

BAB III

HASIL PENGEMBANGAN

3.1 Analisi Kebutuhan

Pembuatan kompendium game islami beranotasi dilatarbelakangi oleh kurangnya sumber informasi yang terstruktur dan mudah diakses mengenai game islami yang ada di playstore. Kompendium game Islami beranotasi disusun untuk menjawab permasalahan kurangnya informasi terstruktur dan mudah diakses mengenai jenis-jenis game Islami yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai Islam. Saat ini, banyak anak dan remaja menghabiskan waktu bermain game populer yang mengandung kekerasan, bahasa kasar, atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma agama. Orang tua, guru, dan pustakawan sering kali kesulitan menemukan referensi yang jelas tentang game Islami yang aman, mendidik, dan bermanfaat. Melalui kompendium ini, informasi seperti deskripsi singkat game, kategori usia, jenis akses, tempat unduh, dan manfaatnya disajikan secara ringkas namun lengkap. Dengan demikian, kompendium game Islami beranotasi dapat menjadi rujukan praktis bagi masyarakat untuk memilih game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif sesuai ajaran Islam.

Penyusunan *Kompendium Game Islami Beranotasi* dilatarbelakangi oleh kurangnya sumber informasi yang terstruktur dan mudah diakses terkait game Islami yang tersedia di platform digital seperti Play Store. Meskipun jumlah game Islami terus bertambah, informasi yang tersedia sering kali tersebar di berbagai sumber, tidak memiliki standar kategori usia yang jelas, dan minim penjelasan mengenai nilai-nilai edukatif serta Islami yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menjadi tantangan bagi orang tua, guru, dan pustakawan. Banyak anak dan remaja lebih tertarik memainkan game populer yang mengandung unsur kekerasan, kompetisi berlebihan, bahasa kasar, bahkan konten yang bertentangan dengan ajaran agama. Hal ini dikhawatirkan memberi dampak negatif terhadap perkembangan karakter, perilaku, dan pola pikir generasi muda.

Melalui kompendium ini, peneliti berupaya menyediakan panduan terstruktur yang memuat deskripsi singkat game, kategori usia, jenis akses, platform, tempat

unduh resmi, nilai-nilai Islami, serta manfaat edukatifnya. Harapannya, kompendium ini dapat menjadi rujukan praktis dan terpercaya bagi masyarakat dalam memilih game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk karakter positif sesuai ajaran Islam.

Untuk itu, diperlukan analisis kebutuhan guna mengetahui:

3.1.1 Kebutuhan Informasi

Berdasarkan observasi awal dan wawancara singkat dengan orang tua, guru, dan pustakawan, informasi yang dibutuhkan dalam kompendium game Islami beranotasi antara lain:

- a. Deskripsi singkat game (alur cerita atau konsep permainan)
- b. Kategori usia yang disarankan
- c. Nilai-nilai Islam yang terkandung dalam game
- d. Jenis akses (gratis atau berbayar)
- e. Platform atau perangkat yang digunakan (Android, iOS, PC, dll.)
- f. Tempat unduh resmi (Google Play, App Store, situs resmi)
- g. Manfaat game bagi pembentukan karakter dan pengetahuan agama

3.1.2 Pengguna yang Membutuhkan Informasi

- a. Orang tua yang ingin memilihkan game Islami yang sesuai usia anaknya
- b. Guru yang membutuhkan referensi game Islami untuk pembelajaran atau kegiatan edukasi
- c. Pustakawan yang ingin menyediakan rekomendasi game Islami bagi pemustaka

3.1.3 Informasi yang akan dikumpulkan melalui

- a. Penelusuran langsung dan pengujian terhadap game Islami yang relevan
- b. Wawancara dengan orang tua, guru, dan pustakawan terkait kebutuhan serta persepsi mereka terhadap game Islami
- c. Observasi penggunaan game Islami oleh anak-anak atau remaja untuk melihat kesesuaian konten dengan nilai-nilai Islami

3.2 Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi* bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh

informasi yang jelas, praktis, dan terarah mengenai game Islami. Selama ini, orang tua, guru, maupun mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menemukan game Islami yang benar-benar sesuai dengan nilai keislaman sekaligus bermanfaat secara edukatif. Kehadiran kompendium ini diharapkan dapat menjadi rujukan yang dapat diandalkan sehingga proses pemilihan dan pemanfaatan game Islami lebih efisien, efektif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan Islam di era digital. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Clark, 2020). Setiap tahap memiliki peran penting dalam menghasilkan produk akhir berupa kompendium yang berkualitas.

