

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pola hiburan generasi muda, termasuk anak-anak dan remaja. Salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati adalah game. Menurut data Statista (2023), jumlah pengguna game di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta, dengan mayoritas pemain berasal dari kelompok usia 10–24 tahun. Fenomena ini menjadi perhatian, karena tidak semua game membawa dampak positif. Banyak game populer seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan Sakura School Simulator mengandung konten yang kurang mendidik bagi anak-anak, baik dari segi bahasa, perilaku, maupun interaksi antar pemain. Hal ini sejalan dengan temuan Daulay et al. (2023) bahwa banyak game yang dimainkan remaja memuat unsur kekerasan, bahasa kasar, dan budaya yang tidak sesuai dengan nilai moral, jadi bisa mempengaruhi perilaku pemain dalam kehidupan sehari-hari. Selain game, platform media sosial seperti TikTok juga menjadi tren yang mempengaruhi perilaku generasi muda. Berdasarkan pengamatan di lapangan dan data Pusat Penelitian Pendidikan Agama (2022), banyak anak SD bahkan dari kelas 4 sudah mengenal konsep pacaran, gaya berpakaian, dan perilaku meniru tren yang kurang sesuai nilai budaya dan agama. Fenomena ini memperlihatkan adanya kebutuhan untuk menyediakan media hiburan sekaligus edukasi yang lebih positif.

Di sisi lain, menurut Husna dan Sari (2020), game Islami bisa menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islam dengan cara yang menarik. Game Islami dikemas dengan konten yang sesuai syariat, mengajarkan akhlak, serta membiasakan pengguna pada kegiatan positif. Hal ini didukung oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) yang mendorong pengembangan media Islami sebagai alternatif hiburan yang bermanfaat. Untuk menyajikan informasi terkait game Islami secara terstruktur, dibutuhkan media yang praktis, jelas, dan mudah dipahami. Kompedium, menurut Sutarno NS (2003), adalah kumpulan ringkasan informasi dari berbagai sumber yang disusun sistematis agar pembaca bisa memahami keseluruhan materi dengan efisien. Format

beranotasi, menurut American Library Association (2005), menambahkan nilai lebih karena memberi catatan tambahan yang membantu pembaca memahami isi materi secara cepat.

Alasan memilih judul *Kompendium Game Islami* ini sebenarnya sederhana. Menurut Restyasari (2023), menggabungkan kompendium dengan game Islami bisa menjadi cara efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Menurut Sari (2020), media pembelajaran berbasis game Islami memiliki daya tarik yang tinggi untuk generasi muda. Sebagai mahasiswa, kita melihat bahwa ide ini bukan hanya sekadar proyek akademik, tetapi juga solusi nyata untuk menghadirkan pembelajaran Islam dengan cara yang lebih kekinian. Berdasarkan pengamatan penulis, di zaman sekarang banyak anak-anak dan remaja yang bermain game tanpa kontrol dan tanpa pengawasan orang tua. Dari game tersebut, tidak jarang anak-anak meniru perilaku negatif seperti kekerasan, ucapan yang tidak pantas, hingga kebiasaan buruk lainnya. Sementara di platform seperti TikTok, banyak generasi muda yang meniru gaya berpakaian atau perilaku dari budaya luar yang kurang sesuai dengan nilai-nilai kita. Bahkan fenomena ini makin mengkhawatirkan karena di usia sekolah dasar, misalnya kelas 4 SD, banyak yang sudah mengenal konsep pacaran dan topik cinta-cintaan. Tidak sedikit anak-anak SD yang ikut-ikutan tren hanya karena takut ketinggalan (FOMO), termasuk menirukan gaya berpakaian atau gerakan yang tidak pantas. Selain itu, di berbagai game populer seperti *Sakura School Simulator*, *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire*, masih banyak konten atau interaksi yang kurang mendidik. Dari hasil observasi dan wawancara, ada contoh nyata: Habib (nama samaran), siswa kelas 4 SD, sering mengucapkan kata-kata kasar yang ia pelajari dari game online. Naura (nama samaran), siswi SMP, meniru adegan pacaran TikTok. Beberapa remaja pemain *Mobile Legends* atau *Free Fire* juga terlihat terlalu kompetitif dan mudah marah saat kalah. Kondisi ini menunjukkan perlunya alternatif hiburan sehat seperti *Kompendium Game Islami Beranotasi*.

