

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dilakukan agar dapat memberikan gambaran mengenai penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan serta memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menegaskan lokasi atau posisi penelitian yang dilakukan serta kontribusi yang diberikan terhadap perkembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Beberapa penelitian relevan dijelaskan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum & Yuliana, 2026) membahas tentang pengembangan dan pengujian *game* edukasi huruf hijaiyah menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran. Hasil pengujian dan pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu memotivasi peserta didik dalam memahami dan mengingat huruf hijaiyah secara lebih baik dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dalam uji ahli media, diperoleh persentase sebesar 97% menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, dalam uji ahli materi, diperoleh persentase sebesar 91% menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media masuk ke dalam kategori sangat layak. Setelahnya, dalam uji pengguna, diperoleh skor rata-rata 87.

Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokusnya dan evaluasi kelayakan media. Fokus yang diambil adalah menghafal dan mengenali huruf hijaiyah, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan lebih pada tanda baca harakat yaitu fathah, kasrah, dhammah. Penelitian tersebut mengevaluasi kelayakan media, sedangkan penelitian yang akan dikembangkan mengukur peningkatan kemampuan anak melalui *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wiratmoko et al., 2025) berfokus pada pengembangan aplikasi android sebagai sarana mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini. Tujuannya adalah anak-anak dapat belajar dengan lebih mandiri, lebih menyenangkan, dan lebih efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi untuk mengenali huruf hijaiyah mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,40. Aplikasi ini dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun perbedaannya terletak pada perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media. Penelitian terdahulu menggunakan *Construct 2* sebagai *platform* pengembangan *game*, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* yang memiliki fitur lebih modern, berbasis *web*, serta mendukung pengembangan *game* yang lebih fleksibel dan mudah diakses.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sholehah et al., 2023) berhasil menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *mobile* yang digunakan untuk membantu memperkenalkan huruf hijaiyah kepada pengguna. Hasil survei menunjukkan persentase sebesar 87,2% sehingga media tersebut termasuk dalam kategori layak digunakan. Penggunaan visual dan audio dalam *game* ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta minat belajar anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak, serta memanfaatkan *platform Construct* dalam proses pengembangannya. Selain itu, kedua penelitian bertujuan untuk memperkuat rasa ingin tahu dan semangat belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Adapun perbedaannya terletak pada perangkat lunak serta materi yang dikembangkan. Penelitian terdahulu menggunakan *Construct 2* dan berfokus pada pengenalan huruf hijaiyah, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* dan mengembangkan materi huruf hijaiyah beserta tanda baca harakat fathah, kasrah, dhammah. Selain itu, penelitian ini juga mengukur peningkatan kemampuan siswa melalui hasil *pre-test* dan *post-test*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Andini & Aryani, 2022) membahas bahwa *game* edukasi berbasis android efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf hijaiyah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan anak dari 30% pada pra siklus, menjadi 60% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan semangat belajar anak, serta membantu.

Penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Namun, pada penelitian tersebut tidak menjelaskan secara rinci perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan *game*. Sementara penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*(R&D) menurut (Sugiyono, 2018),

metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE untuk mengembangkan *game* edukasi menggunakan *Construct 3* yang memuat materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Amin et al., 2022) berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak belajar iqra' sesuai makhorijul huruf yang baik dan benar. Software yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah *Kodular*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kodular* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang mudah dibuat dan digunakan karena menerapkan konsep block programming.

