PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK BERNUANSA STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI TPQ AL-IHSAN SINGKARAK KABUPATEN SOLOK

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Seminar Proposal
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh :

DEFRA ANUGRAH AMAAR
NIM. 2521111

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
NIP.198109232005012005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH
M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2025 M/1446 H

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah merestui jalanku dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala macam rintangan dan hambatan yang kemudian diberikan jalan untuk menghadapinya, yang tak lepas dari rahmatmu ya Allah. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana berupa skripsi yang disusun dengan penuh semangat dan perjuangan ini ku persembahkan untuk :

Amri (Amri) dan Bunda (Leni Marlina)

Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta dan tersayang, ayahanda Amri, terima kasih atas perjuangan tanpa lelah demi kehidupan anakmu. Terima kasih atas dukungan moril dan materi, serta doa-doa yang tiada hentinya demi kesuksesan dan kelayakan atas hidup anakmu. Tiada kata seindah lantunan doa, dan tiada doa yang lebih khusuk selain doa yang terucap dari hati orang tua. Ayah, terima kasih karena engkau adalah sosok yang tak pernah letih bekerja demi masa depanku.

Ibu (Leni Marlina) sesorang yang biasa saya sebut umak, pelukanmu adalah rumah paling tenang. Doamu adalah pagar yang menjagaku saat dunia terasa menekan. Kata-katamu yang sederhana namun penuh cinta telah menjadi cahaya dalam setiap kebimbanganku. Dalam sujud panjangmu, aku tahu, ada namaku yang selalu kau sebutkan pada Tuhan dengan linangan air mata. Doa dan Keringatmu adalah saksi dari setiap cita yang kau titipkan padaku. Meski sering menyembunyikan lelah di balik diam, aku tahu ada rindu, harapan, dan cinta yang tak pernah habis untukku. Dalam setiap langkahku, ada jejakmu yang menguatkan.

Dalam setiap malam panjangmu, kau bangun lebih awal dari semua orang, bukan hanya untuk menyiapkan sarapan, tetapi juga untuk menyiapkan masa depanku dalam sujud dan doamu yang lirih. Setiap langkahku di dunia akademik ini adalah karena tempaan tanganmu, setiap lembar skripsi ini adalah cermin dari cinta dan perjuanganmu. Engkau bukan hanya sumber kehidupanku, tapi juga pondasi dari semua impian yang kini mulai kutapaki. Jika ada satu orang yang paling pantas menerima semua ini, itu adalah engkau… bunda.

Ayah dan Bunda, Tanpa kalian, aku bukan siapa-siapa. Tanpa restu dan ridhomu, langkahku tak akan ringan seperti hari ini. Kalian bukan hanya orang tuaku, tapi juga guru kehidupanku. Kalian ajarkan arti ketulusan, keikhlasan, dan keteguhan hati. Skripsi ini mungkin hanya setumpuk kertas bagi dunia, tapi bagiku, ini adalah bukti bahwa aku telah berusaha menjadi anak yang tak ingin mengecewakan orang tuanya. Terima kasih telah menjadi sosok yang luar biasa dalam hidupku, dan doaku semoga Allah mengangkat derajat kalian, menjaga kesehatan kalian, dan membalas semua cinta dan pengorbanan kalian dengan surga-Nya yang paling indah.

Teruntuk Saudara

Adik (San Fadisa Stella dan Khairunnisa Amwa) yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan inspirasi tanpa henti. Terima kasih atas kehadiran, canda tawa, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini lebih bermakna. Kalian adalah sumber semangat dalam setiap langkah yang saya ambil.

Teruntuk Seluruh keluarga besar

Terima kasih kepada om, tante, nenek, dan seluruh anggota keluarga besar yang selalu memberikan cinta, dukungan, dan doa. Terima kasih atas dukungan moril dan materi, serta serta doa yang tiada hentinya demi kesuksesan saya. Kehadiran kalian dalam hidup saya memberikan kekuatan dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk Dosen Pembimbing Akademik

Teruntuk Ibu Gusnita Darmawati. S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik (PA), terimakasih telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan selama perkuliahan agar penulis menjadi lebih baik. Semoga ilmu dan motivasi yang telah diberikan menjadi berkah dan semoga Allah SWT membalas kebaikan bapak berlipat-lipat ganda, selalu dilimpahkan kesehatan dan selalu dalam lindunganNya.

Teruntuk Dosen Pembimbing Skripsi

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya. Bimbingan dan pelajaran yang Bapak berikan sungguh tiada ternilai harganya. Jasa dan kebaikan hati Ibu akan selalu terpatri di hati saya, menjadi cahaya yang menerangi langkah-langkah saya ke depan. Saya juga ingin memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila selama proses bimbingan terdapat tutur kata atau perilaku saya yang kurang berkenan di hati Ibu. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan ketulusan Ibu dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya.

Teruntuk Sahabat Sevisi

Terima kasih yang mendalam saya sampaikan kepada Nelson Rahmad Ramli, Indra Efendi Hasibuan, Ahmad Zulkarnain Nasution, Faturrahman Alfarisi, Rizko Imsar dan semua sahabat-sahabat terbaikku yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Kalian telah menjadi bagian terpenting dalam hidupku, menemani setiap langkah dengan penuh kekonyolan dan dukungan yang tak ternilai. Kenangan indah yang kita lalui bersama akan selalu menjadi harta yang berharga dalam hidupku. Setiap tawa, setiap dukungan, dan setiap momen berharga yang kita bagi adalah energi positif yang tak pernah pudar. Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi kita dengan kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan. Terima kasih telah menjadi sahabat yang luar biasa dan membuat perjalanan ini lebih berarti

Teruntuk Sahabat-sahabatku

Untuk kalian yang kusebut sahabat, yang hadir bukan hanya saat tawa mengisi hari, tetapi juga saat air mata menetes dalam diam. Kalian yang telah menjadi tempat berbagi cerita, yang tak lelah mendengar keluh kesah, yang selalu hadir dengan pelukan hangat, candaan sederhana, dan kalimat penyemangat di saat aku hampir menyerah. Terima kasih telah bersedia berjalan bersama dalam suka maupun duka, dalam proses panjang menuju titik ini- mulai dari begadang menyusun tugas, saling menguatkan saat ujian hidup datang, hingga merayakan hal-hal kecil yang membuat hidup terasa berarti. Skripsi ini bukan hanya hasil dari kerja keras seorang diri, tetapi juga buah dari kehadiran kalian yang tak tergantikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, terima kasih telah meyakinkan aku bahwa aku tidak sendiri. Semoga persahabatan ini tak lekang oleh waktu, dan semoga kita semua bertumbuh menjadi versi terbaik dari diri kita masing-masing, di jalan dan waktu yang telah Allah tetapkan.

Teruntuk Teman-teman PTIK C 2021

Untuk kalian, keluarga kedua yang Allah pertemukan di ruang-ruang kelas, Teman-teman seperjuangan PTIK C Angkatan 2021, yang telah menjadi bagian dari cerita terindah dalam perjalanan ini. Kita pernah bersama dalam tawa dan lelah, dalam tugas yang datang silih berganti, dalam presentasi yang deg-degan, hingga momen-momen lucu yang tak akan pernah bisa diulang dengan cara yang sama. Terima kasih atas kerja sama, candaan, motivasi, bahkan keheningan yang nyaman. Dalam setiap fase dari pertemuan awal hingga menuju akhir masa kuliah- kalian adalah warna yang tak tergantikan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa kita sudah sejauh ini melangkah, dan aku bersyukur pernah tumbuh bersama kalian di lingkungan yang mendukung dan penuh cerita. Semoga perjalanan kita tidak berhenti di sini, semoga langkah-langkah kita terus menuju kebaikan, dan suatu hari nanti, saat kita mengenang kembali masa-masa ini, kita bisa tersenyum dengan bangga dan penuh syukur. Untuk PTIK C 2021 kita mungkin

tak lagi duduk di kelas yang sama, tapi kenangan dan rasa kebersamaan ini akan tetap tinggal dalam hati

Teruntuk Diri Sendiri

Terima kasih kepada diriku sendiri yang telah bertahan melalui semua drama dan kepanikan saat deadline mendekat. Terima kasih atas ketekunan dan semangat yang tak pernah padam meskipun tantangan terus datang dan kantung mata semakin tebal. Hei, diriku yang luar biasa, kamu berhasil! Meski sering merasa seperti ingin menyerah, kamu tetap gigih menyelesaikan skripsi ini.

Motto

“it always seems impossible until it’s done”

- Nelson Mandela-

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Bernuansa Strategi Pembelajaran Kontekstual di Tpq Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok"** yang disusun oleh **Defra Anugrah Amar** dengan **Nim 2521111** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan telah di setujui untuk mengikuti ujian munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Bukittinggi,....., 2025
Pembimbing

Sarwo Derta, S.S. S.Kom, M.Kom
NIP.197501042006041003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama/Nim	: Defra Anugrah Amar/2521111
Tempat Tanggal Lahir	: Singkarak/6 Juli 2002
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul	: **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK BERNUANSA STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI TPQ AL-IHSAN SINGKARAK KABUPATEN SOLOK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul Diatas benar hasil karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya, apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar ke sarjanaan penulis di copot sampai waktu yang ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 30 Juli 2025

Penulis



Defra Anugrah Amar

Nim : 2521111

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

No.US.053/Un.26.1/S1 PTIK/PP.00.9/07/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi & Komunikasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	Defra Anugrah Amar
NIM	:	2521111
Program Studi	:	S1 Pendidikan Teknologi Informasi & Komunikasi
Judul	:	Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Bernuansa Strategi Pembelajaran Kontekstual Di Tpq Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok

Dengan deteksi plagiarisme untuk karya ilmiah mahasiswa (Skripsi) sebanyak 25 % dengan demikian karya ilmiah yang bersangkutan setelah dilakukan pemeriksaan dinyatakan **BEBAS PLAGIAT.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi,23 Juli 2025
Ketua Prodi PTIK,

Sarwo Derta, M. Kom
NIP. 197501042006041003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Bernuansa Strategi Pembelajaran Kontekstual Di Tpq Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok", serta pendidikan peneliti pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa peneliti mohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kegururan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan

jajarannya telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Ibu Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelasaikan studi.
5. Ibu Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah memberikan bantuan bimbingan, arahan dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen tim penguji munaqasyah yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kegururan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
9. Kepala sekolah dan staf tata usaha beserta guru-guru di SMAN 1 Matur yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan semua informasi yang peneliti butuhkan.

10. Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda, Aamiin ya Rabbal ‘Alamin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain serta kepada segenap pembaca Aamiin.

Bukittinggi, Juli 2025
Penulis

Defra Anugrah Amar
Nim. 2521111

ABSTRAK

Defra Anugrah Amar, Nim 2521111 **"Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Bernuansa Strategi Pembelajaran Kontekstual Di Tpq Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok"** Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TPQ Al-Ihsan Singkarak. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan media berbasis teknologi. Proses belajar yang dominan ceramah dan berpusat pada guru membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Media yang digunakan terbatas pada buku dan papan tulis, sehingga materi sulit dipahami secara mendalam. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini merancang media pembelajaran berbasis strategi pembelajaran kontekstual dengan Construct 2. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak.