Fenomena pada berbagai game populer seperti *Sakura School Simulator*, *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire* menunjukkan adanya potensi pengaruh yang kurang baik terhadap perilaku pemain, khususnya pada anak dan remaja. Misalnya, Habib (bukan nama sebenarnya), seorang siswa kelas 4 SD, terlihat sering menggunakan bahasa yang kurang sopan saat berinteraksi dengan teman sebaya, yang diduga ia peroleh dari karakter di game online. Di lapangan juga dijumpai beberapa siswa SMP kita sebut aja namanya naura yang meniru adegan atau perilaku berpacaran seperti yang mereka di tiktok, dia merasa pacaran u

keren sseperti konten yang ada di tik tok. Sementara itu, remaja yang memainkan Mobile Legends atau Free Fire cenderung menunjukkan sikap terlalu kompetitif dan mudah tersulut emosi ketika mengalami kekalahan. Temuan-temuan ini menjadi dasar pentingnya pengembangan Kompendium Game Islami Beranotasi sebagai alternatif hiburan yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung pembentukan perilaku positif sesuai nilai-nilai Islam. Fenomena di lapangan semakin memperkuat alasan ini. Menurut Pusat Penelitian Pendidikan Agama (2022), banyak guru PAI yang menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Namun di sisi lain, 70% guru mengaku sulit menemukan media yang sesuai dan terpercaya. Di masyarakat sendiri, anak-anak malah lebih sering menghabiskan waktu bermain game non-Islami atau scroll TikTok berjam-jam. Kita bisa lihat sendiri di sekitar, banyak anak sampai lupa waktu, lupa belajar, bahkan lupa ibadah karena terlalu sibuk bermain atau menonton konten yang tidak mendidik. Kondisi ini menjadi salah satu alasan kuat mengapa penulis tertarik mengangkat judul Kompendium Game Islami. Media ini diharapkan bisa menjadi solusi dari fenomena tersebut, karena menggabungkan kompendium sebagai sumber pengetahuan yang terstruktur dengan game Islami sebagai media yang menarik bagi generasi muda. Dengan adanya media ini, diharapkan minat anak-anak dan remaja bisa diarahkan ke hiburan yang lebih bermanfaat sekaligus mendidik.

Kecenderungan negative anak adalah perilaku, sikap, atau dampak perkembangan yang muncul akibat pengaruh lingkungan maupun kebiasaan tertentu yang bersifat kurang baik bagi tumbuh kembang anak. Dalam konteks penggunaan gadget dan game, kecenderungan negative dapat berupa perilaku agresif, keterlambatan bicara, menurunnya kemampuan social, munculnya kecanduan, hingga berkurangnya prestasi akademik (Anwardiani & Diana, 2023 : Triani et al., 2024; Nurmauli & Arifah, 2025). Dengan kata lain, kecenderungan negative anak merupakan gejala penyimpangan dari perkembangan ideal, yang jika tidak diarahkan dengan tepat dapat menghambat kognitif, emosional, social, dan spiritual anak.

Penelitian terdahulu juga mendukung gagasan ini. Menurut Husna dan Sari (2020), penggunaan game Islami terbukti meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Daulay et al. (2023), game Islami bisa membentuk karakter anak menjadi lebih baik. Menurut Wanglang (2024), penggabungan game-based learning dengan metode kreatif seperti design thinking terbukti membuat media pembelajaran lebih relevan dan efektif di era teknologi sekarang.

Berdasarkan hasil penelusuran, ditemukan 12 game Islami yang sesuai kriteria edukatif, aman, dan sesuai usia. Semua game ini dimuat dalam Kompendium Game Islami Beranotasi agar bisa jadi rujukan orang tua, guru, dan pustakawan. Dengan begitu, pengembangan Kompendium Game Islami ini diharapkan bisa jadi media pembelajaran yang bukan hanya bermanfaat, tapi juga menarik, mudah dipahami, dan pastinya sesuai dengan nilai-nilai Islam. Berdasarkan hasil penelusuran, ditemukan 12 game Islami yang sesuai kriteria edukatif, aman, dan sesuai usia. Semua game ini dimuat dalam *Kompendium Game Islami Beranotasi* agar bisa menjadi rujukan bagi orang tua, guru, dan pustakawan. Dengan begitu, pengembangan kompendium ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang tidak hanya bermanfaat, tetapi juga menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Adapun daftar game Islami yang teridentifikasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Daftar Game Islami yang Direkomendasikan

