> (Desain) .....                                                      | 21   |
| 1. Rancangan Pembuatan <i>Game</i> " <i>Puzzle of Hadis</i> ".....                   | 21   |
| 2. Pembuatan <i>Interface</i> (Antarmuka) <i>Game</i> " <i>Puzzle of Hadis</i> " ... | 22   |
| 3. Pembuatan Audio Suara <i>Game</i> .....                                           | 25   |

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| BAB III .....                                           | 27 |
| PROSES PEMBUATAN APLIKASI.....                          | 27 |
| A. <i>Development</i> (Pengembangan) .....              | 27 |
| 1. Pembuatan Desain Tampilan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 27 |
| 2. <i>Export</i> Aset Desain <i>Game</i> .....          | 33 |
| 3. Penulisan Materi.....                                | 34 |
| 4. Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> .....          | 37 |
| B. <i>Implementation</i> (Implementasi).....            | 45 |
| C. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....                   | 49 |
| BAB IV .....                                            | 51 |
| PENUTUP .....                                           | 51 |
| A. Kesimpulan.....                                      | 51 |
| B. Saran .....                                          | 52 |
| Daftar Pustaka.....                                     | 52 |
| Lampiran.....                                           | 53 |

## Daftar Gambar

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 <i>Asset Desain</i> .....                    | 22 |
| Gambar 3.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....          | 27 |
| Gambar 3.2 Tampilan <i>Play Game</i> .....              | 28 |
| Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama ( <i>Home</i> ) .....    | 28 |
| Gambar 3.4 Desain <i>Pop-up</i> Pengaturan .....        | 29 |
| Gambar 3.5 Desain <i>Pop-up</i> Keluar .....            | 29 |
| Gambar 3.6 Desain Menu Belajar .....                    | 30 |
| Gambar 3.7 Desain Materi Belajar .....                  | 30 |
| Gambar 3.8 Desain Menu Bermain .....                    | 31 |
| Gambar 3.9 Desain Level Permainan .....                 | 31 |
| Gambar 3.10 Desain Bermain <i>Puzzle</i> Hadis .....    | 32 |
| Gambar 3.11 Desain Bermain Sambung Hadis .....          | 33 |
| Gambar 3.12 <i>Export</i> Aset Desain <i>Game</i> ..... | 33 |
| Gambar 3.13 Penyimpanan <i>Asset</i> .....              | 34 |
| Gambar 3.14 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 38 |
| Gambar 3.15 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 39 |
| Gambar 3.16 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 39 |
| Gambar 3.17 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 40 |
| Gambar 3.18 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 41 |
| Gambar 3.19 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 41 |
| Gambar 3.20 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 42 |
| Gambar 3.21 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 43 |
| Gambar 3.22 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 43 |
| Gambar 3.23 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 45 |
| Gambar 3.24 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 45 |
| Gambar 3.25 Proses Pembuatan Aplikasi <i>Game</i> ..... | 46 |

## Daftar Tabel

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 <i>Story Board</i> .....         | 7  |
| Tabel 2.1 Pembuatan <i>Interface</i> ..... | 25 |
| Tabel 3.1 Penulisan Materi .....           | 37 |
| Tabel 3.2 <i>Implementation</i> .....      | 49 |
| Tabel 3.3 Evaluasi .....                   | 50 |
| Tabel 3.4 Evaluasi .....                   | 50 |
| Tabel 3.5 Evaluasi .....                   | 51 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Disiplin Program Studi Ilmu Hadis, memiliki banyak fokus pengkajian. Diantarra fokus pengkajian tersebut adalah kajian programing hadis. Kajian Programming Hadis sendiri mengacu pada penerapan digitalisasi dan teknologi komputasi untuk studi hadis. Sebuah perkembangan dari studi hadis yang terjadi dengan seiringnya kemajuan teknologi digital dan kebutuhan dalam mempermudah akses analisis koleksi hadis.<sup>1</sup> Sebelum era digital, hadis sangat bergantung pada metode percetakan. Dalam beberapa tahun ini pengkajian hadis bergeser fokus kepada aplikasi dan teknik programing canggih. Mulai dari aplikasi mobile dan web sampai platform riset hadis, dan kebanyakan sudah lebih memilih pada digitalisasi hadis. Secara keseluruhan, sejarah programming hadis menggambarkan transformasi teknologi dalam pelestarian ilmu hadis.

