

# Rancang Bangun Game Berlatih dan Mengenal Huruf Hijaiyah UNTUK Anak TK-SD Berbasis Android

Vidya Kumalasari, Universitas Ciputra, UC Town, Surabaya,, 60219

## ABSTRAK

Berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dipungkiri didalam keseharian kehidupan kita bergantung kepada teknologi, bahkan keluarga modern saat ini menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, hal ini menyebabkan keluarga yang memiliki anak-anak selalu menggunakan *gadget* sebagai media belajar dan bermain *game*. Sebagai umat muslim, orang tua harus mengajarkan bacaan Al-Qur'an kepada anaknya sejak dini, agar anak cepat mengenal dan memahami bacaan Al-Qur'an. Namun, anak-anak cepat bosan dan tidak tertarik untuk belajar Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukannya media belajar yang interaktif dan aplikatif, yaitu dengan *game* edukasi. *Game* edukasi ini berupa aplikasi berbasis Android yang dapat diunduh secara gratis, dan sebagai pedoman dalam bacaan Al-Qur'an yaitu huruf Hijaiyah dengan menggunakan metode Tilawati. Manfaat dari game edukasi adalah sebagai alat bantu yang interaktif dan menyenangkan untuk anak agar diharapkan anak lebih mengenal dan memahami bacaan Al-Qur'an yaitu huruf Hijaiyah sebagai tambahan belajar dari yang di buku maupun di TPQ. Pembuatan game edukasi ini menggunakan *platform Unity3D* dan menggunakan bahasa C++. Pegujian manfaat aplikasi dilakukan terhadap 10 anak berusia 5-12 tahun dan guru/Ustad. Hasilnya dari pengujian tersebut adalah anak dan guru mendapatkan manfaat bahwa aplikasi "*Playing Hijaiyah*" menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *game* edukasi, Android, huruf Hijaiyah, Unity3D, Tilawati

## 1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya jaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dipungkiri, kita bergantung kepada teknologi, mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan, anak-anak sudah pandai menggunakan gadget sendiri. Menurut Nielsen (2011), sebanyak 70% rumah tangga yang memiliki anak dibawah 12 tahun menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi dan aktifitas kesehariannya. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran bentuk penyajian media menjadi sebuah konsep multimedia interaktif. Menurut Nielsen (2011), sebanyak 77% anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, dan untuk *educational application* sebesar 57%. dengan melihat tren yang seperti ini, mengapa tidak meyatukan *game* dan *educational application* yang dapat dimanfaatkan menjadi media edukasi yang interaktif dan aplikatif dalam kegunaannya untuk membantu anak-anak dalam belajar agar lebih mudah memahami dan dapat diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-harinya.

Indonesia adalah salah satu negara muslim yang terbesar di dunia, menurut hasil penelitian lembaga riset asal Amerika Serikat (AS), *Pew Forum on Religion & Public Life* (2011), Jumlah populasi Muslim Indonesia diperkirakan akan bertambah 34 juta, dari 204,8 juta jiwa [pada 2010] menjadi 238,8 juta jiwa [pada 2030] dengan rata-rata setiap keluarga Indonesia memiliki 2 anak. Berdasarkan dari hasil *survey* dan wawancara yang telah dilakukan penulis, didapat kesimpulan bahwa ternyata dari 101 responden 40%-45% menyatakan anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar mendengar dan

menulis huruf Hijaiyah dan metode yang dipakai pada 70% sekolah dan TPQ di Surabaya adalah metode Tilawati Quran. Dengan melihat penjelasan dan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan dan membuat perancangan sarana untuk anak-anak belajar mendengar dan menulis huruf Hijaiyah dengan media game berbasis Android sebagai platform untuk pengerjaannya. Sehingga dibuatlah game edukasi "*Playing Hijaiyah*" untuk berlatih mendengar dan menulis huruf Hijaiyah sebagai alat bantu dari literatur terdahulu yang dapat digunakan oleh anak umur 5-12 tahun.