Metode penelitian yang digunakan peneliti termasuk jenis metode penelitian dan pengembangan dan Reseach and Development (RnD). Penelitian ini menggunakan model pengembangan hannafi and peck. Model Hannafin and Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis keperluan, fase desain serta fase pengembangan dan inplementasi

Hasil uji validitas dari ahli menunjukkan bahwa media yang telah dirancang dinyatakan valid dengan memperoleh nilai akhir 0,838 yang mengacu pada rumus Aiken's V. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan construct 2 yang telah dirancang dinyatakan praktis dengan memperoleh nilai akhir 0,98 dengan menggunakan formula Kappa Cohen, dimana pada pengolahan diperoleh momen kappa. Instrument yang digunakan dalam praktikalitas berupa angket kemudian hasil dari penilaian diolah menggunakan rumus momen kappa. Hasil efektifitas dari siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan construct 2 yang telah dirancang dinyatakan efektif dengan nilai akhir 0,978 hasil angket uji efektifitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R.Hake, Didapatkan hasil bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan construct 2 yang telah dirancang yaitu valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran yang penulis rancang, penulis berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan construct 2 di TPQ Al-Ihsan Singkarak untuk kelas E.

Kata Kunci: Media Belajar, Construct2, Akidah Akhlak, TPQ Al-Ihsan Singkarak, R&D, Hannafin dan Peck.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN

SURAT BEBAS PLAGIAT

KATA PENGANTAR i

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 7

G. Penjelasan Judul 8

H. Sistematika Penulisan 11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 13

1. Pengertian Media Pembelajaran 13

2. Fungsi Media Pembelajaran 14

3. Manfaat Media Pembelajaran 15

B. CONSTRUCT 2 17

1. Pengertian Construct 2 17

2. Kelebihan dan Kekurangan Construct 2 18

C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak 19

D. Canva 20
E. Storyboard 20
F. Struktur Navigasi 21
G. Penelitian Relevan 24
BAB III METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 29
B. Jenis Penelitian 29
1. Analisis Kebutuhan 31
2. Desain 33
3. Pengembangan dan Implementasi 35
C. Uji Produk 37
1. Uji Validitas Produk 37
2. Uji Praktikalisasi Produk 38
3. Uji Efektivitas Produk 39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 41
1. Fase Analisis Kebutuhan 41
2. Fase Desain 44
3. Fase Pengembangan dan Implementasi 57
B. Pembahasan 65
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 68
B. Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Navigasi Linier. 22
Gambar 2.2. Struktur Navigasi Nonlinier 23
Gambar 2.4. Struktur Navigasi Campuran. 24
Gambar 3.1 Alur Penerapan Model Hannafin & Peck 30
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu 45
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi 46
Gambar 4.4 Pembuatan Objek 58
Gambar 4.5 Pembuatan Menu Utama 58
Gambar 4.6 Logika dan Event Sheet 59
Gambar 4.7 Home 60
Gambar 4.8 Menu Materi 60
Gambar 4.9 Materi 1 60
Gambar 4.10 Materi 2 61
Gambar 4.11 Materi 3 61
Gambar 4.12 Materi 4 61
Gambar 4.13 Quiz Puzzle 62
Gambar 4.14 Pertanyaan Quiz 62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V 38
Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Prakalitas Moment Kappa 39
Tabel 4.1 Storyboard Media 47
Tabel 4.2 desain Tampilan (Interface) 53
Tabel 4.3 Blackbox Testing 63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin pesat saat ini membuat kebutuhan akan teknologi tersebut terus meningkat di berbagai kalangan, baik di masyarakat umum maupun di dunia akademis. Hal ini tidak lepas dari perubahan cara manusia bekerja, yang dulunya dilakukan secara manual dan tradisional, kini menjadi lebih cepat dan akurat berkat bantuan komputer. Selain meningkatkan efisiensi, teknologi ini juga membantu menghemat tenaga, waktu, dan biaya, sehingga pengeluaran dapat dikurangi semaksimal mungkin. Adanya teknologi informasi saat ini yang kian berkembang cepat, pesat, dan kompleks menjadikan kebutuhan akan informasi manusia meningkat terutama dalam bidang pendidikan sehingga bidang pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi terutama teknologi komputer [1].

Dalam pandangan Al-Qur'an juga dijelaskan sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S *Al-alaq* ayat 4 sebagai berikut:

الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ﴿٤﴾

Artinya : *"yang mengajar (manusia) dengan pena"*.

Merujuk pada tafsir Jalalain menjelaskan bahwa Tuhan yang sama yang telah mengajari manusia dengan pena dan mengajarinya dari hal-hal yang tidak ia ketahui sebelumnya, dan yang mampu mengajari seorang hamba (seperti dirinya) yang tidak mengetahui bagaimana cara membaca

[2]. Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu yang diajarkan melalui pena sebagai simbol dari proses pembelajaran yang berbasis literasi dan teknologi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Aqidah Akhlak sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu.

Penelitian ini berlandaskan pada prinsip pendidikan berbasis pendekatan konstruktivisme dan menjadi dasar dalam penerapan strategi pembelajaran kontekstual. Strategi pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) [3]. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif membangun pemahaman mereka melalui pengalaman nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa pembelajaran yang efektif harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menerapkan ilmu dalam kehidupan mereka [4]. Strategi pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menghubungkan informasi tersebut dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Dengan demikian, pemahaman mereka terhadap suatu konsep menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

TPQ Al-Ihsan Singkarak adalah lembaga pendidikan di Nagari Singkarak, Kecamatan X Koto Singakarak yang menyediakan pendidikan

agama Islam. Lembaga ini termasuk dalam kategori Madrasah Diniyah Awaliyah, dan memiliki status swasta dengan akreditasi B. TPQ al-ihsan Singkarak fokus pada pengajaran agama Islam, termasuk pelajaran seperti Al-Qur'an, fiqh, akidah, dan bahasa Arab. Kurikulum biasanya dirancang untuk memberikan dasar yang kuat dalam pengetahuan agama. Pembelajaran aqidah akhlak dipahami sebagai pendidikan dan aplikasi serta kinerja di lembaga pendidikan karena kecepatan semua peristiwa di dunia Pendidikan dapat dijadikan sebagai wadah pengembangan karakter siswa bermanfaat bagi kehidupan. Jadi bisa dibilang juga. Setiap pembelajaran yang harus diselesaikan memiliki tugas pedagogis dan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan karakter siswa [5].

Penulis melakukan wawancara dengan ustadz Dodi Hermanto selaku kepala sekolah sekaligus guru di TPQ al-ihsan pada tanggal 7 Maret 2025. Kesimpulan wawancara dengan guru adalah media yang digunakan masih kurang efektif karena lebih banyak mengandalkan buku dan papan tulis, terkadang sesekali menggunakan proyektor untuk video pembelajaran singkat. Video pembelajaran singkat sering kali tidak memungkinkan pengembangan keterampilan kritis siswa, seperti keterampilan berpikir kritis atau analisis, karena siswa hanya menerima informasi yang disajikan tanpa didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dapat menimbulkan rasa bosan dan kejenuhan selama proses belajar mengajar. Dampaknya adalah penurunan minat

belajar siswa di dalam kelas, karena kurangnya daya tarik dan kreativitas dalam penyampaian materi.

Pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Singkarak masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi dan membutuhkan tambahan penjelasan di luar jam pelajaran. Namun, keterbatasan waktu mengajar guru menjadi kendala dalam memberikan bimbingan tambahan secara langsung. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif membuat siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar secara mandiri. Dalam kondisi ini, penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi menjadi sangat penting agar siswa lebih tertarik dan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna. Perencanaan yang baik dan pemilihan metode, strategi dan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [6].

Saat ini, di pasaran telah banyak tersedia media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi berbasis Android, *e-learning*, dan video pembelajaran interaktif. Media-media ini memiliki kelebihan dalam memberikan fleksibilitas belajar, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Namun, media pembelajaran yang ada di pasaran masih memiliki berbagai kekurangan. Beberapa media hanya berfokus pada penyajian materi dalam bentuk teks atau video tanpa adanya interaktivitas yang mendorong eksplorasi mandiri siswa. Selain itu, banyak

aplikasi pembelajaran yang kurang relevan dengan konteks pendidikan Islam, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Hal ini menyebabkan siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis strategi pembelajaran kontekstual dengan menggunakan *Construct 2*. *Construct 2* dipilih karena kemudahannya dalam membuat media interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman yang kompleks. Dengan bantuan *Construct 2*, media pembelajaran ini akan dirancang mencakup elemen visual, audio, dan interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [7]. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini didasarkan pada berbagai penelitian sebelumnya yang membuktikan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Studi yang dilakukan oleh Permatasari et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Construct 2* dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Media interaktif ini membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Rahman (2020) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat menghubungkan teori dengan praktik

dalam kehidupan sehari-hari. Mayasari (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan landasan filosofis, teoritis, dan empiris tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis strategi pembelajaran kontekstual yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis strategi pembelajaran kontekstual ini, diharapkan motivasi belajar siswa di TPQ Al-Ihsan Singkarak dapat meningkat, serta pemahaman mereka terhadap materi Aqidah Akhlak menjadi lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan Islam, sehingga bisa menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran di madrasah lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang terbaru dan inovatif.
2. Pembelajaran hanya menggunakan media buku dan papan tulis.
3. Kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran.
4. Keterbatasan waktu guru dalam membimbing siswa.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam ruang lingkup yang kiranya dapat dijangkau, yaitu perancangan media pembelajaran aqidah akhlak bernuansa strategi pembelajaran kontekstual di TPQ Al-Ihsan kelas E semester genap, tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitan ini yaitu: "Bagaimana rancangan media pembelajaran aqidah akhlak bernuansa strategi pembelajaran kontekstual di TPQ Al-Ihsan Singkarak, Kabupaten Solok yang valid, praktis, dan efektif ?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran aqidah akhlak bernuansa strategi pembelajaran kontekstual di TPQ Al-Ihsan Singkarak, Kabupaten Solok yang valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1) Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pendidikan, serta menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

1) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

2) Menambah pengetahuan dan ilmu wawasan bagi peneliti.

3) Dapat menerapkan ilmu yang didapat pada masa kuliah.

b) Bagi Guru

1) Mempermudah penyampaian materi dan menjawab pertanyaan siswa secara otomatis.

2) Menghemat waktu dan meningkatkan fokus pada pembelajaran lainnya.

3) Mendukung evaluasi pemahaman siswa melalui media pembelajaran.

c) Bagi siswa

1) Memudahkan akses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja.

2) Meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar.

3) Membuat pembelajaran lebih interaktif dan fleksibel.