Hadis sendiri banyak macamnya, mulai dari hadis tentang akhlak mulia, hadis tentang hukum besuci, hadis tentang keutamaan sholat, dll. Pada penelitian ini, penulis akan befokus dengan materi hadis akhlaq mulia. Karena pada era saat ini banyak anak-anak dan kalangan pemuda masih sangat kurang akhlaq serta adabnya kepada orang lain terutama kepada yang lebih tua.

Pada era modern saat ini yang dimana perkembangan teknologi, pengaruh budaya global, serta perubahan pola pikir manusia yang mengakibatkan nilai-nilai kebaikan yang dahulu sudah dicontohkan oleh Nabi SAW perlahan mulai mengalami pergeseran, bahkan berpotensi menjauhkan manusia dari ajaran Islam yang menekankan pentingnya akhlak yang mulia. Hal ini dikarenakan kebanyakan masyarakatnya lebih mementingkan kepentingan individu daripada kepeduliannya terhadap sesama. Jika sikap individualisme dan materialisme ini semakin menjadi-jadi, maka umat manusia akan kehilangan rasa ingin tolong menolong serta membantu kepada sesama yang membutuhkan.

Disebuah dunia bisnis dan kerja juga banyak orang yang mengabaikan nilai-nilai kejujuran hanya demi merauk keuntungan yang lebih besar. Banyak kecurang dalam bisnis serta pejualanana sana-sini yang sangat merugikan bagi konsumen. Padahal Nabi SAW telah mengajarkan kepada kita agar ketika menjalankan bisnis itu harus dengan sikap jujur dan adil.

---

<sup>1</sup> Ash, Abil, et al. *Metode Pembelajaran Takhrij al-Hadis di Era Digital*. Cahya Ghani Recovery, 2024.

Sejak muda Nabi SAW sangat dikenal sebagai pedagang yang amanah dan tidak pernah menipu didalam transaksinya. Hal jni terbukti dengan gelar "Al-amin" yang dimana diberikan oleh masyarakat Makkah kepada Nabi SAW.

Dari semua realita yang sudah terpapar diatas, penting untuk memahami hadis tentang kebaikan Nabi Muhammad SAW. Umat Islam dapat menjadikannya pedoman dalam interaksi sehari-hari. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini kami bisa membantu dalam mengembalikan Akhlak-akhlak mulia Nabi lagi kepada ummat manusia Terutama kepada anak-anak jaman sekarang, karena penelitian kami ini akan diterapkan pada sebuah aplikasi game yang notabene akan banyak tertuju kepada anak-anak. Kami berharap penelitian ini akan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan ajaran Sunah-sunah Nabi SAW.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, tidak luput juga dalam bidang pendidikan dan dakwah Islam. Dengan adanya perkembangan pesat pada perangkat digital seperti smartphone, laptop dan komputer, menjadikan perubahan pada metode pembelajaran yang awalnya konvensional sekarang menjadi digital. Oleh karena itu, salah satu inovasi yang dapat dikembangkan dalam penyebaran ilmu pengetahuan Islam, khususnya Hadis, ialah melalui pengembangan game hadis yang berbasis edukasi.<sup>2</sup>

Salah satu alasan penulis memilih game dalam penelitian ini, karena game itu mempunyai daya tariknya tersendiri. Yang dimana daya tarik sebuah game itu mampu menyajikan materi dengan cara yang interaktif serta menyenangkan, dan juga mudah untuk dipahami oleh semua kalangan terutama pada generasi muda saat ini. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran berbasis game ini telah sangat terbukti dalam memotivasi belajar, pemahaman materi, serta keterlibatan para pembelajarnya. Oleh karena itu Pemanfaatan game untuk menyampaikan ilmu keislaman efektif untuk kalangan muda-mudi saat ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, penulis memiliki beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana proses serta langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi game hadis akhlak ini, sehingga nantinya dapat digunakan oleh user terkhususnya untuk anak-anak?
2. Bagaimana isi konten dari aplikasi game hadis akhlak ini?