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 Anak Muslim	Puzzle/Edukasi	3+	Android	Mengasah logika 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	Edukasi	3+	Android	Mengajarkan tata cara puasa dan amalan

Ramadhan				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

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk rancangan Kompendium Game Islami Beranotasi

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah Kompendium Game Islami Beranotasi tercetak atau berbentuk buku tentang Kompendium Game Islami Beranotasi berdasarkan kalangan umur penggunaanya agar para orang tua bisa lebih bijak lagi dalam memperhatikan anak-anaknya serta megawasi mereka dalam bermain *game*.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang penulis buat ini adalah Kompendium Game Islami Beranotasi, Spesifikasi Produk yang diharapkan adalah berbentuk buku Kompendium Game Islami Beranotasi terdapat nomor entri, nama *game*, jenis akses, kategori umur, dan deskripsi ringkas (anotasi) mengenai produk tersebut. Dengan adanya kompendium ini diharapkan dapat membantu orang tua agar bisa membedakan mana *game* yang sesuai dengan umur anak-anaknya.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini perlu dilakukan, karena belum adanya pemberitahuan lengkap mengenai batas umur untuk bermain game. Dengan adanya buku Kompendium Game Islami Beranotasi ini akan memudahkan pemustaka dalam temu kembali informasi mengenai jenis *game* apa yang sesuai untuk umur penggunanya terutama bagi para orang tua.

1.6 Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis menjelaskan istilah yang berkaitan dengan judul tugas akhir sebagai berikut.

a. Kompendium

Menurut American Library Association (2005), kompendium adalah karya referensi yang menyajikan informasi dalam bentuk ringkasan sistematis dari berbagai sumber untuk memudahkan pembaca memahami suatu bidang pengetahuan. Menurut Ala Glossary Kompendium. Sebuah karya yang menyajikan intisari dari sebuah karya yang lebih besar secara ringkas; atau, sebuah karya yang membahas subjek yang lebih besar secara singkat atau garis besar.

b. Game Islami

Menurut Majelis Ulama Indonesia (2021), game Islami adalah permainan digital yang dirancang sesuai dengan syariat Islam dan memuat nilai-nilai dakwah, pendidikan akhlak, serta pembelajaran agama.

c. Beranotasi

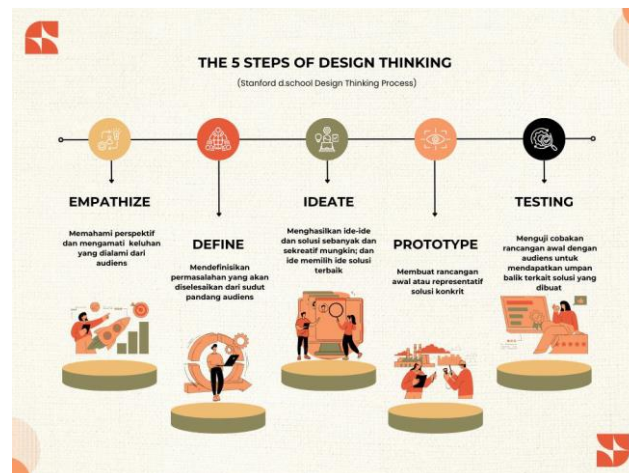
Menurut American Library Association (2005), anotasi adalah catatan tambahan yang menyertai sebuah dokumen atau entri bibliografi untuk memberikan penjelasan, evaluasi, atau konteks tambahan kepada pembaca.

d. Design Thinking Menurut Brown (2009), *design thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah kreatif yang berpusat pada manusia (human-centered), dilakukan melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test