G. Penjelasan Judul

Agar mempermudah dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti akan mejabarkan dan menjelaskan istilah yang terdapat pada judul ini, yaitu:

1. Perancangan

Perancangan adalah serangkaian proses yang bertujuan untuk menghasilkan sistem atau solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, perancangan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *Construct 2* untuk siswa di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Ihsan Singkarak. Tahapan perancangan meliputi:

a. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan siswa, guru, dan kurikulum terkait materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.
b. Desain Sistem: Merancang arsitektur media pembelajaran, antarmuka pengguna yang interaktif, serta konten yang relevan untuk mendukung pemahaman siswa.
c. Implementasi: Mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan teknologi *Construct 2*, termasuk penyimpanan materi pelajaran.
d. Pengujian Sistem: Menguji media untuk memastikan bahwa konten dapat disampaikan dengan baik dan menarik bagi siswa.
e. Evaluasi dan Pemeliharaan: Mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk meningkatkan sistem dan memastikan operasional yang berkelanjutan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran Akidah Akhlak dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Komponen utama dari media ini meliputi:

a. Konten Edukasi: Berisi informasi dan materi pelajaran yang terstruktur sesuai dengan kurikulum TPQ Al-Ihsan.

b. Antarmuka Pengguna: Memberikan pengalaman interaktif bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan intuitif.
c. Fitur Interaktif: Menyediakan elemen seperti kuis, permainan, dan simulasi yang membantu siswa memahami konsep-konsep akhlak dengan lebih baik.

3. Akidah Akhlak

Akidah Akhlak adalah mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai moral dan etika dalam Islam. Dalam konteks TPQ, pelajaran ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat bantu belajar yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi tersebut, sehingga mereka dapat menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

4. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*/CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam dengan mengaitkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan pengalaman langsung.

5. TPQ Al-Ihsan Singkarak

TPQ al-ihsan Singkarak adalah lembaga pendidikan di Nagari Singkarak, Kecamatan X Koto Singakarak yang menyediakan pendidikan agama Islam. Lembaga ini termasuk dalam kategori Madrasah Diniyah Awaliyah, dan memiliki status swasta

dengan akreditasi B. TPQ al-ihsan Singkarak fokus pada pengajaran agama Islam, termasuk pelajaran seperti Al-Qur'an, fiqh, akidah, dan bahasa Arab. Kurikulum biasanya dirancang untuk memberikan dasar yang kuat dalam pengetahuan agama.

Dengan adanya media pembelajaran Akidah Akhlak bernuansa strategi pendidikan kontekstual, diharapkan siswa TPQ Al-Ihsan Singkarak dapat lebih mudah memahami materi ajar dan menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam integrasi teknologi modern dalam pendidikan agama di TPQ Al-Ihsan Singkarak.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika laporan penelitian ini disusun kedalam tiga bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelesan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori mengenai judul seperti pengertian sistem, kelemahan maupun kelebihan sistem dan lain sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi metode penelitian yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin, tepatnya bentuk jamak dari "medium," yang secara esensial berarti perantara. Dalam konteks bahasa Arab, istilah yang setara, yaitu "wasail," juga menekankan fungsi media sebagai sarana perantara dalam komunikasi [8]. Media merupakan perantara pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan. Media adalah individu, objek, materi, atau peristiwa yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Contohnya adalah guru, buku teks, dan lingkungan sekolah [9].

Menurut AECT *(Association of Education and Communication Technology*), media merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Dengan kata lain, media dianggap sebagai alat atau sarana yang memfasilitasi transfer pesan atau informasi antara pengirim dan penerima pesan [10]. NEA (*National Education Association*) mendefinisikan media sebagai alat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca, atau dibicarakan, serta sebagai instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media memiliki peran sebagai sarana yang memfasilitasi

berbagai bentuk interaksi dan pengalaman pembelajaran bagi peserta didik[11].

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar dalam proses penyaluran informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran mencakup berbagai macam bentuk, seperti manusia, benda, materi, atau peristiwa, yang memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi dan pengalaman pembelajaran bagi peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, sikap, atau keterampilan. Sebagai contoh, media pembelajaran dapat berupa guru, buku teks, materi pembelajaran digital, atau lingkungan sekolah yang mendukung proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut [12]:

a. Fungsi *AVA* (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*), berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Jadi alat bantu dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru,

karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak.

b. Fungsi Komunikasi, Fungsi komunikasi dalam konteks media pembelajaran berperan sebagai perantara antara pembuat media (komunikator) dan penerima pesan (*audience*). *Audience*, yang merupakan orang yang membaca, melihat, atau mendengar media, menerima pesan yang disampaikan melalui berbagai jenis media seperti modul, film, *slide*, OHP, dan lain sebagainya. Dalam komunikasi tatap muka, pesan disampaikan secara langsung oleh pembicara kepada penerima tanpa menggunakan media sebagai perantara. Dengan demikian, fungsi komunikasi dalam media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan komunikator dengan *audience* dalam proses penyampaian pesan dan informasi.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut [13]:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

   Dengan adanya bantuan media pembelajaran, penafsiran yang beragam dari peserta didik dapat dihindari. Setiap peserta didik yang melihat dan mendengar uraian suatu materi melalui media pembelajaran, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik lainnya.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

   Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

   Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pendidik dan peserta didik dapat melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

   Dengan adanya media pembelajaran, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan adanya media, para pendidik tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang karena peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

   Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapan pun dan di mana pun.

7. Media dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

   Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Begitu pula peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau dan suatu peristiwa penting yang sedang terjadi pada saat kini dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

8. Media membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

   Obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar, terlalu jauh, dapat dipelajari melalui bantuan media. Begitu pula obyek berupa kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat disaksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian tersebut.

B. CONSTRUCT 2

1. Pengertian Construct 2

Construct 2 adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat game dan proyek interaktif tanpa harus menguasai coding secara mendalam. Dengan sistem drag-and-drop yang intuitif, pengguna bisa dengan mudah merancang game, simulasi, atau media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dilengkapi berbagai fitur, seperti animasi, logika permainan, pengolahan data, serta dukungan untuk

gambar, audio, dan video. Dengan *Construct 2*, pengguna dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, misalnya melalui game edukasi atau materi interaktif yang memudahkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan construct 3 karena kemudahan dalam pengoperasiannya[7].

2. Kelebihan dan Kekurangan Construct 2

Berikut adalah beberapa kelebihan yang dari aplikasi Construct 2:

1. Cocok untuk pemula karena dengan berlatih, pemula pun bisa membuat *game* sederhana dengan cepat3.
2. Membantu perkembangan kemampuan kognitif karena coding mengajari tentang pola pikir bagaimana (*how to*), bukan apa (*what to*) sehingga kemampuan pemecahan masalah sangat terlatih.
3. Tersedia Map Editor dan Object Editor.
4. Fitur Remote Preview memungkinkan orang lain mengecek game buatan kamu lewat perangkat lain melalui link yang bisa dibagikan, sehingga kerja kelompok atau kolaborasi jadi lebih mudah.
5. Fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan dapat mempercepat proses pembuatan game, sehingga tidak perlu membuat ulang fungsi-fungsi tersebut.

Berikut adalah beberapa kekurangan yang dari aplikasi Construct 2:

1. Dalam versi gratis, ada beberapa fitur yang dibatasi.
2. Ketergantungan pada koneksi internet saat bekerja dalam mode kolaboratif.
3. Keterbatasan fitur dalam versi gratisnya.

C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Aqidah akhlak merupakan salah satu cabang ilmu dalam Islam yang membahas keyakinan dan moralitas seorang Muslim. Secara etimologi, aqidah berasal dari kata Arab "aqada" yang berarti ikatan atau perjanjian, yang mengacu pada keyakinan mendasar yang mengikat hati seorang Muslim terhadap ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Akhlak, di sisi lain, berasal dari kata "khuluq," yang berarti perangai atau budi pekerti. Dalam Islam, akhlak adalah manifestasi dari keimanan seseorang, di mana perbuatan baik mencerminkan aqidah yang benar. Hubungan antara aqidah dan akhlak sangat erat; aqidah yang kokoh akan menghasilkan akhlak mulia, sementara kelemahan dalam aqidah dapat memengaruhi perilaku seseorang menjadi buruk [14].

Sejak diterapkannya pembelajaran aqidah akhlak di berbagai institusi pendidikan, mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang tidak hanya memahami nilai-nilai agama tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan aqidah akhlak berperan penting dalam membangun generasi Muslim yang memiliki keyakinan kuat sekaligus berperilaku terpuji. Dengan

mempelajari aqidah akhlak, siswa diharapkan dapat memperkuat iman mereka melalui praktik ibadah, pemahaman Al-Qur'an, dan interaksi dengan lingkungan sosial yang positif [14].

D. Canva

Canva merupakan platform desain online yang menawarkan berbagai pilihan template untuk berbagai kebutuhan, seperti media sosial, presentasi, video, materi promosi, dokumen bisnis, kolase foto, sampul buku dan majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul e-book, serta beragam desain lainnya. Dengan Canva, pengguna dapat membuat desain yang kreatif dan menarik sebagai alat komunikasi yang efektif dan memukau [15].

E. Storyboard

Storyboard telah digunakan sejak awal tahun 1930-an, bermula ketika Smith menggunakan gambar terpisah pada papan buletin untuk menggambarkan adegan dalam film Disney *"The Three Little Pigs"*. Penggunaan *storyboard* dalam produksi film terus berkembang, mencapai puncaknya dalam film *"Gone with the Wind,"* yang menjadi salah satu film aksi langsung pertama yang memanfaatkan *storyboard* secara komprehensif. Efektivitas *storyboard* dalam film kemudian menginspirasi adaptasinya ke berbagai media lain, termasuk bidang pendidikan [16].

Storyboard adalah alat visualisasi yang menyajikan serangkaian ilustrasi atau gambar secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita atau urutan media interaktif. Umumnya, *storyboard* disusun menyerupai

cerita bergambar atau komik sederhana, membantu dalam memvisualisasikan ide dari aplikasi yang akan dibangun dan memberikan gambaran yang jelas tentang hasil akhir yang diharapkan. Saat ini, *storyboard* banyak digunakan dalam pembuatan kerangka website dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, *games*, dan media pembelajaran interaktif selama tahap perancangan [17].

Sebagai alat perencanaan, *storyboard* menggabungkan narasi dan visualisasi pada selembar kertas, memastikan koordinasi antara naskah dan elemen visual. Dengan *storyboard*, penyampaian ide cerita menjadi lebih mudah karena gambar-gambar tersebut memandu imajinasi untuk mengikuti alur cerita, menciptakan persepsi yang seragam. *Storyboard* terdiri dari sketsa-sketsa yang dirancang dalam bentuk persegi panjang, menunjukkan urutan atau alur cerita dari elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia, dilengkapi dengan keterangan atau penjelasan perintah dalam aplikasi untuk memastikan hubungan sistematis antar menu dan memudahkan identifikasi serta perbaikan kesalahan [18].