Adapun yang menjadi batasan masalah pada karya ilmiah ini antara lain, belajar mendengar dan menulis huruf Hijaiyah dengan menggunakan buku pedoman dan literatur dalam pembuatan *game* "Tilawati metode praktis cepat lancar belajar membaca Al-Qur'an untuk TK/TP Al-Qur'an". Terdapat 3 tingkatan di dalam metode tilawati yang digunakan dalam game ini. Pengguna *game* ini adalah anak TK-SD dengan rentang usia 5-12 tahun. Pengujian *game* akan dilakukan pada guru pengajar Al-Qur'an yang sudah berpengalaman seperti Ustad maupun guru mengaji untuk menguji tingkat kegunaan dan manfaat *game* ini dan anak TK-SD dengan umur 5-12 tahun untuk menguji seberapa menarik *game* ini untuk anak-anak.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Huruf Hijaiyah

Menurut Abdul (2010:26) “huruf hijaiyah merupakan huruf yang dipakai di Timur Tengah atau Arab Saudi dan sekitarnya. Huruf ini dikenal juga sebagai huruf kitab suci Al-Qur’an, sehingga huruf ini hampir dikenal oleh seluruh dunia”. Huruf hijaiyah merupakan huruf yang terdapat dalam al-qur’an dan tulisannya ditulis dengan bahasa arab, Moh. Tohir (2004:11) menjelaskan huruf hijaiyah adalah semua huruf yang terdapat dalam al-qur’an sama artinya membaca huruf hijaiyah ada dua puluh sembilan

### 2.2 Metode Tilawati

Metode tilawati menurut muafaa, dkk. (2004) ini dituangkan ke dalam buku yang terdiri dari beberapa jilid, yaitu jilid 1-5 dan ditambah jilid 6 yang berisi surat surat pendek, ayat-ayat pilihan, ghorib dan musykilat, berikut standarisasi setiap kenaikan jilid :

- a. Jilid 1 yang dipelajari adalah huruf hijaiyah berkharokat fathah berangkai baik sambung maupun tidak dengan bacaan lancar satu ketukan.
- b. Jilid 2 yang dipelajari adalah kalimat ber kharokat kasroh, fatkhatain, dhummahtain, kasrohtain dengan benar. Santri lancar membaca bacaan panjang dan pendek 2 harokat (mad) .
- c. Jilid 3, yang dipelajari adalah huruf-huruf sukun dengan sempurna tanpa ada kesalahan seperti tawallud, dan saktah. Santri tartil dan fasih membaca menggunakan irama rost.
- d. Jilid 4 dapat menguasai praktek bacaan waqof, ghunnah (mendengung), harful muqotto’ah.mad wajib, mad jaiz. Santri tartil dan fasih membaca menggunakan irama rost.
- e. Jilid 5 dapat menguasai praktek bacaan Idghom Bigunnah dan Bilaghunnah, Qolqolah, Iqlab, Ikhfa Syafawi, Idhar. Santri tartil dan fasih membaca menggunakan irama rost.

### 2.3 Game

Menurut Jasson Prestiliano (2013: 1), *game* adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam *game* untuk suatu tujuan tertentu. Beberapa tujuan pembuatan *game* adalah *entertainment* tujuannya sebagai alternative hiburan, *expand skill* untuk melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya, *education* tujuannya untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep “Bermain sambil belajar”, *embed messages* tujuannya untuk menyampaikan pesan tertentu. Sehingga tujuan dari pembuatan *game* “*Playing Hijaiyah*” ini adalah untuk edukasi.

### 2.4 Unity3D

Unity3D adalah sebuah *project based application* untuk pengembangan permainan 3 dimensi (3D) dan 2 dimensi (2D). Unity3D dapat digunakan *development platform* untuk Android, iDevice (iPhone, iPad, iPod touch), Mac, PC, Xbox, dan PlayStation3. Thorn (2013) menyatakan bahwa hal itu disebabkan kemampuan Unity3D untuk membangun aplikasi ke berbagai macam *platform*. Selain itu, Thorn juga menambahkan bahwa dengan fitur 3

dimensi yang dimiliki oleh Unity3D, pengembang dapat menerapkan fitur-fitur tersebut agar permainan 2 dimensi menjadi lebih baik.

