

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DAN HARAKAT FATHAH, KASRAH, DHAMMAH MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3

Laetitya Ingrid Amalia; Arif Setiawan
Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *game* edukasi berbasis *Construct 3* sebagai media pembelajaran, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas dua orang ahli materi dan 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, *pre-test*, dan *post-test*. Data hasil validasi dianalisis menggunakan persentase kelayakan dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan 81.82% dengan kategori sangat layak. Hasil *pre-test* menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 30,43%, sedangkan hasil *post-test* meningkat menjadi 78,26%. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai 0,69 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, *game* edukasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Kata Kunci: *game* edukasi, huruf hijaiyah, harakat, *Construct 3*, media pembelajaran.

Abstract

This study aims to develop an educational game *Construct 3* as learning medium, determine the feasibility of the developed media based on material expert validation, and examine the improvement in student's learning outcomes. This research employed Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The research subjects consisted of two material expert validation and 23 students. Data were collected through a material expert validation sheet, pre-test, and post-test. The data were analyzed using feasibility percentage analysis and the N-Gain test. The result showed that the developed media obtained a feasibility score of 81.82%, categorized as highly feasible. The pre-test results indicated a learning mastery level of 30.43%, while the post-test increased to 78,26%. The N-Gain score was 0.69, which falls into the moderate category, indicating that the developed media improved students learning outcomes. Therefore, the educational game is feasible to be used as an interactive learning medium to help students learn Hijaiyah letters and harakat more effectively and engagingly.

Keywords: educational game, Hijaiyah letters, harakat, *Construct 3*, learning media.

1. PENDAHULUAN (STYLE HEADING)

Pemanfaatan teknologi informasi dalam Pendidikan mendorong berkembangnya media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu bentuk media tersebut adalah

game edukasi yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan adalah *game* edukasi karena mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. *Game* edukasi menurut (Nugroho et al., 2022) merupakan permainan yang dikemas untuk mengasah daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Construct 3* merupakan perangkat lunak pengembangan *game* edukasi berbasis HTML5 yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman kompleks (Ltd, 2024). *Construct 3* menyediakan berbagai fitur, seperti animasi, audio, serta pengelolaan objek secara visual sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan *game* edukasi. Kemudahan tersebut menjadikan *Construct 3* banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat merupakan dasar yang harus dikuasai peserta didik sebelum mempelajari Al-Qur'an sehingga diperlukan pemahaman yang baik sejak dini. Namun, proses pembelajaran masih banyak dilakukan menggunakan metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan serta memahami cara membaca huruf yang diberi tanda baca harakat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Selain itu adanya aktivitas permainan juga dapat membantu peserta didik mengulang materi secara mandiri sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Wiratmoko et al., 2025) menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi untuk mengenali huruf hijaiyah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,40. Penelitian yang dilakukan oleh (Sholehah et al., 2023) menunjukkan bahwa *game* edukasi huruf hijaiyah dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) menunjukkan efektivitas pemanfaatan video animasi, modul interaktif dan puzzle meningkatkan kemampuan Bahasa Arab peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah dan belum mengintegrasikan materi tanda baca harakat dalam satu media pembelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan huruf hijaiyah, tetapi juga mengintegrasikan materi tanda baca harakat dalam satu media pembelajaran berbasis *game*.