F. Struktur Navigasi

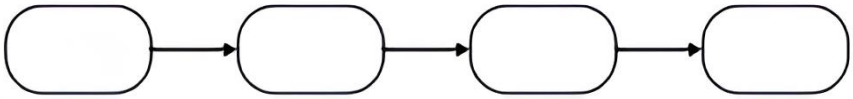
Struktur navigasi adalah alur dari sebuah program dan termasuk unsur terpenting dalam pembuatan aplikasi halaman web. Struktur navigasi ini merupakan perancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa lokasi yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen halaman web dan juga memudahkan untuk menganalisa keinteraktifan seluruh objek di dalam halaman web. Struktur navigasi digunakan untuk

menggambarkan secara garis besar isi dari seluruh website dan menggambarkan bagaimana hubungan antara isi dari website tersebut. Dengan struktur navigasi, dapat terlihat semua susunan isi dari sebuah website secara menyeluruh [19].

Macam-macam struktur navigasi antara lain [20]:

i. Struktur Navigasi Linier

Memiliki satu rangkaian yang berurutan dengan menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurutan sesuai urutannya. Hanya menampilkan halaman sebelumnya atau halaman sesudahnya, tidak dapat dua atau tiga halaman sebelumnya atau sesudahnya. Sumber :



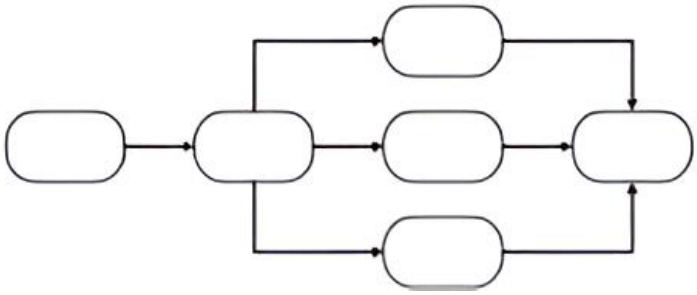
Sumber : (Wijaya et al, 2015)

Gambar 2.1. Struktur Navigasi Linier.

ii. Struktur Navigasi Nonlinier

Struktur ini merupakan struktur yang menampilkan data dengan mengandalkan percabangan berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai Master Page, kemudian memiliki percabangan yang disebut Slave Page. Jika salah satu halaman pendukung (Slave Page) dipilih maka akan

menjadi halaman utama (Master Page) kedua, dan begitu seterusnya.

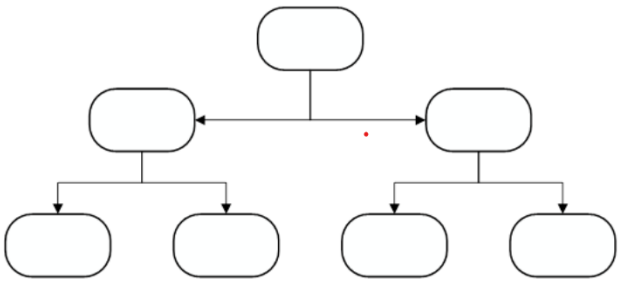


Sumber : (Wijaya et al, 2015)

Gambar 2.2. Struktur Navigasi Nonlinier

iii. Struktur Navigasi Hierarki

Struktur ini merupakan struktur yang menampilkan data dengan mengandalkan percabangan berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai Master Page, kemudian memiliki percabangan yang disebut Slave Page. Jika salah satu halaman pendukung (Slave Page) dipilih maka akan menjadi halaman utama (Master Page) kedua, dan begitu seterusnya.

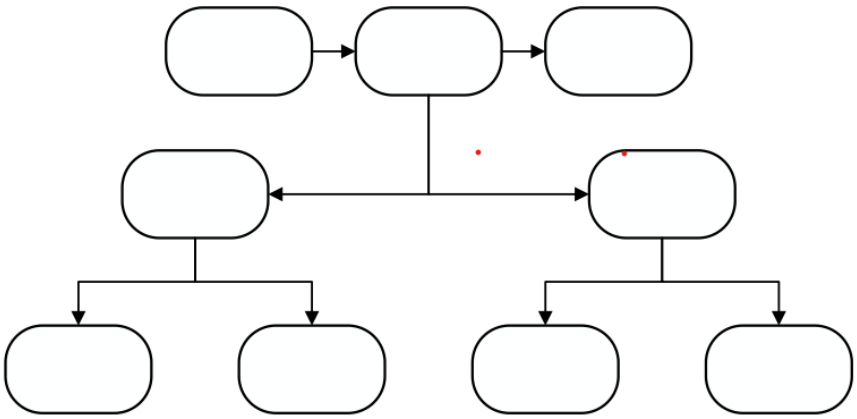


Sumber : (Wijaya et al, 2015)

Gambar 2.3. Struktur Navigasi Hierarki

iv. Struktur Navigasi Campuran

Struktur ini biasa disebut struktur bebas, sebab merupakan gabungan dari ketiga struktur lainnya. Struktur ini dapat digunakan dalam pembuatan multimedia sehingga dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.



Sumber : (Wijaya et al, 2015)

Gambar 2.4. Struktur Navigasi Campuran.

G. Penelitian Relevan

Berikut adalah penelitian relevan dengan penulis yang menjadi rujukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian oleh Junita Rosani (2024) Penelitian ini berjudul *"Perancangan Game Edukasi Menggunakan Construct 2 untuk Pembelajaran Informatika di SMAN 01 Ranah Batahan"*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk game edukasi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika, terutama setelah diberlakukannya kurikulum merdeka yang mewajibkan semua siswa

belajar informatika. Game ini dirancang menggunakan pendekatan *Game Development Life Cycle (GDLC)* dengan enam tahapan: inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validitas produk mendapatkan nilai rata-rata 0,867, praktikalitas oleh guru memperoleh nilai 0,82, dan efektivitas oleh siswa mencapai nilai 0,91. Ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Game edukasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi [21].

2. Penelitian oleh Sisca Wendi Harisa (2023) Judul penelitian ini adalah *"Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII di SMPN 1 Lareh Sago Halaban"*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam pelajaran matematika yang selama ini hanya mengandalkan papan tulis dan metode ceramah. Tujuannya adalah untuk menciptakan media pembelajaran berbasis game edukasi matematika yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil pengujian produk menunjukkan bahwa game yang dirancang sangat valid (nilai validitas

0,88), sangat praktis (0,97), dan sangat efektif (0,92). Media ini berhasil meningkatkan motivasi siswa, serta memperkuat pemahaman konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit [22].

3. Penelitian oleh Adesia Yuditihwa (2023) Penelitian ini berjudul *"Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2"*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Ampek Angkek dan difokuskan pada pelajaran Informatika kelas VII. Latar belakang penelitian adalah kondisi pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah, menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi. Penelitian menggunakan metode *R&D* dengan pendekatan pengembangan *Hannafin & Peck*, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, dan implementasi. Game edukasi yang dirancang berbasis Android agar mudah diakses siswa melalui smartphone. Hasil uji validitas menunjukkan skor 0,95 (sangat valid), praktikalitas 0,91 (sangat tinggi), dan efektivitas 0,87 (efektif). Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dirancang dapat membantu siswa belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa tergantung buku cetak [23].
4. Penelitian oleh Dini Aulia Rahim (2023) Penelitian ini berjudul *"Perancangan Media Pembelajaran Geografi Kelas X dalam Bentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMAN 1 Kec. Gunuang Omeh"*. Penelitian dilatarbelakangi oleh pembelajaran Geografi yang masih menggunakan metode konvensional dan media

yang sederhana, menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D* dengan model pengembangan *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Game edukasi geografi yang dikembangkan berisi materi pelajaran dan soal-soal yang dirancang dalam bentuk permainan yang interaktif. Berdasarkan hasil uji produk, media pembelajaran ini memperoleh nilai validitas rata-rata 0,85 (sangat valid), praktikalitas 0,89 (sangat praktis), dan efektivitas 0,80 (sangat efektif). Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar [24].

5. Penelitian oleh Indu Indah Purnomo (2020) Judul penelitian ini adalah *"Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2"*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran lingkungan yang interaktif dan menyenangkan, khususnya terkait dengan kesadaran membuang sampah pada tempatnya. Latar belakang penelitian adalah minimnya pendidikan tentang pengelolaan sampah dan lingkungan yang disampaikan secara menarik kepada anak-anak. Game edukasi yang dikembangkan menggunakan *Construct 2*, sebuah platform berbasis HTML5 yang memungkinkan game dapat diakses di berbagai sistem operasi, termasuk Android. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game edukasi yang dibuat dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian

terhadap lingkungan sejak usia dini. Game ini dirancang untuk anak usia 6–13 tahun dengan fitur pemilihan karakter dan gameplay yang melatih tanggung jawab terhadap sampah [25].

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah selesai dilaksanakan pada bulan April 2024 sampai dengan Juli 2024 di TPQ Al-Ihsan Singkarak, Kabupaten Solok, Sumatera Barat. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbang bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

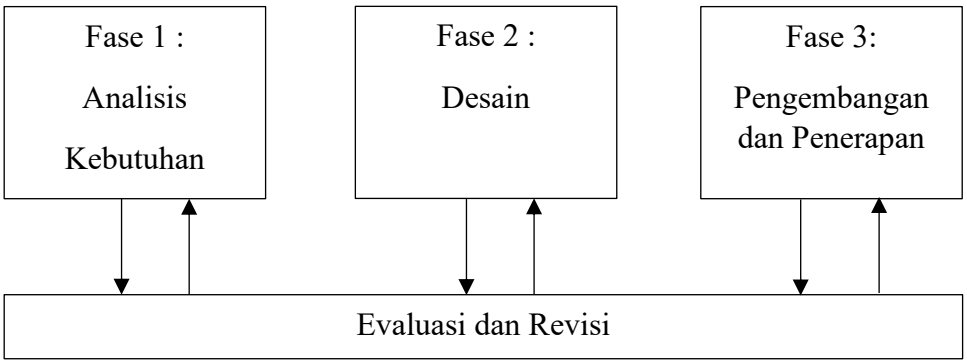
Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk membuat rancangan media pembelajaran. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Metode R&D secara umum menggunakan uji validitas, kepraktisan, dan efektifitas terhadap produk yang diuji melalui pakar dan praktisi terkait [26]. Dalam dunia pendidikan, Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi produk yang diterapkan dalam proses pembelajaran [27].

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Hannafin dan Peck, model ini terdiri dari tiga tahap yaitu yaitu analisis

kebutuhan, tahapdesain dan tahap pengembangan dan implementasi, ketiga tahapterhubung dalam kegiatan “evaluasi dan revisi”. Gambar di bawah berikut ini menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck:



Gambar 3.1 Alur Penerapan Model Hannafin & Peck

Berikut penjelasan tahapan pengembangan model Hannafin dan Peck :

1. Analisis kebutuhan

   Tahap pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Tahap ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objek media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

2. Desain

   Tahap Desain, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaedah terbaik untuk mencapai tujuan dari dibuatnya media pembelajaran. Salah satu dokumen yang dihasilkan

dalam fase ini ialah dokumen *storyboard* media pembelajaran berdasarkan keperluan Pelajaran dan objek media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam tahap analisis keperluan.