---

<sup>2</sup> Nurdin, Arbain. "Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam di era information and communication Technology." *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 11.1 (2016): 49-64.

### C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana proses serta langkah-langkah dari pembuatan aplikasi game hadis akhlak ini sehingga nantinya dapat digunakan untuk anak-anak dalam pengenalan dan penanaman terhadap akhlak mulia Nabi berdasarkan hadis Nabi.
2. Mengetahui apa saja isi konten yang cocok untuk aplikasi game hadis akhlak ini.

### D. Batasan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian sebelumnya, maka penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan pembuatan game yang bernama **“Puzzle of Hadis”** yang dimana diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan hadis kepada anak-anak serta kelayakan hadis tersebut bagi anak-anak. **“Desain Aplikasi Game Hadis ‘Puzzle of Hadis’ Berbasis Android Untuk Anak”** ini sebagian besar hanya akan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk pengguna atau anak-anak.

### E. Manfaat Penelitian

Tentunya dengan adanya penelitian ini akan ada manfa'at di dalamnya, Diantaranya:

#### 1. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini bisa memberikan pengalaman pada penulis, entah itu dari saat penulis membuat aplikasi game hadis akhlak ini sampai dengan memberikan penulis wawasan dalam pembuatan sebuah aplikasi game.

#### 2. Bagi Pengguna Aplikasi

Dengan adanya aplikasi game hadis akhlak ini, pengguna (tujuan utama anak-anak) bisa terbantu dalam pembelajaran pengenalan akhlak-akhlak mulia Nabi serta bisa menerapkannya di kehidupan sehari-hari agar menjadi anak yang memiliki suri tauladan yang baik.

### F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang penulis harapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah, Sebagai berikut:

#### 1. *Produk atau Aplikasi yang dihasilkan*

Produk aplikasi yang penulis hasilkan merupakan sebuah game yang berbasis agama, yaitu pengajaran akhlak Nabi sesuai hadis Nabi untuk anak-anak, dan mungkin juga orang dewasa yang masih mau mulai mengenal apa saja akhlak-akhlak baik Nabi mulai dari yang paling awal. Sehingga bisa diharapkan untuk anak-anak zaman sekarang agar paham dan menerapkan apa saja akhlak-akhlak yang baik itu serta menjauhkan anak-anak dari perilaku yang tidak sesuai dengan akhlak Nabi.

## 2. Materi yang Disajikan

Penulis akan mengumpulkan 40 hadis Nabi yang nantinya akan menjadi acuan untuk materi dari soal-soal serta permainan yang ada dalam game hadis ini, yang penulis harapkan bisa dapat memudahkan anak-anak untuk memahami serta menghafal hadis.

## 3. Software yang digunakan

Penulis akan menggunakan software Unity Hub versi 3.19.3 dan Visual Studio 2022 sebagai dua aplikasi utama dan juga ada beberapa aplikasi tambahan yang dapat membantu dalam proses pembuatan aplikasi ini seperti Canva yang dimana digunakan sebagai alat pembuat desain-desain yang akan ditampilkan dalam aplikasi *game* ini. Serta didukung dengan berbagai aplikasi lainnya yang dapat membantu.