3.2.1 *Emphatize*

1. Profil Singkat Kompendium Game Islami Beranotasi

Kompendium *Game Islami Beranotasi* mulai digagas pada tahun 2024 seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, terhadap hiburan Islami yang mendidik di tengah derasnya arus game digital populer. Latar belakang ini mendorong peneliti untuk menyusun sebuah kompendium yang dapat menghimpun berbagai game Islami dalam satu wadah yang sistematis dan mudah diakses. Pada tahap awal, tahun 2024 dilakukan pengumpulan data awal melalui studi literatur dan survei sederhana kepada orang tua, pendidik, dan mahasiswa. Koleksi game Islami yang ditemukan kemudian dipetakan berdasarkan kategori usia, jenis permainan, serta nilai Islami yang terkandung. Awal tahun 2025, rancangan kompendium mulai disusun dalam bentuk draft. Draft ini memuat daftar game Islami yang dilengkapi anotasi berupa deskripsi singkat, tujuan, sasaran pengguna, dan pesan nilai Islami. Draft awal kemudian divalidasi oleh ahli pendidikan Islam serta ahli media pembelajaran untuk memastikan kualitas isi, sistematika, dan keterbacaan.

Kompendium ini telah melalui uji coba terbatas dengan melibatkan guru madrasah, mahasiswa, serta beberapa orang tua. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kompendium sangat membantu dalam menemukan game Islami yang sesuai, baik sebagai sarana hiburan maupun media pembelajaran yang bernilai edukatif. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan pengguna,

kompedium ini siap digunakan oleh masyarakat luas. Kehadirannya diharapkan dapat menjadi rujukan penting dalam menyediakan hiburan Islami yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai keimanan, moral, dan akhlak mulia.

3.2.1 *Emphatize*

1. Profil Singkat Kompedium Game Islami Beranotasi

Kompedium *Game Islami Beranotasi* mulai digagas pada tahun 2024 seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, terhadap hiburan Islami yang mendidik di tengah derasnya arus game digital populer. Latar belakang ini mendorong peneliti untuk menyusun sebuah kompedium yang dapat menghimpun berbagai game Islami dalam satu wadah yang sistematis dan mudah diakses. Pada tahap awal, tahun 2024 dilakukan pengumpulan data awal melalui studi literatur dan survei sederhana kepada orang tua, pendidik, dan mahasiswa. Koleksi game Islami yang ditemukan kemudian dipetakan berdasarkan kategori usia, jenis permainan, serta nilai Islami yang terkandung. Awal tahun 2025, rancangan kompedium mulai disusun dalam bentuk draft. Draft ini memuat daftar game Islami yang dilengkapi anotasi berupa deskripsi singkat, tujuan, sasaran pengguna, dan pesan nilai Islami. Draft awal kemudian divalidasi oleh ahli pendidikan Islam serta ahli media pembelajaran untuk memastikan kualitas isi, sistematika, dan keterbacaan.

Pertengahan tahun 2025, kompedium ini diuji cobakan secara terbatas kepada pengguna potensial, yaitu guru madrasah, mahasiswa, dan beberapa orang tua. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk ini sangat membantu dalam menemukan game Islami yang sesuai, baik untuk sarana hiburan maupun sebagai media pembelajaran yang bernilai edukatif. Akhir tahun 2025, kompedium ini disempurnakan dan siap digunakan oleh masyarakat luas. Keberadaannya diharapkan dapat menjadi rujukan penting dalam menghadirkan hiburan Islami yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menanamkan nilai-nilai keimanan, moral, dan akhlak mulia.