3. Pengembangan dan Implementasi

   Tahap pengembangan dan Implementasi adalah aktivitas pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran, pengujian, serta penilaian (baik formatif, maupun sumatif).

C. Tahapan Pengembangan

Proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan mencakup berbagai langkah dalam pembuatan media pembelajaran. Model pengembangan Hannafin dan Pack terdiri dari beberapa tahapan utama yang harus dilalui, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini mencakup tiga aspek utama yang perlu dikaji, yaitu tujuan dan objek media pembelajaran, pengetahuan dan Kemahiran yang dibutuhkan dan peralatan dan keperluan media pembelajaran. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilakukan di TPQ Al-Ihsan Singkarak, dengan rincian sebagai berikut:

a. Tujuan dan Objek Media Pembelajaran

   Pertama, tahap pengembangan media mencakup penetapan tujuan dan objek media. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan interaktif berbasis strategi pembelajaran kontekstual, memudahkan guru

dalam menyampaikan materi Aqidah Akhlak secara lebih menarik, serta memberikan fleksibilitas belajar mandiri. Objek media pembelajaran meliputi konten materi Aqidah Akhlak kelas E semester genap di TPQ Al-Ihsan Singkarak, dilengkapi elemen interaktif seperti teks, gambar ilustrasi, dan kuis yang mendukung. Navigasi dirancang menggunakan *Construct 2* dengan petunjuk dan menu materi yang terstruktur.

b. Pengetahuan dan Kemahiran yang dibutuhkan

Kedua, analisis pengetahuan dan kemahiran kelompok sasaran menjadi bagian kritis dalam pengembangan. Siswa sebagai pengguna utama diharapkan memiliki kemampuan dasar mengoperasikan perangkat digital, seperti melakukan klik/tap dan navigasi menu sederhana. Sementara itu, guru perlu memahami cara membuka aplikasi dan menjelaskan alur penggunaan media kepada siswa agar pembelajaran berjalan optimal.

c. Peralatan dan Keperluan Media Pembelajaran

Ketiga, peralatan dan keperluan media pembelajaran disiapkan untuk mendukung seluruh proses. Dari segi *software*, digunakan *Construct 2* untuk pengembangan, *Canva* untuk desain visual, audio yang mendukung. Pada aspek *hardware*, komputer/laptop diperlukan untuk tahap pembuatan, sedangkan proyektor atau smartphone digunakan saat implementasi di kelas maupun diluar kelas. Bahan pendukung meliputi buku referensi

materi Aqidah Akhlak, gambar ilustratif, dan skenario interaksi untuk memastikan konsistensi konten.

Evaluasi dan Revisi :

Tahapan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa meskipun telah mencakup tiga aspek utama—tujuan dan objek media pembelajaran, pengetahuan dan kemahiran pengguna, serta peralatan dan keperluan media—dengan pelaksanaan yang dilakukan di TPQ Al-Ihsan Singkarak secara cukup rinci, namun perlu dilakukan observasi dan wawancara untuk memvalidasi kebutuhan secara objektif.

2. Desain

Tahap desain merupakan proses perancangan media pembelajaran yang dilakukan setelah analisis kebutuhan selesai. Pada tahap ini, fokus utama adalah merancang konsep awal dari media yang akan dikembangkan. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

a) Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi dirancang untuk menghubungkan berbagai bagian dalam media pembelajaran sehingga membentuk alur kerja yang sistematis. Elemen-elemen dalam program multimedia diorganisasikan dengan baik melalui sistem navigasi yang dirancang agar pengguna dapat mengakses berbagai fitur dengan mudah.

b) Desain *Storyboard*

Storyboard mencakup seluruh elemen yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, termasuk konten visual, teks, skrip audio, dan elemen multimedia lainnya. *Storyboard* ini berfungsi sebagai panduan dalam proses pengembangan agar informasi yang disajikan lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

c) Desain Antarmuka (Interface)

Dalam merancang tampilan media pembelajaran, beberapa aspek utama harus diperhatikan. Pertama, judul utama biasanya ditempatkan di bagian atas layar untuk meningkatkan visibilitas. Kedua, teks atau materi harus memiliki tata letak yang konsisten, umumnya berada di bagian tengah layar. Ketiga, elemen visual seperti gambar dapat ditempatkan di berbagai posisi, seperti di samping, atas, atau bawah teks untuk mendukung penyampaian informasi. Keempat, elemen navigasi harus ditempatkan secara konsisten agar pengguna dapat dengan mudah berpindah antarbagian dalam media pembelajaran. Kelima, umpan balik terhadap interaksi pengguna harus diberikan secara jelas. Terakhir, ikon navigasi direkomendasikan untuk ditempatkan di area bawah atau samping layar guna meningkatkan aksesibilitas.

Evaluasi dan Revisi :

Desain struktur navigasi, storyboard, dan antarmuka telah dirancang dengan jelas menggunakan Construct 2 dan menyertakan elemen interaktif seperti teks, gambar ilustrasi, dan kuis, namun desain awal sebaiknya diuji terlebih dahulu oleh guru dan siswa untuk memperoleh masukan sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

3. Pengembangan dan Implementasi

Tahap ini dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

a) Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah merancang dan menciptakan media pembelajaran. Proses pengembangan melibatkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis. Pembuatan aplikasi dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b) Pengujian (Testing)

Tahap pengujian dilakukan menggunakan metode black box testing. Metode ini mengevaluasi perangkat lunak berdasarkan spesifikasi dan kebutuhan yang telah ditentukan tanpa melihat struktur internalnya. Pengujian ini berfokus pada validasi fungsi-fungsi utama, mendeteksi kesalahan pada

antarmuka, struktur data, akses basis data, serta mengidentifikasi potensi masalah seperti performa sistem, inisialisasi, dan penghentian program.

c) Validasi Produk

Tahap validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah layak sebelum diterapkan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Masukan yang diberikan oleh para ahli akan menjadi dasar perbaikan media pembelajaran. Proses ini menggunakan instrumen berupa angket validitas.

d) Uji Kepraktisan

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji kepraktisannya dengan mengumpulkan tanggapan dari praktisi. Kepraktisan dinilai berdasarkan kemudahan penggunaan dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran. Data diperoleh melalui angket yang diberikan kepada praktisi untuk dianalisis lebih lanjut.

e) Uji Efektivitas

Setelah melalui tahap validasi dan uji kepraktisan, media pembelajaran diujicobakan secara terbatas kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan siswa kelas E di TPQ Al-Ihsan Singkarak. Evaluasi efektivitas dilakukan dengan

meminta tanggapan melalui angket yang telah disusun sebelumnya. Masukan dari guru dan siswa akan digunakan untuk menyempurnakan produk agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Evaluasi dan Revisi :

pada tahap pengembangan dan penerapan menunjukkan bahwa meskipun media telah dikembangkan melalui integrasi berbagai elemen serta diuji menggunakan metode black box dan divalidasi oleh para ahli melalui angket, namun perlu dioptimalkan untuk perangkat berkapasitas rendah dengan cara seperti kompresi file dan penyediaan versi offline, memperluas pengujian tidak hanya pada fungsi dasar tetapi juga pada aspek pedagogis seperti keterlibatan siswa serta menyusun rencana revisi iteratif berdasarkan masukan dari guru dan siswa selama uji coba.

C. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Agar memperoleh produk yang berkualitas, diperlukan proses pengujian. Pengujian ini dilakukan oleh ahli media, seperti guru atau dosen yang memiliki pemahaman mendalam tentang media pembelajaran.

Hasil validitas produk diolah dengan mengacu pada rumus statistik Aiken’s V tahun 1985 sebagai berikut [28]:

$V = \sum s/[n(c - 1)]$

Keterangan :

S : r-lo

Lo : skor peringkat terendah

c : skor peringkat tertinggi

R : skor yang diberikan oleh penilai

n : jumlah nilai

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
< 0,6	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalisasi Produk

Pengujian kepraktisan dilakukan untuk menilai serta mendapatkan pendapat dari penguji mengenai produk. Hasil dari angket uji kepraktisan akan dianalisis menggunakan metode *moment kappa* [29].

$$\text{Momen kappa } (\mathbf{k}) = \frac{po - pe}{1 - pe}$$

Keterangan:

K : moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P : proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

Pe : proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Prakalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Evaluasi efektivitas media ini dilakukan berdasarkan penilaian angket yang diisi oleh guru mata pelajaran dan siswa. Data dari angket uji efektivitas kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut:

$$<g> = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

<g> = G-Score

<Sf> = Score akhir

<Si> = Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

"*High-g"* efektivitas tinggi jika (<g>) > 0,7

"*Medium-g*" efektivitas sedang jika 0,7 > (<g>) > 0,3

"*Low-g*" efektivitas rendah jika (<g>) < 0,3

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahapan ini bertujuan untuk memaparkan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengembangkan produk. Proses ini mengacu pada metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan Hannafin and Peck. Alur pengembangannya meliputi analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis aplikasi Construct 2. Produk ini dirancang untuk memudahkan pengguna, termasuk sekolah, dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Pengembangan produk ini melalui tahapan yaitu:

1. Fase Analisis Kebutuhan

a. Tujuan dan Objek Media pembelajaran

1) **Tujuan Media Pembelajaran**

Keterbatasan mendasar yang melekat pada metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan nilai-nilai akhlak secara aplikatif dan kontekstual menuntut hadirnya media pembelajaran yang mampu menjembatani secara efektif antara materi teks dalam buku dengan berbagai situasi nyata yang secara rutin dihadapi oleh siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Media ini diharapkan dapat mentransformasikan

konsep-konsep abstrak tentang akidah dan akhlak menjadi sesuatu yang lebih konkret, mudah dipahami, dan langsung dapat diaplikasikan.

2) **Objek Media Pembelajaran**

Ketersediaan materi pembelajaran dalam format buku teks yang masih bersifat tekstual dan kurang variatif dalam penyajiannya membutuhkan pengembangan dan pengayaan melalui berbagai elemen pendukung seperti ilustrasi-ilustrasi visual yang sederhana namun menarik, skenario interaktif yang melibatkan partisipasi aktif siswa, serta contoh-contoh perilaku yang relevan dengan konteks sosial budaya masyarakat Singkarak. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas pemahaman terhadap berbagai konsep dasar akidah dan akhlak yang mungkin masih abstrak bagi siswa kelas E.

b. Pengetahuan dan Kemahiran yang diperlukan

1) Pengetahuan dan Kemahiran Siswa

Analisis terhadap kemampuan siswa kelas E menunjukkan tingkat pemahaman dasar tentang nilai-nilai akidah dan akhlak sesuai kurikulum MI Kelas V, namun dengan kedalaman pemahaman yang masih bervariasi. Mayoritas siswa telah mampu mengidentifikasi konsep-konsep dasar akidah akhlak dan contoh perilaku terpuji, meskipun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masih perlu pendampingan lebih intensif.

Kemahiran teknis siswa dalam mengoperasikan perangkat mobile dasar cukup memadai, dengan sebagian besar responden menunjukkan kemampuan menggunakan fitur sentuh (tap/swipe) untuk navigasi sederhana.