Adapun perbedaannya terletak pada perangkat lunak yang digunakan dan bentuk media yang dikembangkan. Penelitian terdahulu menggunakan *Kodular* untuk aplikasi pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* untuk mengembangkan *game* edukasi interaktif yang memuat materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) membahas masalah yang terjadi di TPQ Al Huda Wonodri Semarang, yaitu anak-anak mengalami kesulitan belajar membaca Iqra' dan huruf Arab. Penelitian ini menunjukkan efektivitas pemanfaatan video animasi, modul interaktif dan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Arab peserta didik. Sebelumnya, sebanyak 85,19% anak gagal dalam *pre-test* dan 14,81% anak lulus dalam *pre-test*. Setelah adanya media interaktif pembelajaran yang telah dikembangkan dari 27 anak sejumlah 25,93% gagal dalam *post-test* dan 74,07% anak yang lulus *post-test*.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu keduanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran huruf Arab. Perbedaannya terdapat pada perangkat lunak dan materi yang dihasilkan. Penelitian terdahulu menggunakan *Kodular* untuk membuat aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* untuk membuat *game* edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2023) membahas pemanfaatan *game* edukasi huruf hijaiyah untuk perkembangan agama pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih antusias dan mudah memahami materi ketika menggunakan *game* edukasi huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaannya terletak pada metode dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada pemanfaatan *game* edukasi, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*(R&D) model ADDIE untuk mengembangkan *game* edukasi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat menggunakan *Construct 3* serta menguji kelayakan media yang dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi et al., 2022) membahas peranan *game* edukasi “*Pair Matching*” untuk pengenalan huruf hijaiyah. *Game* dibuat dalam bentuk permainan mencocokkan pasangan gambar (*memory matching*) yang bertujuan membantu anak-anak menghafal dan mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan berhasil digunakan sebagai media pengenalan huruf hijaiyah bagi anak-anak.

Adapun perbedaannya terletak pada perangkat lunak dan metode pengembangannya yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan *Unity Game Engine* dan Bahasa Pemrograman C# dengan metode *Waterfall*, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* dengan model pengembangan ADDIE serta menambahkan materi tanda baca harakat pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alfian et al., 2023) membahas pengembangan *game* edukasi untuk membantu anak mengenal huruf hijaiyah melalui media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menerapkan metode *Linear Congruent Method* (LCM) untuk mengacak soal pada menu tebak huruf sehingga permainan menjadi lebih bervariasi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan *game* edukasi huruf hijaiyah. Perbedaannya terletak pada metode dan *platform* yang digunakan, yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode LCM pada aplikasi android, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* dengan model ADDIE serta mengembangkan materi huruf hijaiyah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho et al., 2022) membahas pengembangan *game* edukasi untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak-anak. Penelitian ini menerapkan metode *Linear Congruent Method* (LCM) untuk mengacak soal pada permainan, sehingga permainan lebih bervariasi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan minat belajar dan memudahkan anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Adapun perbedaannya terletak pada metode dan perangkat lunak yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode LCM pada *game* berbasis android, sedangkan penelitian ini menggunakan *Construct 3* dengan model ADDIE serta mengembangkan materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi dan aplikasi android efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran huruf hijaiyah pada anak usia dini maupun santri TPQ. Penggunaan media yang interaktif, menarik, dan dilengkapi unsur visual serta audio mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, konsentrasi, kemandirian belajar, serta kemampuan anak dalam mengenal dan menghafal huruf hijaiyah.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini guru, fotografer, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah & Dasar, 2021).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang belajar sehingga terjadi perubahan perilaku, pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap kearah yang baik.

Menurut (Pagarra et al., 2022) media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Secara singkat, media pembelajaran merupakan alat bantu yang

digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

2. *Game* Edukasi

Menurut (Suryadi et al., 2017) *game* atau permainan adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.

Menurut (Yunus et al., 2015) *game* merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. *Game* bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk *fun* dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran. Secara sederhana, *game* merupakan permainan yang dimainkan untuk mencapai tujuan tertentu melalui serangkaian aturan dan tantangan yang harus diselesaikan.

Menurut (Fathirma'ruf, 2021) *game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik.

Menurut uraian diatas, *game* edukasi adalah permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Terdapat beberapa manfaat dari *game* edukasi, yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar.
- b. Membuat pembelajaran lebih menarik.
- c. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat.
- d. Melatih kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.
- e. Membantu peserta didik belajar secara mandiri.

3. Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah huruf-huruf ejaan Bahasa Arab sebagai bahasa asli Al-Qur'an. Dengan kata lain, hijaiyah adalah huruf yang digunakan dalam

Bahasa Arab untuk membaca Al-Qur'an. Jumlah huruf hijaiyah terdiri dari 29 huruf yang dimulai dari huruf Alif (ا) dan diakhiri dengan huruf Ya (ي).

Pengenalan huruf hijaiyah merupakan tahap awal yang harus dikuasai sebelum mempelajari bacaan Al-Qur'an. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah sangat penting karena menjadi dasar dalam membaca, menulis, dan memahami Al-Qur'an. Tujuan pembelajaran huruf hijaiyah antara lain :

- a. Mengetahui bentuk huruf hijaiyah.
- b. Membedakan setiap huruf hijaiyah.
- c. Melafalkan huruf hijaiyah.
- d. Menjadi dasar dalam membaca Al-Qur'an

4. Harakat

Menurut (Rusyd, 2019) harakat adalah tanda bunyi huruf-huruf hijaiyah. Artinya, huruf-huruf hijaiyah itu tidak berbunyi sebelum diberi baris atau harakat. Harakat membantu pembaca mengetahui bunyi suatu huruf dapat dibaca dengan benar. Beberapa harakat dasar yang sering digunakan yaitu :

a. Fathah (َ)

Harakat fathah adalah baris tanda bunyi dasar "a". Harakat tersebut untuk menandai huruf hidup. Contoh penggunaan harakat fathah seperti disajikan pada tabel 2. 1

Tabel 2. 1 Contoh Harakat Fathah

تَ	بَ	أَ
Ta	Ba	A

b. Kasrah (ِ)

Harakat kasrah adalah baris tanda bunyi dasar "i". Contoh penggunaan harakat kasrah seperti disajikan pada tabel 2. 2

Tabel 2. 2 Contoh Harakat Kasrah

تِ	بِ	أِ
Ti	Bi	I

c. Dhammah (ُ)

Harakat dhmmamah adalah baris tanda bunyi “U”. contoh penggunaan harakat dhammah seperti disajikan pada tabel 2. 3

Tabel 2. 3 Contoh Harakat Dhammah

تْ	بْ	اْ
Tu	Bu	U

Pemahaman harakat sangat penting karena dapat mempengaruhi cara membaca dan makna suatu kata dalam Bahasa Arab.

5. Metode Iqro

Metode Iqro merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an secara bertahap. Pembelajaran menggunakan metode Iqro disusun dalam beberapa jilid dengan tingkat materi yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Materi pembelajara dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah dan cara membacanya, kemudian dilanjutkan dengan bentuk huruf, tanda baca, serta materi membaca Al-Qur'an yang lebih kompleks.

Pada tahap awal pembelajaran, peserta didik diperkenalkan dengan huruf Hijaiyah yang menggunakan harakat fathah sehingga menghasilkan bunyi dasar /a/. Materi tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengenali bentuk huruf dan cara melafalkannya. Setelah peserta didik memahami pengenalan huruf dan bacaan dasar, pembelajaran dilanjutkan pada materi yang lebih kompleks, termasuk bentuk huruf dan perubahan bunyi akibat penggunaan harakat.

Harakat kasrah digunakan untuk menghasilkan bunyi /i/, sedangkan harakat dhammah menghasilkan bunyi /u/. Oleh karena itu, pengenalan harakat fathah, kasrah, dan dhammah merupakan bagian penting dalam pembelajaran dasar membaca huruf Hijaiyah. Pemahaman terhadap ketiga harakat tersebut membantu peserta didik mengenali perubahan bunyi pada huruf yang sama.