3.2.2 Define (Pengumpulan data)

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana situasi dan permasalahan yang terjadi di lapangan, sehingga dapat dirumuskan solusi yang tepat dalam pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi* (Nurhalim & Puspita, 2021). Fokus analisis kebutuhan dalam penelitian ini diarahkan pada penyusunan sebuah kompendium yang sistematis, praktis, dan aplikatif, yang dapat dijadikan panduan oleh masyarakat, khususnya orang tua, guru, dan mahasiswa, dalam menemukan serta memilih game Islami. Proses analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara mendalam dengan berbagai pihak yang berpotensi menggunakan kompendium, seperti orang tua yang peduli pada pendidikan anak, guru yang membutuhkan media pembelajaran Islami yang menarik, serta mahasiswa yang sedang mendalami literasi digital Islami. Dari hasil wawancara dan observasi, teridentifikasi sejumlah masalah utama yang dihadapi pengguna, di antaranya:

- menemukan game Islami yang benar-benar sesuai dengan nilai keislaman.
- Minimnya informasi mengenai isi, tujuan, dan sasaran dari game Islami yang ada di toko aplikasi.
- Kurangnya sumber rujukan yang menyajikan daftar game Islami secara sistematis dan terpercaya.
- Adanya keraguan dari orang tua terhadap kualitas konten dalam game Islami karena kurangnya anotasi atau penjelasan yang jelas.

Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam merumuskan konsep *Kompendium Game Islami Beranotasi* yang tidak hanya menghimpun daftar game, tetapi juga menyertakan anotasi yang memuat deskripsi, sasaran pengguna, manfaat edukatif, serta nilai Islami yang terkandung. Dengan demikian, produk ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan praktis masyarakat terhadap rujukan hiburan Islami di era digital.

Tabel 3.2.2 analisis kebutuhan

No	Nama	Pihak	Analisis Kebutuhan
1	Ibu Safitri	Orang Tua	Menurut pandangan orang tua, kompendium sebaiknya memuat informasi yang jelas dan ringkas tentang isi game, termasuk nilai Islami yang terkandung, agar mereka tidak ragu ketika memberikan izin anak-anak bermain. Kompendium juga perlu mencantumkan kategori usia yang sesuai.

No	Nama	Pihak	Analisis Kebutuhan
2	Pak sandra	Guru Madrasah	Kompendium diharapkan menyajikan daftar game Islami yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Guru membutuhkan anotasi yang menekankan nilai edukatif dan relevansi dengan materi pelajaran, agar game bisa dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar.
3	gina	Mahasiswa	Sebagai mahasiswa, kompendium diperlukan untuk keperluan literasi digital Islami dan penelitian. Sinta mengharapkan produk ini memiliki anotasi yang lengkap sehingga bisa dijadikan sumber rujukan dalam kajian akademik maupun sebagai contoh implementasi media dakwah digital.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terdapat beberapa kesimpulan penting terkait kebutuhan kompendium. Pertama, orang tua menekankan pentingnya informasi yang jelas tentang isi dan nilai Islami yang terkandung dalam game agar mereka lebih percaya diri dalam memberikan izin kepada anak-anak. Kedua, guru menekankan perlunya anotasi yang memperlihatkan relevansi game Islami dengan aspek edukasi, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran tambahan. Ketiga, mahasiswa berharap kompendium dapat menjadi rujukan akademik dan media literasi Islami, sehingga produk ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki nilai keilmuan.