2) Pengetahuan dan Kemahiran Pengajar

Ustadz Dodi memiliki penguasaan materi yang komprehensif terhadap konten buku "Aqidah Akhlak MI Kelas V" dengan pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Kemahiran dalam penggunaan teknologi pendidikan masih terbatas pada aplikasi presentasi dasar, namun menunjukkan minat kuat untuk mengadopsi media pembelajaran baru. Pemahaman tentang prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual telah dimiliki, meskipun implementasinya selama ini terkendala oleh keterbatasan alat bantu mengajar

c. Peralatan dan Keperluan Media Pembelarajan

Kondisi infrastruktur dasar yang tersedia di TPQ seperti komputer dan proyektor yang belum dimanfaatkan secara optimal sebenarnya memberikan peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang sederhana namun sesuai dengan kondisi nyata dan kebutuhan spesifik di lokasi penelitian. Ketersediaan perangkat dasar ini menjadi modal penting dalam pengembangan solusi media pembelajaran yang berkelanjutan dan mudah diimplementasikan.

Evaluasi dan Revisi:

Disini penelitian telah mengidentifikasi tujuan dan objek media pembelajaran, pengetahuan serta kemahiran yang diperlukan, serta peralatan dan keperluan media. Namun, untuk memvalidasi kebutuhan secara lebih objektif, perlu dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Selain itu, analisis infrastruktur TPQ Al-Ihsan Singkarak menunjukkan adanya peluang untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat yang tersedia sehingga media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kondisi tersebut.

2. Fase Desain

a. Desain

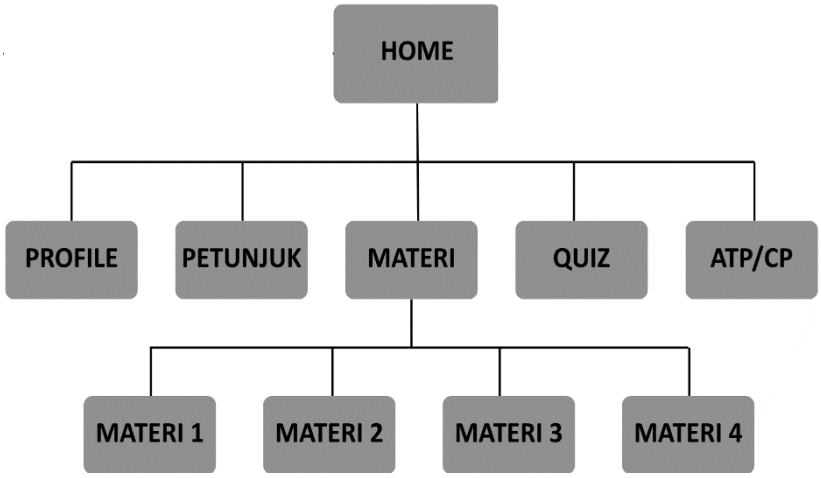
Setelah tahap analisis kebutuhan selesai, tahap desain merupakan langkah berikutnya dalam merancang produk media pembelajaran. Tahap desain pada penelitian ini difokuskan pada perancangan desain awal. Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur navigasi, *storyboard* dan interface.

1) Desain Struktur Navigasi

i. Struktur Navigasi Menu

Struktur menu pada media pembelajaran Akidah Akhlak ini menggunakan desain model hirarki, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dengan lebih banyak navigasi.

Gambar berikut merupakan bentuk susunan struktur navigasi menu utama :

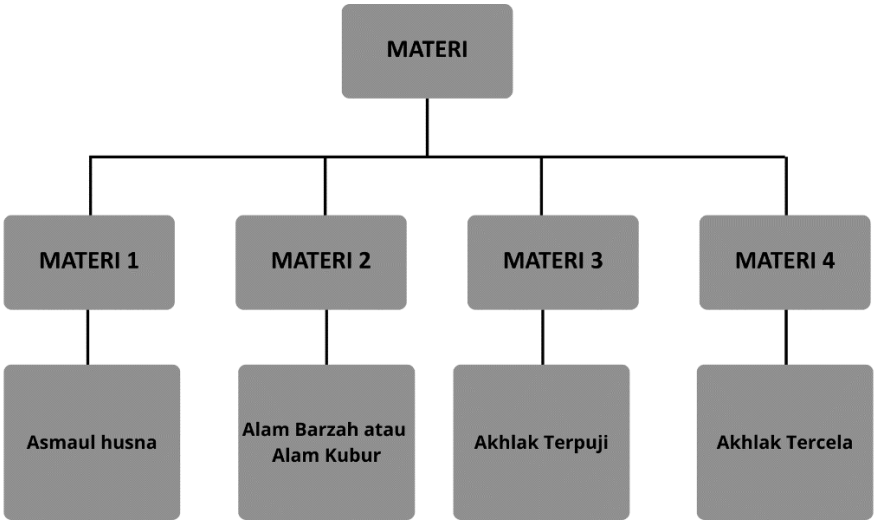


Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu

Gambar 4.1 menjelaskan struktur navigasi dari menu yaitu mulai dari Menu Utama (Home) lalu akan menampilkan menu yang terdiri dari identitas, petunjuk, alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, materi, dan quiz. Selanjutnya pada menu materi terdapat materi 1, materi 2, materi 3, dan materi 4.

ii. Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur materi yang dimuat dalam media pembelajaran Akidah Akhlak. Struktur navigasi materi perancangan media pembelajaran Akidah Akhlak dapat dilihat pada gambar di bawah :



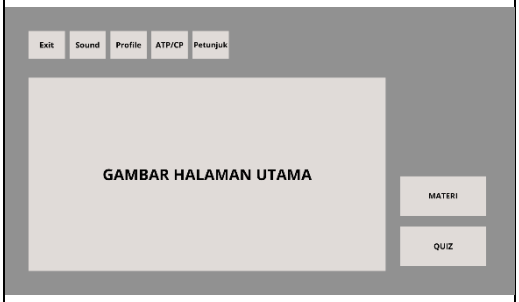
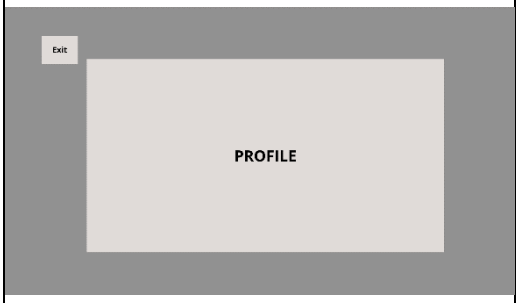
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi

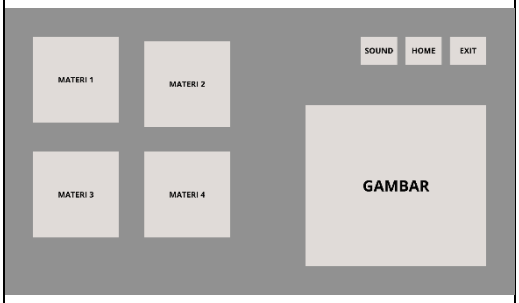
Gambar 4.2 menjelaskan struktur navigasi materi di mulai dari *home*, menu materi, pembagian permateri.

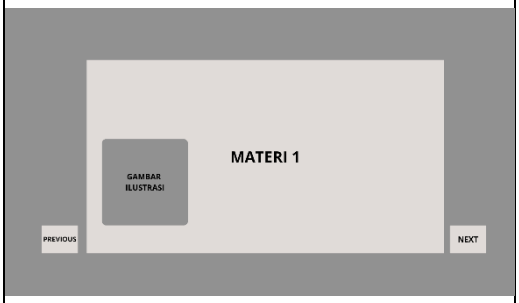
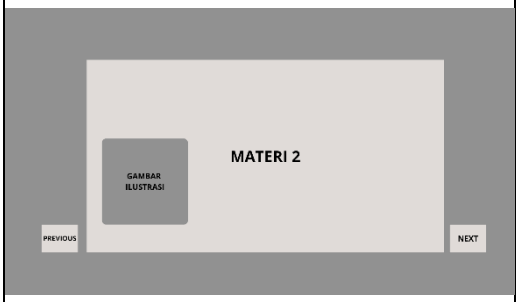
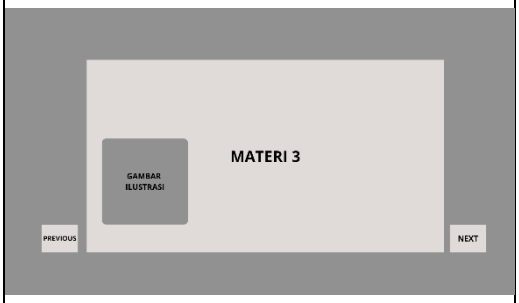
2) Desain *Storyboard*

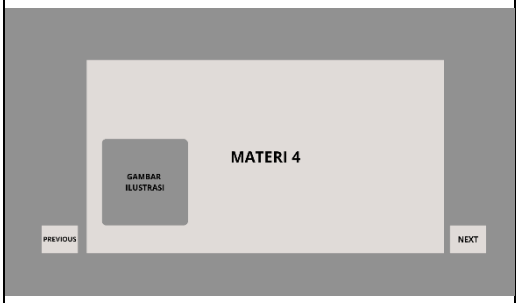
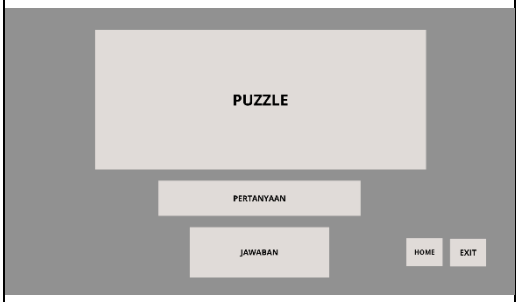
Storyboard dibuat untuk memberikan gambaran keseluruhan dari *scene*, termasuk bentuk visual perancangan, audio, durasi, action script, dan keterangan. *Storyboard* ini berfungsi sebagai panduan visual yang membantu mengatur alur cerita dan memastikan setiap elemen dalam media pembelajaran tersusun dengan baik. Hasil perancangan dari *storyboard* akan jadi acuan dalam pembuatan tampilan. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Storyboard Media

Scane	Visual	Audio	keterangan
1.		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan halaman utama (Home) Tombol navigasi : belajar (materi), bermain (quiz), profile, atp/cp, petunjuk, sound on/off, exit Warna teks : cokelat
2		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Profil Peneliti Tombol navigasi : Exit Warna text : Krem
3		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Alur tujuan pembelajaran Tombol navigasi : Exit Warna text : Krem

4		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Capaian pembelajaran Tombol navigasi : Exit Warna text : Krem
5		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Petunjuk Tombol navigasi : Exit Warna text : Krem
6		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Menu materi Tombol navigasi : Materi 1,Materi 2, Materi 3, Materi $, Menu utama, Sound On/Off, Exit Warna text : -

7		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Materi 1 Tombol navigasi : Next, Previous Warna text : Hitam
8		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Materi 2 Tombol navigasi : Next, Previous Warna text : Hitam
9		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Materi 3 Tombol navigasi : Next, Previous Warna text : Hitam

10		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Materi 4 Tombol navigasi : Next, Previous Warna text : Hitam
11		No Copy Right Sounds	*Scene* ini menampilkan Puzzle Quiz Tombol navigasi : Home, Exit Warna text : Hitam

Storyboard dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Scene* 1

   Halaman Utama (Home), merupakan tampilan awal saat pengguna membuka media pembelajaran. Di halaman ini tersedia tombol navigasi seperti *Belajar*, *Bermain*, *Profil*, *Petunjuk*, *Sound On/Off*, dan *Exit* untuk memudahkan pengguna menjelajahi isi media.