## 3. Desain Game

### 3.1 Cerita Game

Tema yang diangkat dalam aplikasi ini agar anak-anak lebih menarik lagi untuk belajar yaitu mengenai kehidupan mereka sehari-hari, karena diharapkan melalui aplikasi ini anak-anak juga dapat belajar bersama orangtua dan belajar mengenai lingkungan sosial disekitarnya seperti lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan sekitarnya. Ketika di di rumah akan bermain dan belajar huruf Hijaiyah bersama ibu, ketika di sekolah belajar dan bermain bersama bapak guru, ketika di lingkungan sekitar belajar dan bermain bersama nenek tetangga. Sehingga melalui aplikasi *game* ini anak-anak dapat belajar huruf Hijaiyah dengan menjalankan sebuah misi untuk menjadi anak soleh ketika mereka sedang berada dimana saja.

### 3.2 Game Play

Aplikasi “*Playing Hijaiyah*” terdiri dari 3 stage, yaitu *Home*, *School*, dan *Society*. Dalam *game* ini menggunakan konsep *unlock level*, yaitu pemain tidak dapat melanjutkan ke level berikutnya apabila belum menyelesaikan pada level sebelumnya, dengan konsep *unlock level* ini diharapkan anak dapat belajar secara bertahap. Setiap *stage* terdapat 2 *game*, yaitu “*connect the dots*” dan “*listen the words*”. Di setiap *stage* tingkat kesulitan permainannya akan semakin bertambah. Setiap *game*, pemain diberikan minimal 5 soal yang harus diselesaikan untuk naik ke *stage* berikutnya. Apabila pemain dapat menjalankan misi dengan baik hadiah yang akan mereka dapatkan adalah koin yang dapat digunakan untuk membeli aksesoris yang mereka inginkan. Berupa pakaian, kopyah, jilbab dan aksesoris pendukung lainnya agar user semakin tertarik untuk belajar lagi dan mengumpulkan lebih banyak koin. Berikut akan dijelaskan *game play* pada *game* “*connect the dots*” dan “*listen the words*”.

#### 3.2.1 Game “Connect the Dots”

Pada *game* ini, terdapat titik-titik yang membentuk sebuah huruf yang akan terbentuk secara jelas bentuk dari huruf tersebut dengan pemain menghubungkan dari satu titik ke titik yang lain sesuai dengan urutan angka yang telah tersedia. *Game* ini dirancang untuk membantu anak-anak dalam menulis huruf Hijaiyah sesuai dengan urutan atau tata cara menulis huruf Hijaiyah yang baik dan benar, karena penulisan huruf Hijaiyah harus dimulai dari kanan ke kiri.

Di setiap level tingkat kesulitan akan bertambah yaitu nyawa yang akan diberikan kepada pemain akan berkurang selain itu soal dan pilihan jawaban akan ditampilkan secara acak, nyawa akan berkurang apabila pemain salah dalam menghubungkan titik-titik tersebut sesuai dengan urutan angka yang telah diberikan, maka otomatis nyawa akan berkurang dan titik-titik tadi akan di highlight merah dan mereka harus mengulangnya kembali dari titik dimana pemain melakukan kesalahan. Jika pemain benar dalam menghubungkan titik-titik

sesuai dengan urutan koin yang dimiliki pemain akan bertambah.

**3.2.2 Game "Listen the Words"**

Pada game ini, pemain harus menebak huruf yang akan diperdengarkan audio nya, untuk memudahkan pemain diberikan bantuan 4 pilihan huruf, user harus memilih satu huruf yang sesuai dengan audio yang dimainkan. Game ini dirancang melatih pendengaran dan mengenal huruf Hijaiyah dengan cara yang menyenangkan, dengan begitu anak-anak bisa mengingat huruf dan mengerti bagaimana bunyi bacaan yang baik dan benar.

Disetiap level, tingkat kesulitan akan bertambah yaitu nyawa yang akan diberikan kepada pemain akan berkurang, nyawa akan berkurang apabila pemain salah dalam menebak hurufnya dan tidak sesuai dengan bunyinya, maka otomatis nyawa akan berkurang dan mereka harus mengulangi mendengarkan bunyinya lagi secara cermat. Jika pemain berhasil menjawab huruf dengan benar makan koin yang dimiliki pemain akan bertambah.