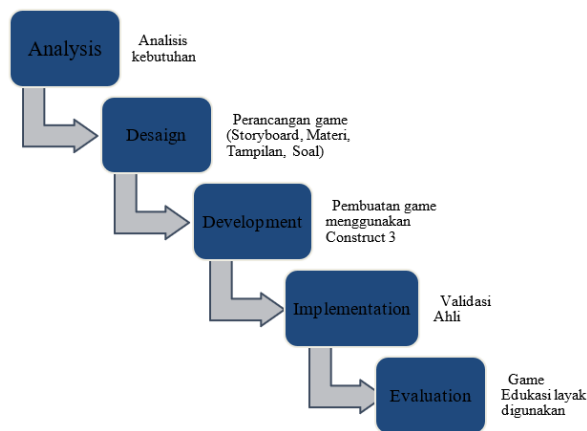
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan *game* edukasi “My Iqro” menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran berbasis laptop atau komputer. Pengembangan media tidak hanya menyajikan materi pengenalan huruf hijaiyah, tetapi juga materi tanda baca harakat serta permainan mencocokkan huruf sebagai sarana latihan. Dengan demikian, peserta didik dapat mempelajari materi sekaligus menguji pemahamannya melalui aktivitas bermain yang interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, serta mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menurut (Sugiyono, 2018), metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan Langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di TPQ Darul Qur'an dengan subjek penelitian terdiri atas dua orang ahli materi sebagai validator dan 23 peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Tahap *Analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, perancangan antarmuka, serta penyusunan alur permainan. Selanjutnya, pada tahap *Development*, *game* edukasi dikembangkan menggunakan *Construct 3*, kemudian divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan penggunaan media, dan diakhiri dengan *post-test*. Tahap terakhir yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan hasil validasi ahli materi serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Model pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 2. 1 Alur Pengembangan.



Gambar 2. 1 Alur Pengembangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Data hasil validasi ahli materi dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Dengan P merupakan persentase kelayakan, $\sum X$ adalah jumlah skor yang diperoleh dan $\sum Xi$ adalah jumlah skor maksimum. Kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 2. 1

Tabel 2. 1 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan uji *N-Gain*, dengan rumus menurut (Hake, 2001) :

$$N - Gain = \frac{Post - Test - Pre - Test}{100 - Pre - Test}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diinterpretasikan ke dalam Tabel 2. 2

Tabel 2. 2 Interpretasi Nilai *N-Gain*

Kategori	Nilai <i>N-Gain</i>
Tinggi	$G \geq 0,70$
Sedang	$0,30 \leq g <$

	0,70
Rendah	$g < 0,30$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (STYLE HEADING)

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *game* edukasi “My Iqro” yang dikembangkan menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis laptop atau computer. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *analysis* dilakukan observasi, wawancara, menganalisa kebutuhan peserta didik yang mendapatkan hasil, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional
- 2) Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal huruf hijaiyah yang memiliki bentuk hampir sama serta memahami tanda baca harakat.
- 3) Dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sholehah et al., 2023). Persamaan penelitian tersebut terletak pada pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran didasarkan pada beberapa permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat masih menggunakan media konvensional, seperti buku Iqro dan papan tulis, sehingga pembelajaran kurang interaktif.
- 2) Peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan serta memahami cara membaca tanda baca harakat.
- 3) Belum tersedia media pembelajaran berbasis *game* yang mengintegrasikan materi huruf hijaiyah, tanda baca harakat, audio pelafalan, dan permainan edukatif dalam satu aplikasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan software dalam pembuatan medianya, penelitian sebelumnya menggunakan *software Construct 2*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *software Construct 3* untuk membuat *game*.

Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan *game* edukasi “My Iqro” yang diawali dengan penyusunan materi pembelajaran, pembuatan story board, perancangan antarmuka (*user interface*), serta penyusunan alur permainan. Materi yang disusun meliputi pengenalan huruf hijaiyah, tanda baca harakat (fathah, kasrah, dhammah), serta penyediaan audio pelafalam pada setiap huruf. Selain itu,

dirancang permainan mencocokkan huruf hijaiyah sebagai saran latihan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Perancangan media juga mencakup pembuatan struktur navigasi dan penentuan fungsi setiap menu, yaitu menu “Belajar”, “Bermain”, “Informasi”, “Pengaturan”, dan “Keluar”. Desain antarmuka dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan agar peserta didik dapat mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri. Hasil perancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk rancangan setiap halaman *game* yang selanjutnya menjadi acuan pada tahap pengembangan menggunakan *Construct 3*. Hasil desain antarmuka media pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 3. 1 sampai dengan Gambar 3. 11