2. *Scene* 2

   Profil Peneliti, merupakan halaman yang menampilkan biodata pembuat media pembelajaran ini, sebagai bentuk

pengenalan terhadap penyusun materi.

3. *Scene* 3

   Alur Tujuan Pembelajaran, merupakan halaman yang menjelaskan secara visual alur dan arah tujuan pembelajaran agar peserta didik mengetahui capaian yang ingin diraih.

4. *Scene* 4

   Capaian Pembelajaran, merupakan halaman yang memuat uraian mengenai kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan setelah mempelajari materi.

5. *Scene* 5

   Petunjuk, merupakan halaman yang memberikan panduan penggunaan media pembelajaran, seperti cara menavigasi menu, membaca materi, dan mengakses kuis atau game.

6. Scene 6

   Menu Materi, merupakan halaman yang menampilkan daftar materi, yaitu Materi 1 sampai Materi 4, beserta tombol navigasi menuju *Menu Utama, Sound On/Off*, dan *Exit*.

7. *Scene* 7

   Materi 1, merupakan halaman pertama yang menyajikan topik pembelajaran Akidah Akhlak, ditampilkan secara naratif dan interaktif.

8. *Scene* 8

   Materi 2, merupakan kelanjutan dari pembelajaran yang menyajikan topik lanjutan dengan navigasi *Next* dan *Previous*.

9. *Scene* 9

   Materi 3, merupakan halaman yang berisi materi lanjutan dari pembelajaran Akidah Akhlak untuk memperluas pemahaman peserta didik.

10. *Scene* 10

    Materi 4, merupakan bagian akhir dari penyampaian materi inti yang tersedia di dalam media pembelajaran ini.

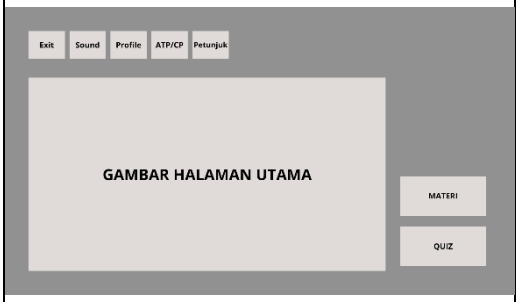
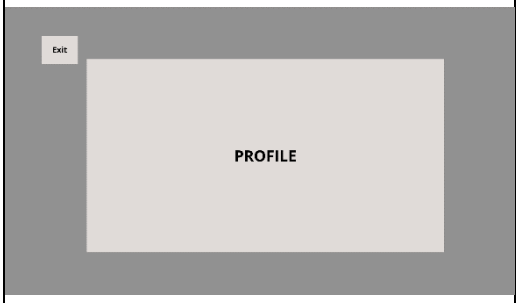
11. *Scene* 11

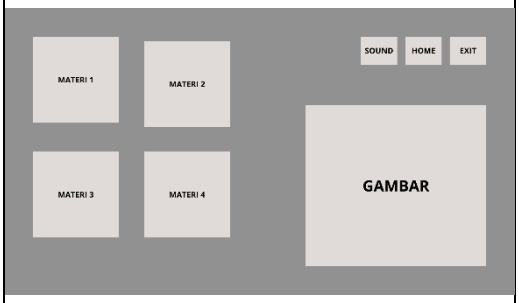
    Puzzle Quiz, merupakan halaman permainan edukatif berbasis puzzle dan pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap Materi, jika jawaban benar maka lanjut ke quiz berikutnya.

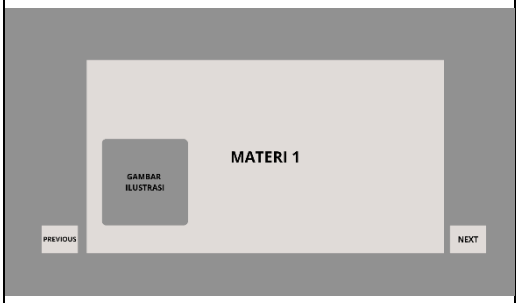
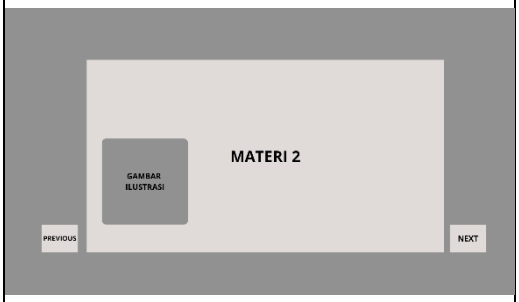
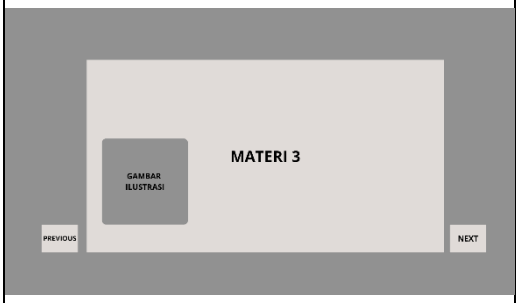
3) Desain *Interface*

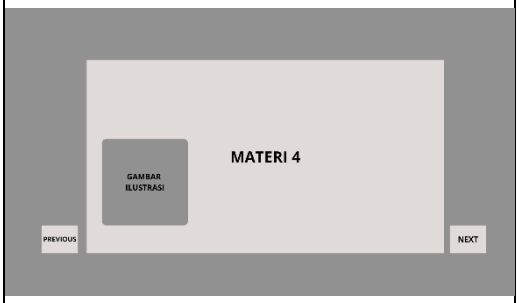
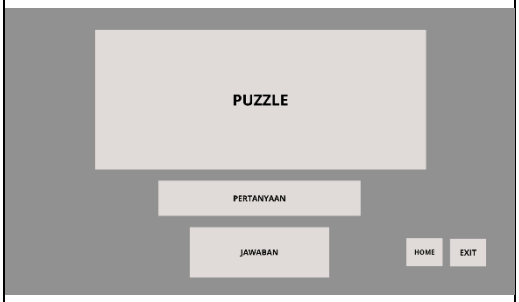
Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa tingkat dasar, sehingga desainnya dibuat simpel agar peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran ini. Rancangan antarmuka media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 desain Tampilan (Interface)

Scene	Visual	*Image*	*Audio*
1.		Gambar, Tombol	No Copy Right Sounds
2		Gambar, Tombol	No Copy Right Sounds
3		Tombol	No Copy Right Sounds

4		Tombol	No Copy Right Sounds
5		Gamber Tombol	No Copy Right Sounds
6		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds

7		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds
8		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds
9		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds

10		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds
11		Gambar Tombol	No Copy Right Sounds

Evaluasi dan Revisi :

Tahap desain telah mencakup perancangan struktur navigasi, storyboard, dan antarmuka yang jelas. Namun, sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan, desain awal sebaiknya diuji terlebih dahulu oleh guru dan siswa untuk mendapatkan masukan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa desain navigasi, tampilan, dan interaktivitas sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, konsistensi dalam penempatan elemen visual dan teks perlu diperhatikan agar pengalaman pengguna lebih optimal.

3. Fase Pengembangan dan Implementasi

a. Pengembangan dan Implementasi

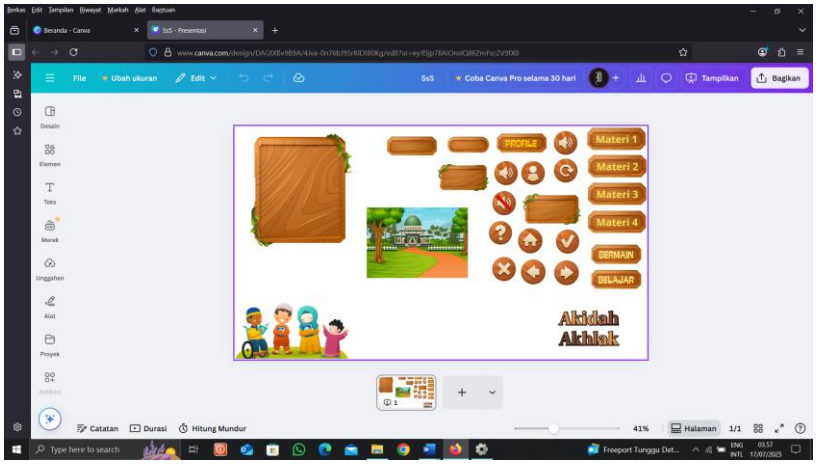
Setelah tahap desain dilakukan perancangan media pembelajaran selanjutnya melewati fase pengembangna dan implementasi dengan beberapa tahap yaitu :

1. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan merupakan sebuah proses mewujudkan menjadi kenyataan. Yang mana dalam mendesain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Media yang digunakan dalam membuat aplikasi ini yaitu *Construct 2*. Pada tahap pengembangan ini media yang sudah dirancang kemudian dibuat dan dikembangkan. *Software* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Construct 2*. Berikut adalah beberapa langkah-langkah pembuatan media pembelajaran :

3) Pembuatan Objek

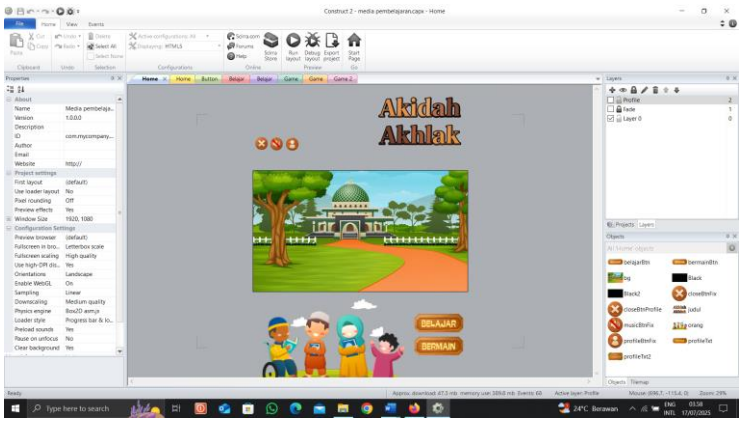
Proses perancangan media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai *support object* dalam membuat *icon button, background, text,*dan gambar yang di moditifikasi sesuai dengan kebutuhan media dengan format png dan sebagian didapat dari internet.