**3.3 Desain Soal**

Pembuatan soal dalam aplikasi ini berdasarkan dengan metode Tilawati yang digunakan. dalam metode Tilawati terdapat 6 jilid dalam standarisasi kenaikan jilid nya. Namun dalam pembuatan aplikasi ini hanya akan digunakan sampai jilid 3 saja, berjalan seiring dengan pengembangan aplikasinya akan ditingkatkan hingga jilid 6.

**a. Stage 1 (Home) :**

Berdasarkan metode Tilawati, pada jilid 1 anak diharapkan mampu mempelajari huruf hijaiyah berkharirot fathah berangkai baik sambung maupun tidak dengan bacaan lancar satu ketukan. Sehingga soal yang akan dibuat adalah menggunakan per satu huruf, kemudian ditambah menggunakan harakat, kemudian huruf sambung.

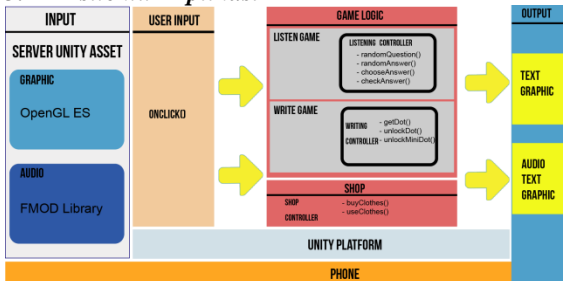
**b. Stage 2 (School) :**

Berdasarkan metode Tilawati, pada jilid 2 anak diharapkan mampu mempelajari huruf hijaiyah kalimat berkharirot kasroh, fatkhatain, dhummahtain, kasrohtain dengan benar. Santri lancar membaca bacaan panjang dan pendek 2 harokat (mad). Sehingga soal yang diberikan sudah lebih dari satu huruf dan membentuk kalimat.

**c. Stage 3 (Society) :**

Berdasarkan metode Tilawati, pada jilid 3 anak diharapkan mampu mempelajari huruf-huruf sukun dengan sempurna tanpa ada kesalahan seperti tawallud, dan saktah. Sehingga soal yang diberikan berupa kalimat dan huruf-huruf sukun.

**3.4 Arsitektur Aplikasi**

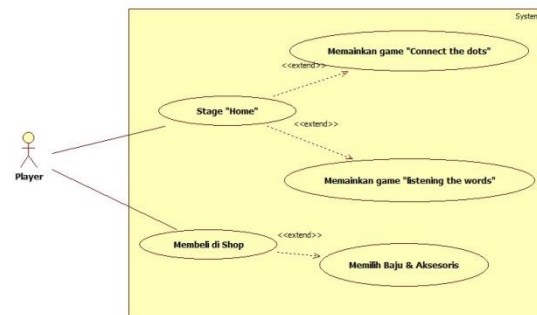


Gambar 3-4 Arsitektur Aplikasi "Playing Hijaiyah"

Arsitektur aplikasi dari game ini dapat dilihat pada Gambar 3-4. Game ini menggunakan fitur-fitur Unity3D platform antara lain, Server Unity Asset untuk menyimpan asset dan script, OpenGL ES untuk rendering graphic 2D di Android, FMOD Library sebagai sistem audio.

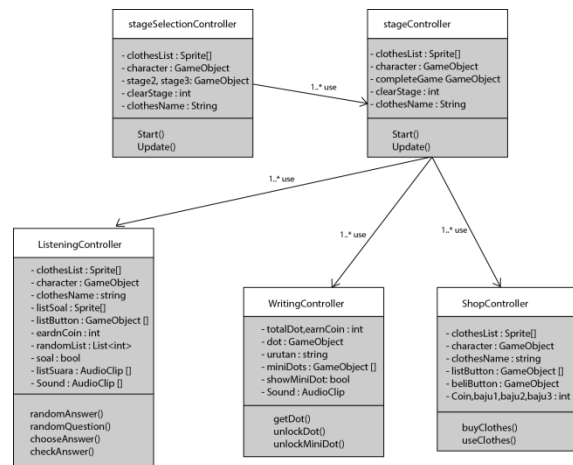
**3.5 Use Case**

Dalam aplikasi ini menggunakan sistem unlock level, sehingga pengguna harus menyelesaikan permainan untuk dapat lanjut ke stage berikutnya. Selain itu pengguna juga dapat mengakses fitur "shop" digunakan untuk mengganti appearance karakter sesuai dengan yang pengguna inginkan dengan menukarkan koin digambarkan pada Gambar 3-5.