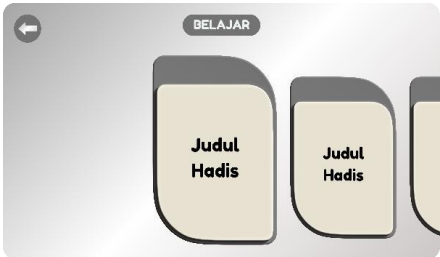
## 4. Produk yang dihasilkan

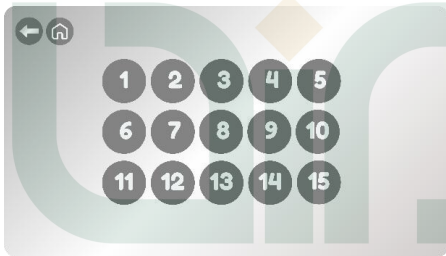
Produk yang akan dihasilkan ini ialah merupakan sebuah aplikasi *game* hadis untuk anak yang bernama **“Puzzle of Hadis”** berbasis **android**. Sebuah aplikasi yang dapat diinstal pada perangkat android, serta dapat juga dimainkan permainannya.

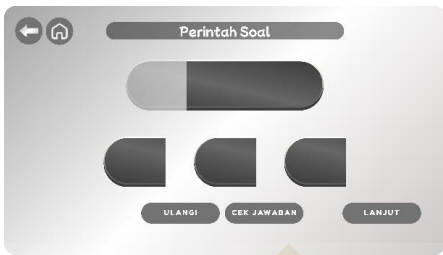
## 5. Story board

Storyboard atau bisa disebut gambar sketsa urutan dari aplikasi yang akan dibuat. Disini akan diberikan gambaran dari Storyboard Game **“Puzzle Of Hadis”** sebagai berikut :

| No. | Gambar                                                                              | Keterangan                                                             |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1   |  | Berisi tampilan utama aplikasi serta terdapat tombol “MULAI” aplikasi. |

|   |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 |    | <p>Pada tampilan ini terdapat 4 tombol Menu Utama. Tombol-tombol ini nantinya yang akan menampilkan scene serta tampilan pop-up, untuk tombolnya ada tombol <i>Belajar</i>, <i>Bermain</i>, <i>Pengaturan</i>, dan <i>Keluar</i>.</p> |
| 3 |    | <p>Dalam tampilan pengaturan ini akan disediakan tampilan untuk mengatur suara music dan suara efek di dalam game ini.</p>                                                                                                            |
| 4 |  | <p>Tampilan Pop-up Keluar ini nantinya pemain akan diberi pilihan “YA” jika pemain benar-benar yakin untuk keluar dari game, dan pilihan “TIDAK” jika pemain tidak jadi keluar dari game ini.</p>                                     |
| 5 |  | <p>Pada tampilan menu Belajar ini nantinya penulis akan menggunakan sistem scroll geser Horisontal untuk pemain memilih hadis mana yang akan dipelajari.</p>                                                                          |

|   |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                            |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                            |
| 6 |    | <p>Di scene tampilan ini pemain akan diberikan 2 pilihan game hadis. Ada game Puzzle Hadis dan game Sambung Hadis.</p>                                                                                     |
| 7 |    | <p>Pada desain materi belajar ini pemain akan disajikan tampilan teks hadis dan artinya serta sistem putar audio pelafalan.</p>                                                                            |
| 8 |   | <p>Desain ini nantinya yang akan digunakan untuk membagi game kedalam beberapa level.</p>                                                                                                                  |
| 9 |  | <p>Desain ini merupakan tampilan utama dari rangkaian <i>scene game Puzzle Hadis</i>. Yang dimana pemain akan diberi perintah untuk Menyusun beberapa kotak potongan kalimat hadis yang harus di susun</p> |

|    |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                   | pada sebuah kotak kosong di atasnya.                                                                                                                                                                                                              |
| 10 |  | Desain ini merupakan tampilan utama dari rangkaian <i>scene game</i> Sambung Hadis, yang dimana pemain akan diberi perintah untuk melanjutkan teks hadis yang belum lengkap menggunakan beberapa pilahan kata yang sudah disediakan didalam game. |