Berdasarkan tahapan pembelajaran tersebut, penelitian ini memfokuskan materi pada pengenalan huruf Hijaiyah serta harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Materi tersebut dipilih karena merupakan dasar yang perlu dipahami peserta didik sebelum mempelajari materi membaca Al-Qur'an

yang lebih kompleks. Materi kemudian disajikan dalam game edukasi *My Iqro* agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih interaktif dan menarik.

6. Construct 3

Construct 3 merupakan perangkat lunak pengembangan *game* berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh *Scirra*. *Construct 3* memungkinkan pengguna membuat *game* tanpa harus menguasai Bahasa pemrograman secara mendalam karena menggunakan sistem visual *programming* melalui *event sheet* (Ltd, 2024). Kelebihan *Construct 3* antara lain :

- a. Mudah digunakan oleh pemula.
- b. Berbasis *web* sehingga dapat diakses melalui *browser*.
- c. Mendukung berbagai *platform*.
- d. Tidak memerlukan kemampuan *coding* yang kompleks.
- e. Memiliki fitur *drag and drop* yang memudahkan pengembangan *game*.

Construct 3 banyak digunakan dalam pengembangan *game* edukasi karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

7. Model Pengembangan ADDIE

Menurut (Safitri & Aziz, 2022) ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang terdiri atas lima tahap, yaitu :

- a. Analysis (Analisis)
Tahap identifikasi kebutuhan, masalah dan karakteristik pengguna.
- b. Design (Desain)
Tahap perancangan tampilan, materi, dan alur permainan.
- c. Development (Pengembangan)
Tahap pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat.
- d. Implementation (Implementasi)
Tahap penerapan atau penggunaan produk kepada pengguna.
- e. Evaluation (Evaluasi)
Tahap penilaian dan perbaikan produk berdasarkan hasil pengujian.

Model ADDIE dipilih karena memiliki Langkah yang sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran

8. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media merupakan tingkat kesesuaian suatu media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan biasanya dilakukan oleh ahli materi dan pengguna. Aspek yang dinilai meliputi :

- a. Efektivitas media
- b. Kebermanfaatan media
- c. Kemudahan media

Hasil penilaian kelayakan digunakan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan bagian yang berbeda dari penilaian kelayakan media. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini diketahui melalui perbandingan hasil *pre-test* sebelum menggunakan *game* edukasi dan *post-test* setelah menggunakan *game* edukasi *My Iqro*

9. N-Gain (*Normalized Gain*)

N-Gain (Normalized Gain) merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh perlakuan atau pembelajaran. Analisis *N-Gain* dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui efektivitas media atau metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam penelitian ini, *pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan *game* edukasi *My Iqro* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengenali huruf hijaiyah dan membaca huruf dengan harakat fathah, kasrah, dan dhammah. *Pre-test* dilakukan secara konvensional menggunakan instrument yang telah disusun berdasarkan materi penelitian. Selanjutnya, *post-test* dilakukan setelah peserta didik menggunakan *game* edukasi untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Menurut (Hake, 2001), *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai oleh peserta didik. Semakin tinggi nilai *N-Gain*, maka semakin besar

peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Rumus *N-Gain* sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post - test - Skor\ Pre - Test}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pre - Test}$$

Keterangan :

- *N-Gain* = Nilai peningkatan hasil belajar
- Skor Post-test = Nilai setelah menggunakan media pembelajaran
- Skor Pre-test = nilai sebelum menggunakan media pembelajaran
- Skor Maksimum = Nilai maksimum yang dapat dicapai

Adapun kategori nilai *N-Gain* dapat dilihat seperti pada tabel 2. 4

Tabel 2. 4 Kategori N-Gain

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

C. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *game* edukasi pengenalan huruf hijaiyah dan tanda baca harakat yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Construct 3*. *Game* ini dirancang untuk membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah beserta harakat dasar secara interaktif dan menyenangkan.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Nama Produk

My Iqro.

2. Jenis Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi.

3. Platform

Komputer/laptop berbasis *web* (HTML5).

4. Perangkat Lunak Pengembang

Construct 3.