Gambar 3-5 Use Case

**3.6 Class Diagram**



Gambar 3-6 Arsitektur Aplikasi

Class diagram aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3-6. Game ini memiliki 5 class controller yaitu stageSelectionController untuk memilih stage yang dapat dimainkan, stageController untuk memilih game yang ada di setiap stage, ListeningController untuk menjalankan logic game listen, WritingController untuk menjalankan logic game write, ShopController untuk membeli baju dan menggunakan baju.

## 4. Implementasi dan Pengujian

### 4.1 Implementasi

#### 4.1.1 Menu Awal



Gambar 4-1 Tampilan menu awal

Pada halaman main menu, terdapat 2 *button* yang terdiri dari *play game* dan *exit game*. Saat pemain memainkan *game* untuk yang pertama kali, sistem akan secara otomatis menyimpan data pemain, semua data tersimpan dalam kondisi awal (belum ada history). Tampilan menu awal pada Gambar 4-1.

#### 4.1.2 Town Map



Gambar 4-2 Tampilan Town Map menu

Pada halaman *town map menu*, terdapat 3 *button stage* (*stage home*, *stage school*, *stage society*) dan *button shop*. Pemain dapat memilih *stage* yang ingin dimainkan, karena *game* ini menggunakan konsep *unlock level* sehingga pemain harus menyelesaikan *stage* pertama terlebih dahulu untuk dapat lanjut ke *stage* berikutnya. Pemain juga dapat juga membeli baju di *shop menu*. Tampilan *town map menu* pada Gambar 4-2.

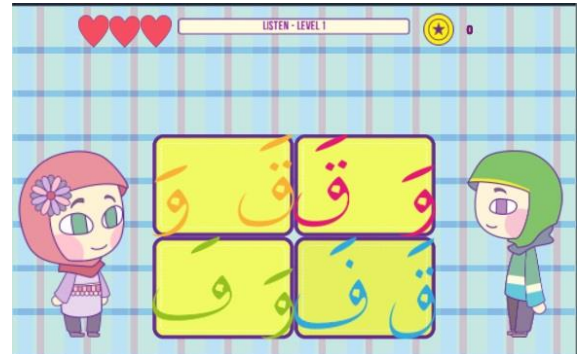
#### 4.1.3 Select Game

Pada halaman *select game menu*, terdapat 2 *button* yaitu *button listen* dan *button write*. Pemain dapat memilih *game* yang ingin dimainkan, untuk dapat menyelesaikan satu *stage*, pemain diharuskan menyelesaikan kedua *game* yaitu *game listen* dan *game write* untuk dapat lanjut ke *stage* berikutnya. Tampilan *select game menu* pada Gambar 4-3.



Gambar 4-3 Tampilan Select Game menu

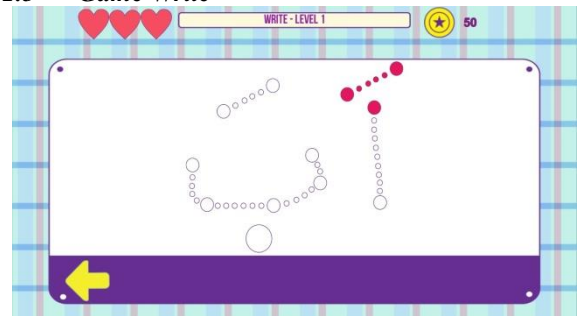
#### 4.1.4 Game Listen



Gambar 4-4 Tampilan game listen

Pada *game listen* ini, pemain dapat *play audio* dengan klik *button* ibu, kemudian dalam *list audio* di random untuk merandom soal audio yang ditampilkan, pada tampilan akan menampilkan pilihan jawaban yang sesuai dengan *audio* yang telah didengarkan, letak untuk tampilan pilihan jawaban juga ditampilkan secara random oleh program. Pemain dapat memilih jawaban dengan klik salah satu jawaban yang benar untuk dapat lanjut ke soal berikutnya dan koin yang dimiliki pemain bertambah, namun jika tidak sesuai pilihan jawaban huruf dengan *audio* nyawa akan berkurang. Tampilan *game listen* pada Gambar 4-4.