Gambar 3. 1 Splash Scree



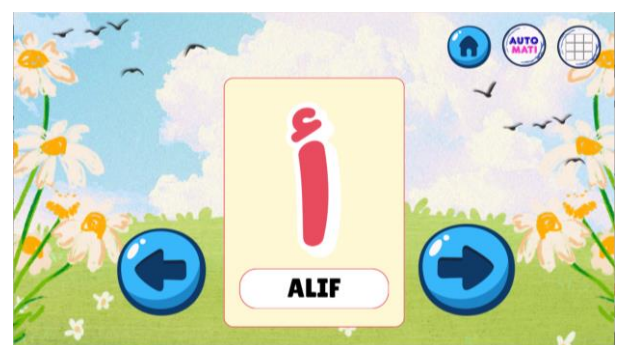
Gambar 3. 2 Halaman Tombol Keluar



Gambar 3. 4 Halaman Menu Utama



Gambar 3. 3 Halaman Informasi



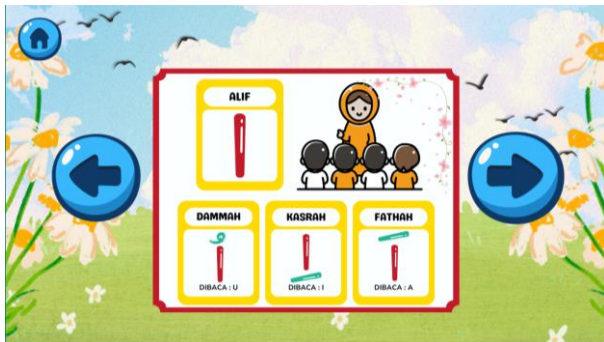
Gambar 3. 5 Halaman Huruf Hijaiyah Mode Kartu Tunggal



Gambar 3. 6 Halaman Kartu Hijaiyah Mode Daftar Kartu



Gambar 3. 8 Halaman Bermain



Gambar 3. 7 Halaman Kartu Huruf Hijaiyah dan Harakat



Gambar 3. 9 Halaman Bermain Level 2

Setelah tahap perancangan selesai, selanjutnya dilakukan tahap *Development* atau pengembangan media. Pada tahap ini, seluruh rancangan yang telah dibuat diimplementasikan menjadi sebuah *game* edukasi “My Iqro” menggunakan *Construct 3*. Proses pengembangan meliputi pembuatan tampilan antarmuka (*interface*), materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat, penambahan audio pelafalan, pembuatan permainan mencocokkan huruf hijaiyah, serta pengaturan navigasi pada setiap menu sehingga fitur dapat *berfungsi dengan baik*.

Pada tahap *Development* juga dilakukan validasi ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang meliputi beberapa aspek, yaitu efektivitas media, kebermanfaatan media, kemudahan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media berdasarkan saran dan masukan validator.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa *game* edukasi “My Iqro” memperoleh persentase kelayakan sebesar 81.82% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Rekapitulasi validasi ahli media disajikan pada Tabel 3. 1

Tabel 3. 1 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Rata- rata(%)	Kategori
1.	Efektivitas Media	80.00%	75.00%	77.50%	Layak

2.	Kebermanfaatan Media	92.99%	76.00%	84.00%	Sangat Layak
3.	Kemudahan Pembelajaran	80.00%	90.00%	85.00%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		85.45%	78.18%	81.82%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi, menunjukkan persentase kelayakan sebesar 81.82% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi, penyajian, penggunaan Bahasa, dan manfaat media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Pada tahap implementation, *game* edukasi “My Iqro” diujicobakan kepada 23 peserta didik di TPQ Darul Qur’an. Uji coba dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelum menggunakan media, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dalam mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Hasil dari *pre-test* bisa dilihat pada Tabel 3. 2

Tabel 3. 2 Tabel Pre-test

No	Nama	Umur	Nilai Pre test			Hasil
			Level 1	Level 2	Level 3	
1.	Anak 1	5 tahun	Lulus	Gagal	Gagal	Gagal
2.	Anak 2	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
3.	Anak 3	6 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
4.	Anak 4	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
5.	Anak 5	4 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
6.	Anak 6	2 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
7.	Anak 7	2 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
8.	Anak 8	6 tahun	Lulus	Gagal	Gagal	Gagal
9.	Anak 9	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
10.	Anak 10	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
11.	Anak 11	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
12.	Anak 12	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
13.	Anak 13	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
14.	Anak 14	8 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
15.	Anak 15	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
16.	Anak 16	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal

17.	Anak 17	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
18.	Anak 18	5 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
19.	Anak 19	4 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
20.	Anak 20	5 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
21.	Anak 21	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
22.	Anak 22	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
23.	Anak 23	3 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
Keterangan						
Lulus						7
Gagal						16
Total Peserta Didik						23

Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan *game* edukasi “My Iqro”, kemudian diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Hasil *post-test* bisa dilihat pada Tabel 3. 3.