1.7 Metode Pengembangan

1.7.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Design Thinking*. Hasso Platner mengemukakan terkait penelitian ini memberikan pendekatan berdasarkan solusi untuk menyelesaikan masalah. Design Thinking adalah pendekatan kreatif dalam memecahkan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna (*user-centered*). Metode ini membantu peneliti untuk memahami pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan ide solusi, membuat prototipe, dan mengujinya secara langsung. Dalam penelitian ini, pendekatan Design Thinking dipakai untuk merancang **Kompendium Game Islami Beranotasi** agar sesuai dengan kebutuhan guru, orang tua, dan pustakawan sebagai pihak yang berperan dalam mengarahkan anak pada hiburan yang mendidik. Metode ini berguna untuk mengatasi masalah yang kompleks karena membongkar ulang masalah dengan cara menciptakan banyak ide dalam proses *Brainstorming*, dan menggunakan pendekatan langsung untuk membuat *prototype* dan pengujian. *Design Thinking* cocok digunakan sebagai solusi yang kreatif dan inovatif agar dijadikan sebagai media evaluasi perbaikan terkait sesuatu yang telah tersedia. Adapun tahapan dalam proses *design thinking* yaitu *empathize, define, ideation, prototype, dan testing* (Stanford d school, 2010). dalam proses design thinking di penelitian ini meliputi: 1) Empathize, menggali kebutuhan guru, orang tua, dan pustakawan terkait media pembelajaran Islami; 2) Define, menetapkan masalah utama yaitu kurangnya referensi game Islami yang sesuai kategori usia; 3) Ideate, menghasilkan ide kompendium game Islami beranotasi; 4) Prototype, membuat rancangan awal kompendium berbentuk buku; 5) Testing, menguji rancangan ke kelompok pengguna target. Dengan memahami lima proses tahapan tersebut di dalam proses perancangan, maka masalah kompleks yang dihadapi oleh pengguna dapat terpecahkan (Dam & Siang, 2020). Berikut rincian tahapan yang dilalui sebagai berikut.



Gambar.1. Prosedur Penelitian Design Thingking

Sumber: (Stanford d school, 2010)

Prosedur rancangan kompendium game islami beranotasi pada penelitian ini menggunakan skema penelitian Design Thinking dan dilakukan dengan 5 tahapan yaitu empathize, define, ideation, prototype, dan testing. Metode penelitian ini cocok untuk diterapkan dalam penyusunan panduan yang memungkinkan dalam pengembangan solusi yang lebih relevan dan efektif (Kelley & Brown, 2018). Sehingga pada penelitian ini mengadaptasi dalalam bentuk buku panduan preservasi bahan pustaka.

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna (user-centered approach) dengan memadukan kreativitas, analisis, dan eksperimen. Menurut Plattner, Meinel, & Leifer (2010), Design Thinking membantu perancang untuk memahami masalah dari sudut pandang pengguna, menghasilkan ide-ide inovatif, dan membuat solusi yang bisa diuji sebelum diterapkan secara luas. Dalam penelitian ini, Design Thinking digunakan untuk merancang Kompendium Game Islami Beranotasi sebagai solusi alternatif hiburan yang mendidik, sekaligus mengurangi dampak negatif dari game populer yang mengandung konten kurang sesuai untuk anak dan remaja.

Metode Design Thinking dipilih di penelitian ini karena pendekatannya yang fleksibel, iteratif, dan berorientasi pada pengguna, khususnya pustakawan yang menjadi target utama penggunaan panduan preservasi. Berbeda dengan pendekatan lain yang lebih berfokus pada tahapan linear mulai dari studi pendahuluan, pengembangan produk, hingga uji validasi. Design Thinking lebih adaptif dalam mengakomodasi perubahan kebutuhan berdasarkan wawasan langsung dari pengguna. Metode lain biasanya digunakan dalam pengembangan produk teknologi atau sistem berbasis ilmiah yang membutuhkan pengujian yang lebih ketat sebelum diimplementasikan (Swarnadwitya, 2020). Sementara itu, Design Thinking memungkinkan pendekatan yang lebih human-centered, di mana proses iteratif memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan produk berdasarkan umpan balik yang diperoleh pada setiap tahap pengembangan.

Perbedaan utama dari pendekatan ini terletak pada fleksibilitas dan orientasi

prosesnya. Design Thinking menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan iteratif, memungkinkan penyesuaian berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna dan perubahan kondisi lapangan. Sementara itu, pendekatan lain cenderung mengikuti tahapan yang lebih kaku dan linear, dengan fokus pada pengembangan produk berdasarkan penelitian awal tanpa penyesuaian berkelanjutan selama proses pengembangan (Okpatrioka, 2023). Dalam konteks pengembangan panduan preservasi bahan pustaka, Design Thinking dipilih karena pendekatannya yang adaptif dan berpusat pada pengguna. Dengan memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh pustakawan secara mendalam, solusi yang dihasilkan melalui proses Design Thinking diharapkan lebih relevan dan efektif dalam implementasinya (Swarnadwitya, 2020). Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar berbasis kebutuhan pengguna, bukan hanya berbasis teori, jadi memiliki potensi implementasi yang lebih tinggi dibandingkan metode lain yang lebih kaku dan tidak selalu responsif terhadap kebutuhan spesifik pemustaka. Berikut tahapan yang dilalui di penelitian ini sebagai berikut.