Dengan adanya masukan tersebut, jelas bahwa *Kompendium Game Islami Beranotasi* harus dirancang dengan memperhatikan aspek kejelasan, kelengkapan, dan kemanfaatan praktis bagi berbagai lapisan masyarakat. Sesuai dengan panduan *Design Thinking* dari Stanford d.School, rumusan pernyataan masalah (*Problem Statement*) berdasarkan *Point of View* (POV) yang setidaknya mengandung 3 unsur elemen:

Tabel 3.2.2 Pernyataan Problem Statement

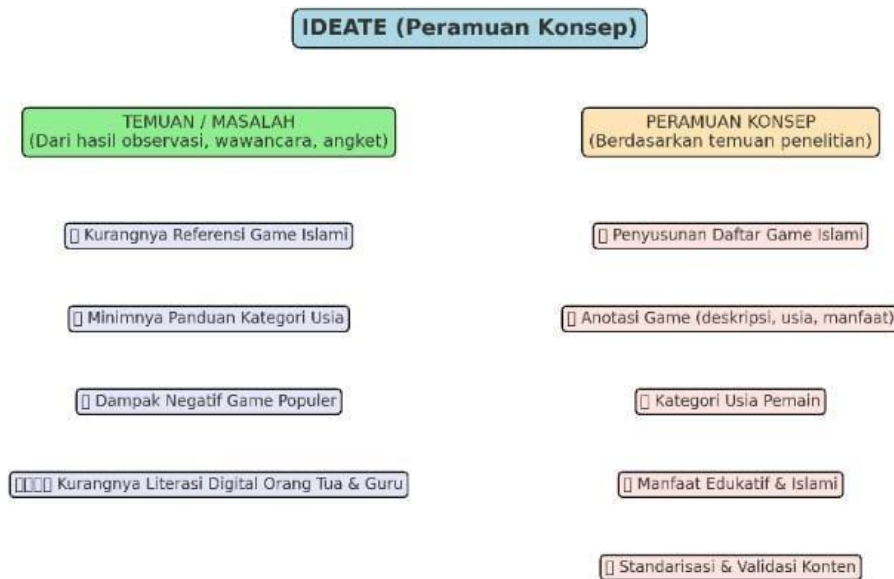
No	Pengguna (User)	Kebutuhan (Need)	Wawasan (Insight)
1	Orang Tua	Panduan praktis dalam memilih game Islami yang sesuai dengan usia anak	Tanpa adanya rujukan yang jelas, orang tua sering ragu dalam mengizinkan anak bermain game karena khawatir kontennya tidak sesuai nilai Islami.
2	Guru Madrasah	Daftar game Islami yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran tambahan	Guru membutuhkan media yang menarik dan Islami, namun sulit menemukan game yang relevan dengan materi pelajaran tanpa adanya kompendium terarah.

No	Pengguna (User)	Kebutuhan (Need)	Wawasan (Insight)
3	Mahasiswa Pendidikan Islam	Sumber rujukan akademik mengenai game Islami	Minimnya dokumentasi tentang game Islami membuat mahasiswa kesulitan menjadikan game sebagai bahan penelitian dan kajian literasi digital Islami.
4	Masyarakat Umum (Pengguna Game)	Akses mudah untuk mengetahui game Islami yang berkualitas dan mendidik	Banyak game Islami tersedia, tetapi informasi yang terbatas membuat masyarakat sulit menentukan mana yang benar-benar bernilai Islami.

3.2.3 Ideate (Peramuan Konsep)

Penelitian ini berangkat dari konsep inovasi yang bertujuan untuk menghadirkan sebuah *Kompendium Game Islami Beranotasi* sebagai solusi nyata atas kebutuhan masyarakat dalam memilih hiburan digital yang sehat, mendidik, dan berlandaskan nilai Islami. Di tengah derasnya arus perkembangan teknologi dan industri game global, mayoritas produk yang beredar lebih banyak menonjolkan unsur hiburan semata, bahkan tidak sedikit yang sarat dengan kekerasan, pergaulan bebas, atau konten yang jauh dari nilai moral. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran, terutama bagi orang tua dan pendidik yang ingin memberikan alternatif hiburan yang Islami dan bermanfaat bagi generasi muda. Sebagai bagian dari ekosistem literasi digital Islami, kompendium ini dirancang untuk menjadi media rujukan yang sistematis dan aplikatif. Penyusunan anotasi pada setiap game Islami yang dihimpun tidak hanya bertujuan untuk memberikan informasi deskriptif, melainkan juga sebagai alat bantu bagi pengguna untuk memahami manfaat edukatif, kategori usia yang sesuai, serta nilai Islami yang ditanamkan. Dengan adanya inovasi berupa kompendium ini, masyarakat akan memiliki panduan terstruktur yang dapat mempermudah proses pemilihan game Islami sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang mereka inginkan, baik untuk hiburan keluarga, media pembelajaran, maupun bahan kajian akademik.