Tabel 1.1 *Story Board*

## G. Tinjauan Pustaka

Sudah banyak karya-karya atau tulisan-tulisan yang membahas tentang digitalisasi Hadis ini ataupun membuat aplikasi Hadis. Sejauh ini kami masih belum menemukan aplikasi game hadis yang serupa dengan penelitian kami. Jika ada kesamaan dari segi tertentu, itu merupakan sebuah kewajaran. Mengingat metode dan cara pembuatan aplikasi game Hadis ini yang sama menjadikan adanya bagian-bagian tertentu yang terlihat sama pada aplikasi game hadis ini dengan aplikasi game Hadis lain. Adapun beberapa karya penelitian aplikasi tersebut seperti berikut.

**Pertama**, Desain Aplikasi Game Hadis "Play Hadis"<sup>3</sup> Berbasis Android untuk Anak, yang ditulis oleh Muhammad Shulchan yakni seorang Mahasiswa UIN SUKA Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi game untuk mengenalkan anak-anak pada hadis-hadis yang relevan dengan usia mereka, menggunakan metode (*RnD*) serta model pengembangan ADDIE. Aplikasi "Play Hadis" dirancang dengan tampilan yang sesuai untuk anak-anak dan dapat diunduh melalui play Store atau App store.

**Kedua**, adalah jurnal ITG yang diterbitkan tahun 2017. Yang ditulis oleh Dewi Tresnawat dan Alfi Saeful Milah. Adapun judul dari jurnal ini ialah " *Pengembangan Aplikasi*

<sup>3</sup> Shulchan, Muhammad. *DESAIN APLIKASI GAME HADIS "PLAY HADIS" BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK*. Diss. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024.

*Komik Hadis Berbasis Android* "<sup>4</sup>. Penelitian ini mengembangkan aplikasi komik hadis dengan fitur komik semi animasi, dirancang untuk menarik minat pengguna dalam mempelajari hadis melalui tampilan yang interaktif.

**Ketiga**, yaitu jurnal yang ditulis oleh Jasonda Lazuardy Azis dan Anggie Putiamary, M.Ds. yang diterbitkan pada tahun 2021. Jurnal ini berjudul "*PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN "HADIS" UNTUK ANAK USIA 8 –12 TAHUN*"<sup>5</sup>.

Penelitian ini mengangkat fenomena anak-anak yang hampir semuanya mahir menggunakan gadget namun kurang memanfaatkannya untuk hal positif. Seperti belajar dan hal-hal positif lain yang bisa dilakukan menggunakan gadget. Aplikasi game ini dirancang sebagai alat bantu belajar hadis bagi anak usia 8-12 tahun, menggunakan metode game puzzle yang cocok untuk anak.

Dari semua karya diatas, letak perbedaannya dari penelitian kami yakni dari segi bentuk karya serta isi kontennya. Meskipun memiliki perbedaan dari aplikasi game Hadis lainnya, tidak menutup kemungkinan juga aplikasi kami memiliki kesamaan dengan aplikasi lain, seperti sama dalam membahas agar anak-anak punya minat pada belajar Hadis melalui media game. Sama dalam metode pembuatan aplikasi game Hadis. Akan tetapi Game Hadis Akhlak kami tetap memiliki ciri khasnya sendiri dari segi desain, konten, maupun isinya.

## **H. Kerangka Teoritik**

Pada dunia digital, perangkat dibagi menjadi dua, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras (hardware) adalah komponen fisik dari sebuah sistem komputer yang dapat dilihat dan disentuh, seperti prosesor, motherboard, RAM, hard drive, dan perangkat input/output. Sedangkan perangkat lunak adalah Perangkat lunak (software) adalah sekumpulan program dan data yang digunakan untuk menjalankan, mengontrol, dan mengelola fungsi perangkat keras komputer.

---

<sup>4</sup> Dewi Tresnawati. Pengembangan *APLIKASI KOMIK HADIS BERBASIS ANDROID*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut, February 2015.

