

KOMPENDIUM GAME ISLAMI BERANOTASI

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Adab dan Humaniora

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya

(A.Md.)

Dalam Bidang Ilmu Perpustakaan



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh

Aprilia Nabila

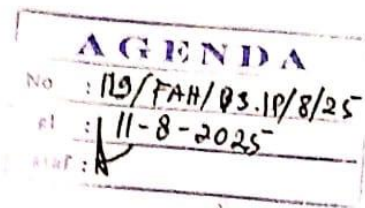
NIM: 2201030005

PROGRAM DIPLOMA TIGA ILMU PERPUSTAKAAN

FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

UIN IMAM BONJOL PADANG

1447 H/2025 H



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas akhir ini dengan judul "Daftar Kompendium Game Islami Beranotasi" di susun Oleh Aprilia Nabila NIM 2201030005 telah memenuhi persyaratan dan disetujui mengikuti ujian sidang Munaqasyah.

Padang 09 Agustus 2025

Pembimbing I

Fauzi, S. Ag, SS., M.Ag, Si.
M.Si

NIP. 19700609200031001

Pembimbing II

Inda Fitri Caniago, S. Ag.,

NIP. 197407092001122001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir dengan judul "Kompedium Game Islami Beranotasi" yang disusun oleh Aprilia Nabila, NIM 2201030005 telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang Pada Hari Rabu, 27 Agustus 2025, dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md.) dalam bidang Ilmu Perpustakaan.

Padang, 27 Agustus 2025

Tim Penguji Munaqasyah

Ketua



Fauzi, S.Ag, SS., M.Ag., M.Si
19700609200031001

Sekretaris



Inda Fitri Chaniago, S.Ag, M.Si
197407092001122001

Anggota

Penguji I



Drs. Zulkifli, M.Pd
196206111997031001

Penguji II



Shinta Nofita Sari, MA
199408292022032003



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Adab dan Humaniora

Prof. Dr. Fauziqurrahman, M.Ag., M.Hum
NIP. 197009151994031003

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya berupa Tugas Akhir dengan judul “Kompendium Game Islami Beranotasi”, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Imam Bonjol Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan hasil pemikiran saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali secara tertulis dan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 05 September 2025

Yang membuat pernyataan



Aprilia Nabila

NIM 2201030005

ABSTRAK

APRILIA NABILA (2201030005) *Indeks Kisah Peperangan Dalam Al- Qur'an*, Tugas Akir, Program Diploma Tiga Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Imam Bonjol Padang, Padang, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi yang menghimpun secara sistematis berbagai game Islami yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi, hiburan yang mendidik, sekaligus media dakwah. Banyak masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, kesulitan menemukan informasi mengenai game Islami yang sesuai untuk anak-anak maupun remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa **Kompendium Game Islami Beranotasi** yang valid, efektif, dan praktis sebagai bahan rujukan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*), dengan prosedur yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan kompendium, pengumpulan data game Islami, anotasi isi, hingga tahap uji coba keterbacaan. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli di bidang pendidikan dan media Islami, serta diuji cobakan secara terbatas kepada pengguna sasaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompendium yang dihasilkan berbentuk buku yang memuat daftar game Islami lengkap dengan anotasi berupa deskripsi, tujuan, sasaran pengguna, serta nilai-nilai Islami yang terkandung di dalamnya. Penyusunan kompendium dilakukan secara sistematis, baik berdasarkan kategori usia maupun jenis game, sehingga memudahkan dalam penelusuran. Hasil uji coba membuktikan bahwa produk ini dinilai valid, efektif, dan praktis digunakan sebagai bahan rujukan.

Kata Kunci: Kompedium, Game Islami, Anotasi, Bahan rujukan

KATA PENGANTAR

a

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Indeks Kisah Peperangan Dalam Al-Qur’an” Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi sebahagian persyaratan, guna memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Diploma Tiga Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bimbingan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Diri sendiri, yang sudah mampu bertahan dan berjuang sampai ke titik ini, dan membuktikan bahwa “Saya Bisa”
2. Kedua orang tua, Ayah (Rudi) dan Ibu (Irma) dan juga. Terima kasih untuk setiap untaian do’a, kasih sayang, dukungan, semangat dan motivasi, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. H . Taufiqurrahman, M.Ag, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang.
4. Ibu Lailatur Rahmi, M.Hum selaku ketua Program Studi D3 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang.
5. Bapak Fauzi, M.A.,M.Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Inda Fitri, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang sudah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk membimbing penulis, sehingga Tugas Akhir ini

terselesaikan.

6. Bapak dan Ibu dosen Diploma Tiga Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Imam Bonjol Padang, yang sudah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Sahabat dan adik-adikku, Terimakasih untuk dukungan yang diberi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir ini.
8. Teman – teman Diploma Tiga Ilmu Perpustakaan. Terimakasih untuk dukungan yang diberi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak mungkin rasanya untuk disebut.

Padang, 26 Agustus 2025

Yang menyatakan

Aprilia Nabila

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	1
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	1
DAFTAR GAMBAR	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	6
1.6 Defenisi Istilah.....	6
1.7 Metode Pengembangan	7
1.7.1 Jenis Penelitian	7
1.7.2 Tahapan Penelitian	10
a. Emphatize (Pengumpulan Data).....	10
b. Define (Analisis Kebutuhan)	11
c. Ideate (Peramuan Konsep).....	12
d. Prototype (Perancangan)	13
e. Testing (Pengujian)	14
BAB II	15
2.1 Bahan Rujukan	15
2.1.1 Pengertian Bahan Rujukan	15
2.1.2 Jenis- Jenis Bahan Rujukan	16

2.1.3	Manfaat Bahan Rujukan	17
2.2	Kompendium	18
2.2.1	Pengertian Kompendium	18
2.2.2	Tujuan Kompendium	19
2.2.3	Jenis- Jenis Kompendium	20
2.2.4	Manfaat Kompendium	21
2.3	Game Islami	22
2.3.1	Pengertian Game Islami	22
2.3.2	Tujuan Game Islami	23
2.3.3	Jenis-Jenis Game Islami	24
2.3.4	Manfaat Game Islami	25
2.4	Berannotasi	25
2.4.1	Pengertian Berannotasi	25
2.4.2	Manfaat Berannotasi	26
2.4.3	Jenis-Jenis Berannotasi	27
2.5	Kesimpulan Teori	27
2.6	Hubungan Judul Dengan Ilmu Perpustakaan	28
BAB III		29
3.1	Analisis Kebutuhan	29
3.1.1	Kebutuhan Informasi	30
3.1.2	Pengguna yang Membutuhkan Informasi	30
3.1.3	Informasi yyang dikumpulkan melalui	30
3.2	Pengumpulan Data	30
3.2.1	Observasi	31
3.2.2	Wawancara	31
3.2.3	Angket	34
a.	Angket Uji Coba	35
b.	Teknik Aanalisis Data	35
c.	Rancangan Model	37
1.	Pengumpulan Data	37

2. Rancangan Kompendium Game	38
d. Evaluasi atau Pengujian Model	39
e. Daftar Game Islami Beranotasi	40
BAB IV	43
4.1 Kesimpulan.....	43
4.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44