Tahap *Ideate* ini merupakan wujud dari perumusan solusi praktis berdasarkan hasil temuan pada tahap *Emphatize* dan *Define*. Setelah dipahami secara mendalam bahwa masalah utama terletak pada kurangnya informasi terintegrasi mengenai game Islami, maka konsep kompendium beranotasi dipandang sebagai jawaban yang tepat. Konsep ini menggabungkan antara fungsi bibliografi (daftar game) dengan anotasi (penjelasan singkat, nilai edukatif, serta relevansi Islami), sehingga mampu menjembatani kebutuhan pengguna terhadap informasi yang ringkas namun lengkap. Pada tahap ini pula, peneliti merancang kerangka isi kompendium yang meliputi identifikasi judul game Islami, kategori usia, genre permainan, manfaat edukatif, nilai-nilai Islami yang terkandung, serta platform yang dapat digunakan. Kompendium tidak hanya ditujukan untuk pengguna individu, tetapi juga diperuntukkan bagi pendidik, mahasiswa, dan peneliti sebagai bahan literasi digital Islami. Dengan konsep ini, *Kompendium Game Islami Beranotasi* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya memilih hiburan yang Islami, sekaligus mendukung kualitas pendidikan dan penguatan karakter generasi muda di era digital. Inovasi ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga strategis karena membuka ruang pemanfaatan game Islami dalam berbagai konteks: hiburan keluarga, media pembelajaran, hingga bahan penelitian di bidang pendidikan Islam dan literasi digital.



Gambar 4. 2 Peramuan konsep (ideate)

Pada tahap *define*, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa solusi utama yang dibutuhkan adalah adanya buku panduan yang dapat membantu pustakawan dalam kegiatan preservasi bahan pustaka secara sistematis dan sesuai standar. Dengan perumusan konsep ini, buku panduan diharapkan dapat menjadi solusi nyata bagi pustakawan dalam menjaga dan merawat koleksi bahan pustaka agar tetap dalam kondisi baik dan tahan lama. Selain itu, panduan ini juga dapat meningkatkan kualitas layanan perpustakaan, sehingga koleksi dapat dimanfaatkan secara optimal oleh pemustaka, termasuk mahasiswa, dosen, dan peneliti.

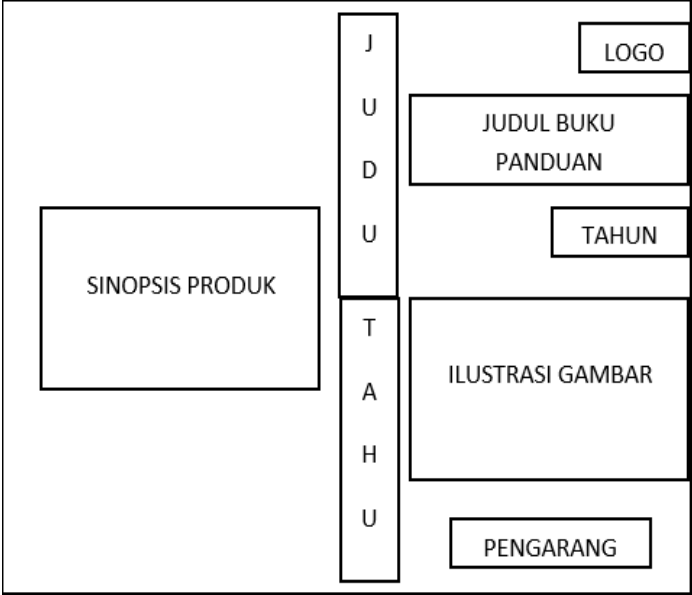
3.2.4 Prototype (Perancangan)