#### 4.1.5 Game Write



Gambar 4-5 Tampilan game write

Pada *game write* ini, terdapat background gambar huruf berbentuk dot dengan tampilan tidak berwarna. Kemudian pemain dapat meng-klik *GameObject* dot yang besar untuk menampilkan dot warna. Program telah mengatur urutan dari *GameObject* tersebut, sehingga pemain harus meng-klik *GameObject* dot besar sesuai dengan urutannya. Apabila *GameObject* dot diklik maka dot warna *setActive* untuk menampilkan dot warna. Jika pemain telah meng-klik dot tersebut sesuai dengan urutan maka dot mini yang menghubungkan dot besar tadi akan di *setActive*. Jika



pemain telah berhasil men-klik sesuai urutan maka koin yang dimiliki pemain akan bertambah, namun jika pemain men-klik tidak sesuai urutan maka nyawa akan berkurang. Tampilan *game write* menu pada Gambar 4-5.

#### 4.1.6 Shop



Gambar 4-6 Tampilan shop menu

Pada *shop menu*, pemain dapat membeli baju dan menggunakan baju yang telah dibeli. Pemain dapat membeli baju apabila koin > harga baju, untuk membeli baju klik *button buy*, jika baju sudah terbeli tampilan *button buy* menjadi *button use* yang dapat digunakan untuk mengganti tampilan karakter dengan baju yang telah dibeli. Tampilan *shop menu* pada Gambar 4-6.

## 4.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini dilakukan pada 10 anak berusia 5-12 tahun yang sedang belajar mengaji di TPQ masjid Baitulrahman. Terdapat dua macam pengujian yang dilakukan yaitu pengujian alur permainan dan pengujian jumlah skor. pada pengujian alur permainan ini akan dibagi menjadi 3 skenario. Skenario pertama pengujian fitur permainan "*Listen the Word*", skenario kedua pengujian fitur permainan "*Connect the Dots*", dan skenario ketiga pengujian fitur *shop*. Selain itu pengujian dilakukan pula pada 3 Ustadzah, untuk menguji kelayakan dan kegunaan aplikasi.

Langkah-langkah pengujian yang dilakukan ada 3, yaitu :

1. Anak-anak diberikan *game* yang sudah terinstal di Android.
2. Anak-anak mulai memainkan *game* dengan mengikuti skenario pengujian.
3. Jika ada kesulitan anak-anak dapat meminta arahan dari penulis.

### 4.2.1 Pengujian Alur Game Listening the Words

Langkah-langkah pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Pengujian dilakukan pada 10 anak yang hadir mengaji pada saat itu, dari 10 anak dapat membuka aplikasi dan masuk ke menu awal dengan lancar.
- b. Masuk pada *town map menu* dari 10 anak dapat memilih stage dan masuk ke *stage home* dengan lancar.
- c. Memilih *game listen* dari 10 anak dapat memilih dan masuk ke *stage home*.
- d. Memilih *game listen*, kemudian pemain klik *button* untuk mendengarkan *audio*, setelah itu memilih jawaban mana yang sesuai dengan *audio* tersebut yang telah didengar. Hampir lebih

dari 5 anak tidak kesusahan. Ketika bermain *game listening the words*, hanya ada 2 anak yang merasa masih bingung ketika memilih jawaban harus klik yang mana, ketika anak-anak merasa kebingungan penulis memberi arahan.

- e. Pemain telah selesai menjawab semua soal pada *game* ini, hampir dari 10 anak dapat menjawab semua pertanyaan dengan tepat, karena kebanyakan dari mereka sudah pernah mempelajari tilawatil 1. Pengujian dalam fitur ini dapat dinyatakan berhasil.