<sup>5</sup> Jasonda Lazuardy Azis. "*PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN "HADIS" UNTUK ANAK USIA 8 –12 TAHUN*". universitas Telkom Bandung, 2018.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Google untuk perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet, dengan antarmuka yang intuitif serta dukungan berbagai aplikasi <sup>6</sup>.

Versi komersial pertama Android, yaitu Android 1.0, diluncurkan pada 23 September 2008 bersama dengan perangkat HTC Dream (juga dikenal sebagai T-Mobile G1). Sejak saat itu, Android terus berkembang dengan merilis berbagai versi yang diberi nama sesuai urutan abjad dan terinspirasi dari nama makanan penutup, seperti Cupcake, Donut, Eclair, dan seterusnya. Namun, mulai dari Android 10, Google menghentikan penggunaan nama makanan penutup dan menggunakan penomoran versi sederhana. Versi terbaru yang tersedia saat ini adalah Android 15, yang dirilis pada kuartal ketiga tahun 2024. Selain itu, Android 16 saat ini dalam tahap beta publik, dengan rilis final dijadwalkan pada kuartal kedua tahun 2025.<sup>7</sup>

Unity adalah sebuah mesin atau platform pengembangan game yang digunakan untuk membuat game 2D, 3D, VR, dan AR. Unity ini dikembangkan oleh Unity Technologies, Unity mendukung berbagai platform seperti Windows, macOS, Android, iOS, dan konsol game <sup>8</sup>. Unity populer karena kemudahan penggunaannya, dukungan komunitas yang luas, serta fitur seperti physics engine, animasi, dan scripting berbasis C#. Kami akan menggunakan platform Unity ini dalam membuat aplikasi game hadis

## I. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis akan gunakan ialah metode *Research and Development* (RnD). RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada<sup>9</sup>. Lalu penulis dalam penelitian ini juga akan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dimana digunakan sebagai metode pengembangan penelitian aplikasi ini. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) <sup>10</sup>. Yang dimana dalam model pengembangan ini, bisa membantu penulis dalam merancang dan mengembangkan aplikasi Game Hadis ini.

<sup>6</sup> Rahman, Rakhmadi, et al. "Sistem Operasi Integrasi Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Aplikasi Moblo dan Relax untuk Android." *Jurnal Sains dan Teknologi* 3.1 (2024): 29-36.

<sup>7</sup> Artikel . Blog Pengembang Android. "Android 15Dirilis Untuk AOSP".

<sup>8</sup> Sitinjak, Benni Apen, et al. "Implementasi Augmented Reality Pada Pengenalan Hewan Menggunakan Univity dan Vuforia." (2023): 1-10.

<sup>9</sup> Okpatrioka, Okpatrioka. "Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1.1 (2023): 86-100.

<sup>10</sup> Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1.1 (2021): 28-37.

## **J. Sistematika Penulisan**

Penulisan dalam proposal skripsi ini akan mengikuti struktur yang terdiri dari beberapa bab, yaitu diantaranya. Bab pertama yang mencakup pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, tinjauan pustaka, kerangka teori, dan metode penelitian. Bab kedua akan fokus pada pencarian isi konten untuk aplikasi game hadis ini. Bab ketiga disini akan menjelaskan bagaimana langkah-langkah pembuatan aplikasi game hadis ini hingga sampai dapat digunakan oleh para pengguna nanti. Bab keempat akan membahas hasil dari pengujian aplikasi game hadis.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian studi dan pengembangan yang telah penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi game edukasi "*Puzzle of Hadis*" yang berbasis Android berhasil penulis ciptakan guna sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan anak zaman sekarang. Proses pengembangan aplikasi penulis didorong oleh kesadaran akan adanya pergeseran nilai moral dan etika pada kalangan generasi muda saat ini, terutama pada era gempuran informasi berbasis digital. Maka dari itu, aplikasi ini penulis rancang dengan tujuan untuk berperan secara edukatif dalam menanamkan serta memperkenalkan kembali nilai-nilai luhur meneladani akhlak yang baik dari Nabi Muhammad SAW melalui pendekatan yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, yaitu melalui media permainan digital ini.