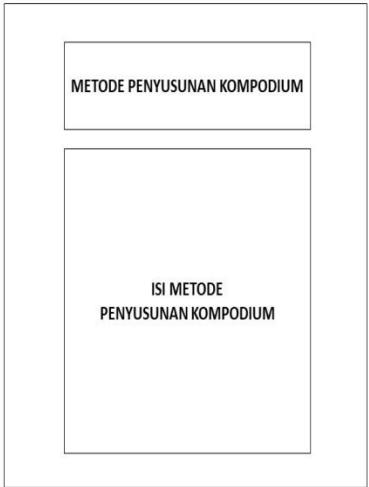
Setelah mendapatkan informasi bahan yang diperlukan pada tahap pendefinisian, tahap berikutnya adalah perancangan

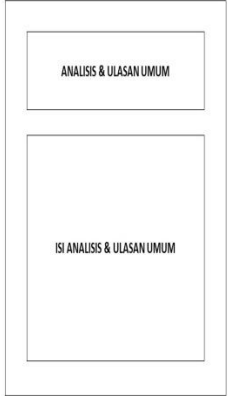
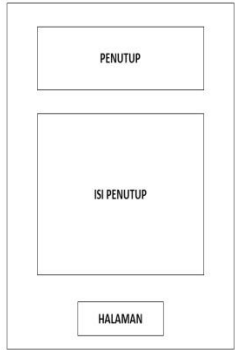
buku panduan preservasi bahan pustaka.

1. Layout Buku Panduan

Tabel 3.2.4 Layout Buku Panduan

Bagian	Informasi yang Disajikan	Layout Tampilan
Cover	Cover merupakan sampul buku yang terletak pada halaman depan dan belakang untuk melindungi dan menutupi setiap lembaran yang terdapat pada buku panduan. Tampilan cover harus dibuat semenarik mungkin karena akan menjadi halaman awal yang akan dilihat apabila mencari buku. Pada halaman depan desain rancangan cover berisikan dua logo yang berada pada pojok kanan atas cover yang selanjutnya diikuti oleh judul buku panduan, ilustrasi gambar, pengarang, tahun, serta terdapat	 The diagram illustrates the layout of a book cover. It features a large rectangular area on the left labeled 'SINOPSIS PRODUK'. To the right of this area is a vertical column of text: 'J', 'U', 'D', 'U', 'T', 'A', 'H', 'U'. To the right of this column are several rectangular boxes: 'LOGO' at the top right, 'JUDUL BUKU PANDUAN' below it, 'TAHUN' to the right of the vertical text column, 'ILUSTRASI GAMBAR' below the title, and 'PENGARANG' at the bottom right.

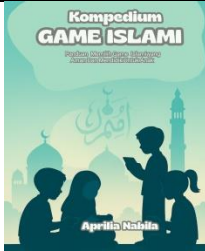
Metode Penyusunan	Pada tahapan penyusunan buku panduan ini, metode penyusunan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang dan menyusun materi buku. Bagian ini memaparkan secara sistematis proses penyusunan, mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, hingga perancangan konten dan layout buku. Metode ini juga mencakup koordinasi dengan dosen pembimbing, validator, serta pihak-pihak terkait yang memberikan masukan dan kontribusi penting dalam proses pembuatan buku panduan preservasi. Dengan adanya metode penyusunan yang jelas, diharapkan buku panduan ini dapat tersusun secara sistematis, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi pembaca.	 The diagram illustrates the structure of the book. It consists of a large outer rectangle. Inside this rectangle, there are two smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled "METODE PENYUSUNAN KOMPODIUM". The bottom rectangle is labeled "ISI METODE PENYUSUNAN KOMPODIUM".
--------------------------	--	--