No	Nama	Umur	Nilai Pre test			Hasil
			Level 1	Level 2	Level 3	
1.	Anak 1	5 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
2.	Anak 2	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
3.	Anak 3	6 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
4.	Anak 4	3 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
5.	Anak 5	4 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
6.	Anak 6	2 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
7.	Anak 7	2 tahun	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
8.	Anak 8	6 tahun	Lulus	Gagal	Gagal	Gagal
9.	Anak 9	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
10.	Anak 10	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
11.	Anak 11	10 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
12.	Anak 12	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
13.	Anak 13	9 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
14.	Anak 14	8 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
15.	Anak 15	3 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
16.	Anak 16	3 tahun	Lulus	Gagal	Gagal	Gagal

17.	Anak 17	3 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
18.	Anak 18	5 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
19.	Anak 19	4 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
20.	Anak 20	5 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
21.	Anak 21	3 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
22.	Anak 22	3 tahun	Lulus	Lulus	Lulus	Lulus
23.	Anak 23	3 tahun	Lulus	Gagal	Lulus	Gagal
Keterangan						
Lulus						18
Gagal						5
Total Peserta Didik						23

Hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar pada *pre-test* sebesar 30.43%, sedangkan pada *post-test* meningkat menjadi 78.26%. Selain itu hasil penilaian yang didapat dengan menghitung *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 3. 4

<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
30.43%	78.26%	0,69	Sedang

Berdasarkan Tabel 3. 4, hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0.69 yang termasuk ke dalam ke dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi “MyIqro” mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah *Evaluation*. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi serta analisis hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *N-Gain*.

Validasi ahli materi menunjukkan bahwa *game* edukasi “My Iqro” memperoleh persentase kelayakan sebesar 81.82% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Beberapa masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan media, antara lain perbaikan penyajian materi, tampilan antarmuka, dan penyesuaian beberapa fitur agar lebih mudah digunakan oleh peserta didik.

Evaluasi efektifitas media dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada 23 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 30.43% pada *pre-test* menjadi 78.26% pada *post-test*. Hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* memperoleh nilai sebesar

0.69 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi “My Iqro” cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

4. PENUTUP

Penelitian ini berhasil mengembangkan *game* edukasi “My Iqro” menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat berbasis laptop atau computer. Pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori Sangat Layak, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari hasil *pre-test* ke *post-test* serta nilai *N-Gain* sebesar 0.69 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, *game* edukasi “My Iqro” dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat secara lebih menarik dan efektif

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penelitian. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada validator ahli materi, pihak TPQ Darul Qur'an yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian, serta seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Tidak lupa, penulis mengucapkan terimakasih kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA (styleHeading Daftar Pustaka)

- [1] Hake, R. R. (2001). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender , High-School Physics , and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization .* * *†*. August 2002, 1–14.
- [2] Ltd, S. (2024). *Construct 3 Manual*. <https://www.construct.net/en/make-games/manual>
- [3] aNugroho, A., Setya, B., & Asharudin, F. (2022). *GAME EDUKASI HURUF HIJAIYAH BERBASIS DESKTOP DI TPQ ANWARUSSALAM YOGYAKARTA*. 5(2).
- [4] Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M.

(2021). *Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang*. 2(2).

- [5] Sholehah, F. A., Windiarti, I. S., & Qamaruzzaman, M. H. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Cosntrcut 2*.
- [6] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Alfabeta.
- [7] Wiratmoko, G., Mawsally, D. A., Faza, F. A., & Kawuri, G. V. (2025). *Efektifitas Game Edukasi Belajar Hijaiyah berbasis Android dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar bagi Anak Usia 3-5 Tahun*. 7(1), 150–159. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8126>