Pada tahap pengembangan aplikasi game edukasi "*Puzzle of Hadis*", disini penulis melakukan langkah awal dengan metode Analisis. Dimana penulis menganalisa semua keperluan yang dibutuhkan untuk pengembangan game ini. Seperti pencarian materi serta perangkat apa saja yang diperlukan. Disini penulis menemukan 15 materi hadis yang sudah diuji sumber keasliannya. Selanjutnya yang penulis siapkan untuk pengembangan ialah Desain, dimana penulis mendesain kerangka untuk sistem game dan membuat tampilan untuk game dengan asset-aset yang diperlukan serta proses pembuatan game dan pembuatan audio sistem dalam game ini.

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE melalui lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Melalui proses ini, materi-materi hadis pendek bersanad shahih yang berkaitan dengan akhlak berhasil disajikan dengan visual menarik agar mudah dipahami oleh anak-anak. Aplikasi "*Puzzle of Hadis*" ini mengusung konsep *edutainment* dengan memadukan modul "**Belajar**" (teks Arab, terjemahan, dan audio makhras) dan 2 game interaktif (Puzzle Hadis dan Sambung Hadis) berdasarkan hasil uji coba oleh ahli dan pengguna langsung, game edukasi ini dinyatakan layak, praktis, dan mudah dioperasikan secara mandiri, sehingga efektif meningkatkan motivasi belajar hadis anak dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Saran

Sesuai proses perancangan, implementasi, dan uji coba yang telah penulis lakukan terhadap aplikasi game edukasi berbasis Android "Puzzle of Hadis", peneliti mengajukan beberapa saran untuk pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut di masa yang akan datang. Teruntuk peneliti dan pengembang aplikasi selanjutnya, penulis menyarankan alangkah baiknya lebih memperluas materi hadis serta mempublikasikan aplikasi secara resmi ke Google Play Store agar nantinya dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat luas. Tidak lupa juga untuk meningkatkan kualitas visual berupa animasi tema luar angkasa, efek suara, serta jumlah level pada permainannya, serta mengembangkan versi platform agar juga bisa diakses oleh perangkat IOS. Sementara itu bagi para pendidik dan orang tua, diharapkan game ini dapat menjadi media interaktif untuk motivasi belajar anak dan juga menjauhkan dampak negative dari *Gadget* melalui pengenalan adab Nabi SAW sejak dini. Dan yang terakhir mohon izin kepada Program Studi Ilmu Hadis, untuk meningkatkan dukungan fasilitas terhadap kajian Pemrograman Hadis yang sangat diharapkan guna meningkatkan inovasi teknologi dakwah mahasiswa di gempuran era digital ini.

## Daftar Pustaka

- Ash, Abil, et al. (2024). *Metode pembelajaran takhrij al-Hadîs di era digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Azis, J. L. (2018). *Perancangan mobile game sebagai media pembelajaran "Hadis" untuk anak usia 8-12 tahun* [Skripsi, Universitas Telkom Bandung].
- Blog Pengembang Android. (t.t.). *Android 15 dirilis untuk AOSP*.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Nurdin, A. (2016). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam di era information and communication technology. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49-64.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Rahman, R., et al. (2024). Sistem operasi integrasi teknologi augmented reality dan virtual reality dalam aplikasi Moblo dan Relax untuk Android. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 3(1), 29-36.
- Shulchan, M. (2024). *Desain aplikasi game Hadis "Play Hadis" berbasis Android untuk anak* [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta].
- Sitinjak, B. A., et al. (2023). Implementasi augmented reality pada pengenalan hewan menggunakan Unity dan Vuforia, 1-10.
- Tresnawati, D. (2015). *Pengembangan aplikasi komik Hadis berbasis Android*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.