Analisis dan Ulasan	Bagian ini berisi pemaparan kritis terhadap berbagai game Islami yang dicatat dalam kompendium. Setiap entri game dianalisis dari segi konten, tujuan edukatif, nilai Islami yang disampaikan, serta kualitas pengalaman pengguna. Ulasan ini bertujuan untuk menilai relevansi dan efektivitas game sebagai media pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta memberikan rekomendasi bagi pengguna atau pengembang. Dengan adanya analisis dan ulasan beranotasi, pembaca tidak hanya mendapatkan ringkasan game, tetapi juga penilaian yang membantu memilih game yang sesuai dengan tujuan edukasi Islami dan kebutuhan pengguna.	
Penutup	Bagian penutup berisi kesimpulan dan refleksi dari keseluruhan proses penyusunan buku panduan. Di bagian ini, penulis merangkum tujuan, capaian, serta manfaat yang diharapkan dari buku panduan tersebut. Selain itu, penutup juga dapat memuat ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan kontribusi selama proses penyusunan. Penutup berfungsi sebagai titik akhir yang menegaskan kembali pentingnya materi yang disajikan, sekaligus memberikan gambaran tentang implementasi atau kelanjutan dari buku panduan tersebut di masa depan.	

2. Rancangan Produk Awal

Setelah tahap perancangan atau tahap pta-produksi penyusunan konsep selesai, tahap berikutnya adalah tahap eksekusi rancangan yang telah diselesaikan. Hasil rancangan awal produk ini ditampilkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3. Rancangan Produk Awal

No.	Bagian	Gambar	Halaman
1.	Cover		Depan
2.	Pendahuluan		
3.	Metode penyusunan kompendium		
4.	Cara identifikasi game		

5.	Entri Kompendium		
6.	Daftar Isi		
7.	Miraj Stories (Miraj: Islamic games & Stories/ Quran for kids		1-2
8.	Marbel Pendidikan Agama Islam (MarBel Muslim Kids)	  	3-4
9.	Game Anak Sholeh	  	5-6
10.	Game Tajwid Petualangan		7
11.	Muslim Milionaire indonesia		8
12.	Salah Islamic prayer game		9-10
13.	Teka-teki anak muslim		11

14.	Cerdas cermat islami (Seri kuis kuis islami		12-13
15.	TTS Islami		14
16.	Muslim Kind In Evil Land		15
17.	Marbel Panduan Puasa Ramadhan		16
18.	Sholeh Super Jump		17
19.	Nisa & Musa Petualangan Ramadhan		18
20.	Kabi – Kisah Nabi & Buku Islam		19
21.	Marbel Asmaul Husna + Suara		20
22.	Kalma & Dua		21
23.	Petualangan Ramadhan		22
24.	Muslim Sadiq 3d Simulation		23
25.	Belajar Tajwid + suara		24
26.	Quran Puzzle- Islamic Jigsaw		25
27.	Analisis & Ulasan Umum		26
28.	Penutup		27
29.	Daftar Pustaka		28
30.	Belakang Buku		

Rancangan book outline sebelumnya dilanjutkan dengan rancangan produk awal ini. Tahapan yang dilakukan melalui proses penyusunan draf buku panduan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pustakawan. Untuk mendukung visualisasi dan pengelolaan isi buku panduan, berbagai aplikasi digunakan dalam desain produk ini. Aplikasi Canva digunakan untuk desain

sampul, yang memungkinkan desain yang menarik dan professional. Selain itu, untuk menyusun draft isi buku panduan, digunakan Microsoft Word 2013 yang memastikan tata letak, format, dan konten sesuai dengan standar penulisan buku panduan.

3.2.5 Testing (Pengujian).

Tahap selanjutnya dalam kompendium game islami beranotasi untuk anak proses pengujian yang melibatkan calon pengguna potensial. Tujuan dari tahap validasi penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa Kompendium game islami beranotasi untuk anak yang di buat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi standar yang telah ditetapkan berdasarkan pendapat.