5. Materi Pembelajaran
 - a. Pengenalan 30 huruf hijaiyah.
 - b. Harakat fathah (ـَ).
 - c. Harakat kasrah (ـِ).
 - d. Harakat dhammah (ـُ).
6. Fitur Produk
 - a. Menu utama.
 - b. Menu materi huruf hijaiyah.
 - c. Menu materi harakat.
 - d. Audio pelafalan huruf hijaiyah.
 - e. Audio pelafalan huruf hijaiyah dan harakat.
 - f. *Game* edukasi.
 - g. Petunjuk penggunaan.
 - h. Informasi pengembang.
7. Karakteristik Produk
 - a. Tampilan menarik dan interaktif.
 - b. Menggunakan gambar, teks, dan suara.
 - c. Mudah digunakan oleh peserta didik.
 - d. Dapat digunakan secara mandiri maupun bimbingan guru.
8. Target Pengguna
 - a. Santri TPQ/TPA.
 - b. Siswa Sekolah Dasar.
 - c. Anak usia dini yang sedang belajar huruf hijaiyah.
9. Output Produk

File aplikasi *game* edukasi yang dapat dijalankan pada perangkat laptop/komputer
10. Tujuan Pengembangan
 - a. Membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah dan harakat dengan lebih mudah.
 - b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis *game*.
 - c. Menyediakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat merupakan dasar penting dalam membaca AL-Qur'an. Namun, pada proses pembelajaran masih ditemukan beberapa permasalahan, seperti peserta didik mengalami kesulitan mengenali huruf hijaiyah yang bentuknya mirip, kurang memahami penggunaan harakat, serta rendahnya minat belajar karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti buku Iqra' dan papan tulis.

Untuk mengetahui permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan *game* edukasi menggunakan *Construct 3*. Media pembelajaran berbasis *game* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Prosedur penelitian pada pengembangan *game* edukasi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah dan tanda baca harakat. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

- a. Melakukan observasi pada proses pembelajaran.
- b. Melakukan wawancara dengan guru/ustazd mengenai kesulitan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah dan harakat.
- c. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai.
- d. Menganalisis materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat yang akan dimasukkan ke dalam *game*.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti Menyusun desain *game* edukasi yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Menyusun materi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.
- c. Membuat *storyboard* dan *flowchart game*.

d. Mendesain tampilan muka (*interface*).

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan proses pembuatan *game* edukasi menggunakan *Construct 3* berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

Kegiatan yang dilakukan meliputi :

- a. Membuat tampilan menu utama.
- b. Menambahkan materi huruf hijaiyah dan harakat.
- c. Menambahkan audio pelafalan huruf.
- d. Menambahkan audio pelafalan tanda baca harakat fathah, kasrah, dhammah.
- e. Permainan edukatif.
- f. Melakukan fungsi pengujian *game*.
- g. Melakukan validasi ahli.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk layak dinyatakan oleh ahli, *game* edukasi diujicobakan kepada peserta didik. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