1.7.2 Tahapan Penelitian

a. *Emphatize* (Pengumpulan Data)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan penelitian kepada pemustaka dengan beberapa sistematisa yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Tujuan dari tahapan ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan memahami hambatan apa saja yang dialami dalam menjaga bahan pustaka agar tetap awet dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga dapat diketahui kebutuhan secara tepat sasaran. Hasil yang didapat bisa berdasarkan informasi yang diperoleh ketika di lapangan. Peneliti melakukan pengamatan dengan langsung ke tempat penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola permasalahan yang terjadi.

Pada pengumpulan data ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan orang tua untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tantangan dalam penggunaan media pembelajaran Islami. Dalam tahapan wawancara, peneliti merencanakan untuk mewawancarai guru yang memiliki pengalaman mengajar

di sekolah dasar atau menengah, serta orang tua yang memiliki anak-anak yang aktif bermain game. Guru yang diwawancarai terlibat dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran Islami di kelas, sedangkan orang tua memberikan perspektif mengenai pengawasan dan pemilihan game Islami di rumah. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur, yang mencakup topik mengenai ketersediaan media pembelajaran Islami, kendala dalam mengarahkan minat anak pada game Islami, serta masukan untuk pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi*.

Data hasil wawancara dianalisis dengan metode analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi pola, tema, dan kategori utama dari jawaban yang diberikan oleh responden. Jawaban yang diberikan oleh responden. Proses ini dimulai dengan transkripsi wawancara, kemudian dilakukan pengodean data untuk mengelompokkan jawaban berdasarkan tema yang muncul, seperti tantangan dalam mengenalkan game Islami, tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran Islami, serta harapan terhadap isi *Kompendium Game Islami Beranotasi*. Setelah itu, hasil analisis disusun dalam bentuk kesimpulan tematik yang menghubungkan temuan dengan teori pengembangan media pembelajaran Islami yang relevan. Dengan pendekatan ini, wawancara tidak hanya memberikan gambaran tentang kebutuhan media Islami saat ini, tetapi juga membantu merumuskan rekomendasi strategis yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi* (Braun & Clarke, 2006; Creswell, 2018).

b. Define (Analisis Kebutuhan)

Dalam tahapan ini, berisikan kegiatan penetapan dan pendefinisian hal-hal yang diperlukan untuk suatu pengembangan. Tahap ini berupa analisis-analisis yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengunjung dan dapat mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien (Sari dkk., 2020). Analisis kebutuhan target audiens serta analisis ide dan konsep juga diperlukan.

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk merumuskan fokus permasalahan terkait kurangnya media pembelajaran Islami yang menarik dan relevan dengan minat generasi muda. Misalnya, belum tersedianya panduan lengkap tentang game Islami, rendahnya pemahaman orang tua mengenai kategori usia game Islami, atau kurangnya referensi terstruktur yang mudah diakses. Dalam tahapan analisis kebutuhan, peneliti menyusun *problem statement* yang berfokus pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran Islami yang dapat menjawab kebutuhan utama pengguna. Melalui analisis ini, peneliti berupaya menggali lebih dalam mengenai kondisi terkini terkait minat bermain game di kalangan anak-anak dan remaja, faktor penghambat penggunaan game Islami, serta harapan terhadap media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, peneliti dapat merumuskan pernyataan masalah (*problem statement*) yang relevan dan terarah, yang akan menjadi dasar penyusunan *Kompendium Game Islami Beranotasi* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kondisi nyata di lapangan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diimplementasikan secara efektif..

c. Ideate (Peramuan Konsep)

Pada ini, mengumpulkan berbagai ide dan solusi setelah memperoleh masalah pada tahap empathize dan sudah didefinisikan pada tahapan *define* dengan melakukan *brainstorming* untuk memecahkan permasalahan yang ada (Melita, 2023). Konsep ini dilakukan bertujuan agar proses pengembangan produk yang dilakukan berjalan searah dan sistematis sesuai alur yang sudah dibuat. Salah satu hal yang paling penting dilihat adalah menetapkan tujuan penggunaan karena berkaitan dengan manfaat yang diberikan dan memainkan peran penting dalam menghasilkan solusi inovatif (Brown, 2019).