### 4.2.2 Pengujian Alur Game Connect the Dots

Langkah-langkah pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Pengujian dilakukan pada 10 anak yang hadir mengaji pada saat itu, dari 10 anak dapat membuka aplikasi dan masuk ke menu awal dengan lancar.
- b. Masuk pada *town map menu* dari 10 anak dapat memilih stage dan masuk ke stage home dengan lancar.
- c. Memilih *game write* dari 10 anak dapat memilih dan masuk ke *stage home*.
- d. Memilih *game write*, kemudian pemain klik dot besar sesuai dengan urutan, klik dot 1 kemudian klik dot 2 untuk menampilkan dot mini yang berwarna sehingga terbentuk sebuah huruf. Dari pengujian ini 5 anak mengulangi dan mencoba bermain *game write* sampai 3 kali ketika belum berhasil menyelesaikan *game*.
- e. Pemain telah selesai menjawab semua soal pada *game* ini, hampir dari 10 anak dapat menyelesaikan semua pertanyaan dengan tepat, karena kebanyakan dari mereka sudah pernah mempelajari tilawatil 1.

### 4.2.3 Pengujian Alur Fitur Shop

Langkah-langkah pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Pengujian dilakukan pada 10 anak yang hadir mengaji pada saat itu, dari 10 anak dapat membuka aplikasi dan masuk ke menu awal dengan lancar.
- b. Masuk pada *town map menu* dari 10 anak dapat memilih stage dan masuk ke stage home dengan lancar.
- c. Memilih *button shop* dari 10 anak dapat memilih dan masuk ke shop page.
- d. Membeli baju yang diinginkan klik *button buy*, dari 10 anak dapat membeli baju.
- e. Pemain menggunakan baju yang telah dibeli dengan klik *use button*, dari 10 anak dapat menggunakan baju yang sesuai. Pengujian dalam fitur ini dapat dinyatakan berhasil.

## 5. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa setiap fitur pada aplikasi ini mengalami keberhasilan 100%, pemain dapat mengikuti alur setiap fitur sesuai dengan skenario yang diharapkan penulis. Pengujian aplikasi terhadap expert responden,

dapat disimpulkan bahwa aplikasi game ini sudah sesuai dengan metode yang digunakan dan materi yang dibutuhkan anak-anak, para expert responden setuju bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mengaji anak. Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah aplikasi ini dapat dikembangkan dengan adanya game untuk belajar pelafalan, dikembangkan lebih banyak lagi jumlah soal dan levelnya, dikembangkan dengan adanya macam-macam variasi permainan tidak terbatas hanya untuk permainan belajar mendengar dan menulis, pengembangan pada aplikasi dapat di deployment ke google store.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. 2012. Pembelajaran Model Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata. Bahasa Inggris Siswa. Diunduh dari [e-book] Palembang:p.[http://sumsel.kemenag.go.id/file/file/TU\\_LISAN/dzmg1353830080.pdf](http://sumsel.kemenag.go.id/file/file/TU_LISAN/dzmg1353830080.pdf) pada tanggal: 16 Mei 2014.
- Aziz Abdul. (2010). Cara Mudah Belajar Tajwid. Embun Publishing: Jakarta.
- Brooks-Young, S. (2010). Teaching with the tools kids really use: Learning with Web and mobile technologies. Thousand Oaks, Calif: Corwin.
- Muaffah, A., Sadzili H., Thohir, HM. & Masyhud, M. (2004). Tilawati Metode Praktis Cepat Lancar. Surabaya: LPTQ.
- Nielsen, Q4 (2011). American Families See Tablets As Playmate, Teacher.And.Babysitter..diunduh dari <http://www.nielsen.com/us/en/newswire/2012/american-families-see-tablets-as-playmate-teacher-and-babysitter.html> pada tanggal: 16 Mei 2014.
- Prestiliano, J. 2013. Pelatihan Pengembangan Game Dasar. 1 p. 2.
- Thorn, A. (2013). Learn Unity for 2D Game Development. Berkeley, CA: Apress. doi:10.1007/978-1-4302-6230-5
- Thohir, Moh. (2004). Lancar Baca Al-Qur'an. : Jakarta.
- Ulwan, A. N. (2013). Pendidikan Anak Dalam Islam. Solo, Indonesia: YDSF.
- Pew.Forum.on.Religion.&.Public.Life,.(2011).Diunduh dari <http://dunia.news.viva.co.id/news/read/201666-riset-jumlah-muslim-di-ri-dilampaui-pakistan> pada tanggal 22 Mei 2014.