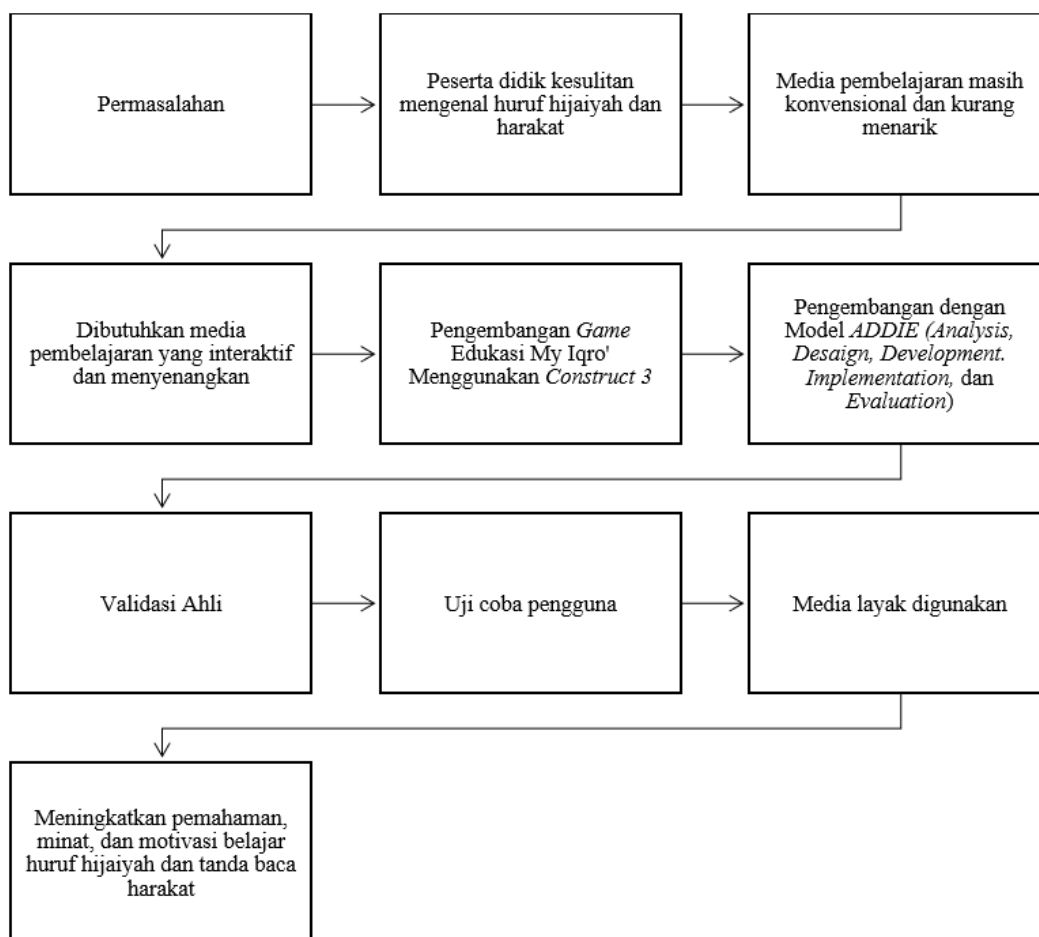
- a. Melaksanakan *pre-test* secara konvensional untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan *game* edukasi.
- b. Menginstal atau menjalankan *game* pada perangkat yang digunakan.
- c. Memberikan petunjuk penggunaan kepada peserta didik.
- d. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *game* edukasi.
- e. Melaksanakan *post-test* setelah penggunaan *game* edukasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

- a. Menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.
- b. Menghitung peningkatan hasil belajar menggunakan analisis *N-Gain*.
- c. Melakukan evaluasi terhadap produk berdasarkan hasil implementasi.
- d. Menyimpulkan hasil pengembangan *game* edukasi *My Iqro* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah.

Apabila hasil validasi dan uji pengguna menunjukkan kategori layak atau sangat layak, maka *game* edukasi huruf hijaiyah dan tanda baca harakat dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 menunjukkan kerangka berpikir penelitian yang diawali dengan adanya permasalahan, yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenal huruf hijaiyah dan tanda baca harakat karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui pengembangan *game* edukasi “My Iqro” menggunakan *Construct 3* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Selanjutnya, produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dan diuji kepada pengguna untuk mengetahui kelayakannya. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang layak digunakan serta mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik dalam mempelajari huruf hijaiyah dan tanda baca harakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan *game* edukasi *My Iqro* menggunakan *Construct 3* sebagai media pembelajaran. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis* peserta didik mengikuti *pre-test* secara konvensional untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya peserta didik menggunakan *game* edukasi *My Iqro* dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media, dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan dan dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik. Melalui proses tersebut, penelitian diharapkan dapat menghasilkan *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah serta harakat, fathah, kasrah, dan dhammah, sekaligus mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.