Tahap *Testing* merupakan proses pengujian *prototype* indeks yang telah dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana produk yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna, baik orang tua yang membutuhkan rekomendasi maupun para guru atau anak sekolah sekitar yang memerlukan panduan. Setelah produk dinyatakan valid oleh validator ahli, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan kepada orangtua, guru, dan anak sekolah dasar dengan adanya kelompok, pada uji coba peneliti melibatkan 3 orang responden. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan secara luas. Uji coba dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari sisi pengguna awal. Uji coba ini berlangsung selama beberapa hari dengan melibatkan 3 responden dari orangtua, guru maupun siswa sekolah dasar. Responden diminta menggunakan produk indeks untuk menelusuri laporan penelitian, kemudian memberikan penilaian terhadap aspek berikut:

- Kemudahan pencarian konten berdasarkan kategori.
- Kejelasan tampilan daftar konten.
- Konsistensi format indeks (judul, deskripsi, kategori).

Metode pengujian menggunakan dengan wawancara singkat untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam. Hasil pengujian menunjukkan bahwa produk ini mudah digunakan, informatif, dan membantu pengguna menemukan konten sesuai kebutuhan mereka. Tahap ini memastikan bahwa rancangan indeks tidak hanya memenuhi aspek akademis, tetapi juga praktis digunakan di kehidupan sehari-hari, sehingga benar-benar

menjadi solusi nyata dalam mengorganisasi dan memudahkan pencarian game islami beranotasi.

No Pertanyaan	No Pertanyaan
Apakah tampilan 1 kompendium rapi, jelas, dan mudah dibaca?	1 Apakah tampilan kompendium rapi, jelas, dan mudah dibaca?
Apakah deskripsi setiap game (judul, pengembang, kategori, nilai 2 Islami, dll.) mempermudah pemahaman dan pemilihan game?	Apakah deskripsi setiap game (judul, pengembang, kategori, 2 nilai Islami, dll.) mempermudah pemahaman dan pemilihan game?
Apakah kompendium ini membantu 3 menemukan game Islami sesuai tujuan edukasi?	3 Apakah kompendium ini membantu menemukan game Islami sesuai tujuan edukasi?
Apakah ada saran untuk 4 penyempurnaan kompendium ini?	4 Apakah ada saran untuk penyempurnaan kompendium ini?
Apakah pencarian game 5 berdasarkan judul atau kategori mudah	5 Apakah pencarian game berdasarkan judul atau kategori mudah dilakukan?

dilakukan?	
------------	--

a. Daftar Game Islami Beranotasi

Nama Game	Jenis Game	Kategori Usia	Platform	Deskripsi Singkat
Miraj Stories (Miraj: Islamic Games & Stories / Quran for Kids)	Edukasi	Semua Usia	Android/iOS	Mengajarkan cerita dan ajaran Islam melalui game dan cerita interaktif
Marbel Pendidikan Agama Islam (MarBel Muslim Kids)	Edukasi	3+	Android	Memperkenalkan rukun Islam, doa, dan ibadah secara interaktif
Game Anak Sholeh	Edukasi	3+	Android	Mengenalkan doa-doa harian dan kisah nabi kepada anak-anak
Game Tajwid Petualangan	Edukasi	7+	Android	Mengajarkan tajwid Al-Qur'an melalui petualangan seru
Islamic Prayer Game	Edukasi	7+	Android/iOS	Melatih anak cara berwudhu dan shalat dengan benar
Teka-teki	Puzzle/Edukasi	3+	Android	Mengasah logika

Anak Muslim				dan pengetahuan Islam anak melalui teka-teki
Cerdas Cermat Islami (Seri Kuis Kuis Islami)	Kuis/Edukasi	7+	Android	Mengasah pengetahuan Islam melalui kuis interaktif
TTS Islami	Puzzle/Edukasi	7+	Android	Mengasah pengetahuan agama Islam dengan teka-teki silang
Muslim Kind In Evil Land	Petualangan	7+	Android/iOS	Petualangan anak muslim menghadapi tantangan dengan nilai-nilai Islam
Marbel Panduan Puasa Ramadhan	Edukasi	3+	Android	Mengajarkan tata cara puasa dan amalan Ramadhan
Soleh Super Jump	Arcade/Edukasi	3+	Android	Game lompat-lompatan dengan pesan Islami
Nisa & Musa Petualangan Ramadhan	Petualangan/Edukasi	3+	Android	Mengajarkan nilai-nilai Ramadhan melalui cerita petualangan