Pada penelitian ini, analisis konsep akan berfokus pada pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi*, yang kemudian dikembangkan dalam beberapa konsep pada tahap analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan untuk

merumuskan fokus permasalahan terkait minimnya referensi yang memuat informasi lengkap mengenai game Islami yang sesuai kategori usia dan menarik bagi generasi muda. Misalnya, belum tersedianya kompendium khusus yang membahas game Islami secara terstruktur, rendahnya literasi digital orang tua dalam memilih game Islami, atau belum adanya sumber rujukan yang praktis dan mudah diakses. Dalam tahapan analisis kebutuhan ini, peneliti menyusun *problem statement* yang berfokus agar pengembangan *Kompendium Game Islami Beranotasi* dapat menjawab kebutuhan utama tersebut. Melalui analisis ini, peneliti berupaya menggali lebih dalam kondisi terkini terkait kebiasaan bermain game di kalangan anak-anak dan remaja, tantangan dalam memperkenalkan game Islami, serta harapan terhadap media pembelajaran Islami yang inovatif. Dengan demikian, peneliti dapat merumuskan *problem statement* yang relevan dan terarah, yang akan menjadi dasar penyusunan *Kompendium Game Islami Beranotasi* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan nyata di lapangan. Hal ini diharapkan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kondisi aktual dan dapat diimplementasikan secara efektif.

d. *Prototype* (Perancangan)

Setelah mendapatkan ide dan solusi yang dihasilkan dengan *brainstorming* pada tahap *ideate*, langkah selanjutnya adalah membuat visualisasi ide dan gagasan yang sudah diperoleh sebelumnya. Tahapan selanjutnya yaitu ide dan gagasan tersebut dituangkan dalam bentuk rancangan awal atau *book outline* yang akan membantu perancang melakukan uji coba tahap awal kepada calon pengguna (Pratiwi, 2022)

Tahapan ini merencanakan langkah-langkah penyusunan *Kompendium Game Islami* dalam bentuk konten informatif yang di susun berupa buku. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan mempublikasikan beberapa bagian awal dari *Kompendium Game Islami Beranotasi* yang berisi daftar game Islami beserta deskripsi singkat, kategori usia, jenis game, dan manfaatnya. Tujuannya

untuk mengetahui sejauh mana isi kompendium tersebut mudah dipahami, menarik, dan bermanfaat bagi pengguna, khususnya guru, orang tua, maupun pustakawan yang memerlukan referensi game Islami yang sesuai dengan nilai pendidikan dan umur pemain.

Melalui sesi uji coba, baik secara tatap muka maupun media komunikasi seperti diskusi langsung dan kuesioner, pengguna dapat memberikan umpan balik secara langsung. Masukan tersebut berguna untuk mengidentifikasi kekurangan konten, memperbaiki format penyajian informasi, dan menyempurnakan strategi penyajian agar kompendium lebih relevan, mudah diakses, serta efektif sebagai media informasi dan rujukan. Tahap ini memungkinkan pustakawan, guru, dan orang tua memberikan masukan secara langsung, yang nantinya berguna untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan sehingga kompendium dapat digunakan secara optimal.

e. *Testing* (Pengujian)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengujian terhadap rancangan awal produk Kompendium Game Islami Beranotasi yang telah dibuat. Validasi ahli media dan ahli materi adalah langkah awal dalam memastikan bahwa kompendium yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik sebelum diuji pada skala yang lebih luas. Setelah rancangan produk disetujui, selanjutnya dilakukan uji coba pada masyarakat yakni melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahapan uji coba lapangan ini dilakukan setelah melalui validasi dari ahli, lalu selanjutnya pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (Hafiz, 2019). Tahapan pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Setiap penilaian dan pengujian yang dilakukan setelah validasi oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan kelompok kecil dan kelompok besar akan memberikan informasi tentang kelayakan produk. Semua masukan dari validator (media dan materi) akan dikumpulkan. Setelah itu, uji coba akan

menghasilkan kritik dan rekomendasi yang akan digunakan sebagai dasar revisi. Perbaikan ini dilakukan untuk menyesuaikan produk dengan kebutuhan pengguna, seperti guru, orang tua, dan pustakawan, serta mencapai hasil terbaik. Responden untuk uji lapangan kelompok kecil yaitu 4 orang pengguna yang terdiri dari guru dan orang tua, sedangkan uji kelompok besar yaitu 20 orang yang berasal dari latar belakang sesuai dengan penelitian, yaitu masyarakat yang memiliki kepentingan dalam memilih dan merekomendasikan game Islami yang sesuai dengan usia dan nilai pendidikan.