Gambar 4.4 Pembuatan Objek

4) Pembuatan Halaman Menu Utama

Dalam mendesain halaman menu utama ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Construct 2* dan menambahkan objek yang telah dibuat atau diedit sebelumnya ke dalam *layout* menu utama. Yang mana *button* navigasi yang sudah dibuat pada aplikasi *Canva* dimasukkan kedalam halaman menu utama dan posisinya disesuaikan dengan desain yang telah dirancang sebelumnya.

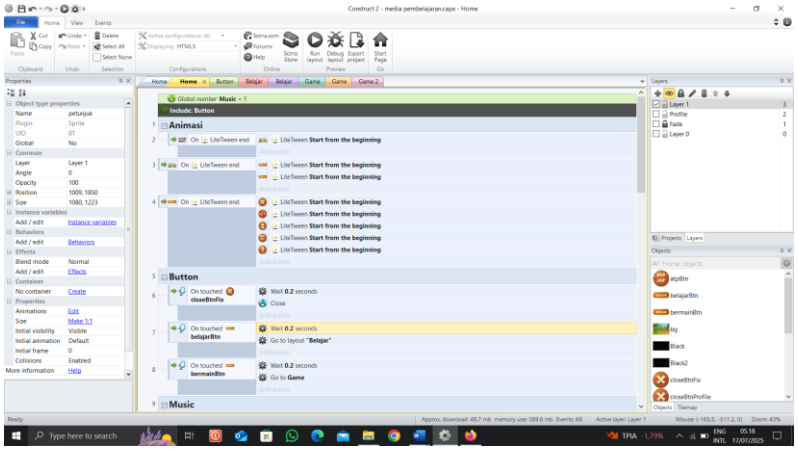


Gambar 4.5 Pembuatan Menu Utama

Pada gambar diatas terdapat menu bar *Construct 2* yang menampilkan proses perancangan halaman menu utama yang terdapat beberapa menu yaitu informasi, musik On/Off, materi, *quiz*, dan keluar.

5) Logika dan *Event Sheet*

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan logika untuk mengatur rangkaian media yang diinginkan, maka untuk menjalankan fungsi dari setiap *button* yang dimasukkan pada *layout* dan untuk mengatur perintah-perintah dalam media maka diperlukan fungsi yang ada dalam *event sheet*



Gambar 4.6 Logika dan Event Sheet

6) Suara

Pada pembuatan media pembelajaran membutuhkan efek suara yang ditambahkan pada *button* dan *backsound* saat media dijalankan dengan format .ogg, dan .wav yang dapay di konversi *type* format di internet.

7) Tampilan Hasil

i. Home



Gambar 4.7 Home

ii. Menu Materi



Gambar 4.8 Menu Materi

iii. Materi 1



Gambar 4.9 Materi 1

iv. Materi 2



Gambar 4.10 Materi 2

v. Materi 3



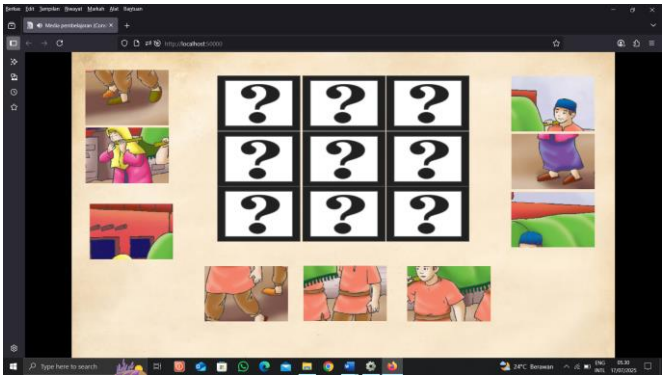
Gambar 4.11 Materi 3

vi. Materi

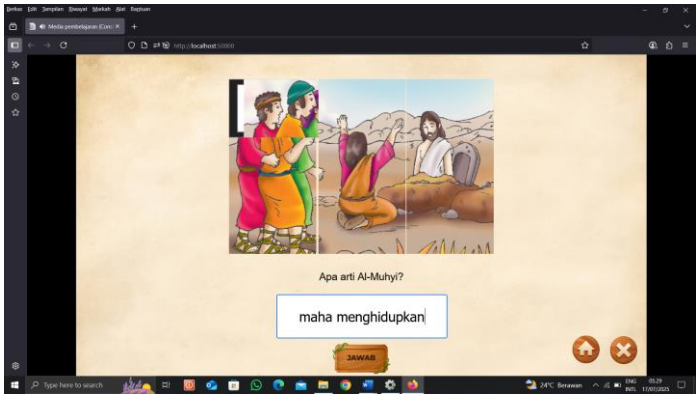


Gambar 4.12 Materi 4

vii. Quiz



Gambar 4.13 Quiz Puzzle



Gambar 4.14 Pertanyaan Quiz

2. *Testing*

Testing adalah tahap pengujian media pembelajaran yang telah selesai. Apabila terjadi kesalahan, maka media pembelajaran harus diperbaiki kembali, jika sudah berjalan dengan baik, proses akan lanjut ke tahap berikutnya yaitu penyebaran media pembelajaran. Pada tahap pengujian media pembelajaran diuji dengan metode blackbox. Pengujian dengan metode tersebut adalah pengujian yang dilakukan untuk

memperlihatkan fungsi-fungsi dapat bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan tepat, pengintegrasian dapat berjalan dengan baik.

Tabel 4.3 Blackbox Testing

No	Data	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Layout	Menampilkan Layout	Dapat Menampilkan Layout	Sukses
2.	Teks	Menampilakan Teks	Dapat Menampilkan Teks	Sukses
3.	Gambar	Menampilkan Gambar	Dapat Menampilkan Gambar	Sukses

3. Uji Validitas.

Hasil validitas dari media pebelajaran informatika kelas E mengunakan Construct 2 di TPQ Al-Ihsan Singkarak ini dilakukan oleh tiga orang ahli dengan aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek perancangan media pembelajaran. hasil lembaran validitas dari tiga orang ahli yaitu Bapak Dr. Supratman Zakir, S.Kom, M.Pd, M.Kom sebgai ahli komputer atau media komputer dengan nilai 0,75, Bapak Irman Efendi, S.pd, M.Kom

sebagai ahli ilmu komputer atau media komputer dengan nilai 0,89 dan ibu Deni Marlina, S.Pd sebagai ahli ilmu bahasa dengan nilai 0,875, mendapatkan nilai akhir 0,838 , yang dihitung dengan rumus statistik Aiken's V, maka nilai dari media pembelajaran ini dinyatakan valid.

4. Uji Praktikalitas.

   Hasil uji praktikalitas produk penelitian ditujukan pada guru TPQ A-l-Ihsan Singkarak. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari guru yaitu Ustadz Dedi Hermanto dengan nilai 0,98 setelah diterapkan menggunakan rumus *moment kappa* nilai kepraktisan tersebut dinyatakan tinggi

5. Uji Efektivitas

   Penilaian efektivitas media ini dinilai oleh satu guru TPQ Al-Ihsan Singkarak dan 20 orang peserta didik didapatkan nilai akhir 0,978. Maka dapat disimpulkan bahwa uji efektivitas media pembelajaran menggunakan rumus *Richard R.Hake (G- Sscore)* yang penulis buat memiliki tingkat efektivitas tingi.

b. Evaluasi dan Revisi

Pada fase ini, media pembelajaran telah dikembangkan dengan menggunakan Construct 2 dan diuji melalui metode black box testing. Namun, perlu dilakukan optimasi untuk perangkat, pengujian juga harus diperluas tidak hanya pada fungsi dasar tetapi juga pada aspek pedagogis, seperti keterlibatan siswa. Selain itu,

rencana revisi iteratif berdasarkan masukan guru dan siswa selama uji coba perlu disusun untuk memastikan media pembelajaran benar-benar efektif dan praktis digunakan.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran Akidah Akhlak. Media pembelajaran Akidah Akhlak yang dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran Akidah Akhlak untuk Kelas E di TPQ Al-Ihsan Singkarak menggunakan aplikasi ini disajikan dengan bentuk yang menarik perhatian siswa, dengan penjelasan per materi yang dibantu dengan teks, gambar. Selain itu adanya game edukasi berupa quiz dan soal-soal. Media pembelajaran Akidah Akhlak ini diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik agar lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh angket yang telah penulis buat dan disebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap media pembelajarn akidah akhlak yang dapat dilihat pada lampiran skripsi.

Selanjutnya, perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian yang relevan yaitu yang pertama oleh Junita Rosani pada tahun 2024 dengan judul *"Perancangan Game Edukasi Menggunakan Construct 2 untuk Pembelajaran Informatika di SMAN 01 Ranah Batahan"*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa game edukasi dalam mata pelajaran , yang dirancang menggunakan pendekatan Game Development Life Cycle (GDLC). Penelitian ini memiliki kesamaan

pada penggunaan software Construct 2 dalam pengembangan media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada tempat penelitian, tujuan pengembangan, serta model pengembangan yang digunakan, di mana peneliti menggunakan GDLC, sedangkan penulis menggunakan Hannafin and Peck.

Selanjutnya yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Sisca Wendi Harisa pada tahun 2023 dengan judul *"Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII di SMPN 1 Lareh Sago Halaban"*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis game edukasi matematika guna meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Kesamaannya terletak pada penggunaan Construct 2 sebagai media pengembangan, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diangkat, model pengembangan yang digunakan, serta lokasi penelitian.

Selanjutnya yang ketiga adalah penelitian oleh Adesia Yuditihwa pada tahun 2023 dengan judul *"Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2"*. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 2 Ampek Angkek dan menggunakan pendekatan pengembangan Hannafin and Peck, sama seperti yang digunakan oleh penulis. Kesamaan lainnya terletak pada penggunaan Construct 2 sebagai alat pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Perbedaannya hanya terdapat pada lokasi dan konteks

penerapan media, namun secara keseluruhan memiliki pendekatan dan fokus yang serupa dengan penelitian ini.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran akidah akhlak ini telah berhasil dirancang menggunakan aplikasi construct 2. Menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model Hanafin and Peck, pengembangan terdiri dari 3 fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan dan implementasi. Hasil validasi materi menunjukkan hasil dalam kategori valid. Validasi dari ahli rancangan menunjukkan hasil dalam kategori valid dan validasi dari ahli materi menunjukkan hasil dalam kategori valid dengan nilai rata-rata 0,838. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran menggunakan construct 2 dinyatakan valid. Hasil analisis responden guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan construct 2 memiliki tingkat keefektivitasan yang tinggi dengan nilai 0,978. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan construct 2 direspon positif oleh guru dan peserta didik kelas E TPQ Al-Ihsan Singkarak. Untuk pratikalitas dari media pembelajaran menggunakan construct 2 diperoleh hasil analisis dari respon guru TPQ Al-Ihsan Singkarak, yang mana hasilnya memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi dengan nilai 0,98, sehingga dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan pelajaran akidah akhlak, dapat membantu siswa terutama siswa kelas E di TPQ Al-Ihsan Singkarak dalam mempelajari akidah akhlak, dapat menarik minat belajar peserta didik agar lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

B. Saran

Dalam media pembelajaran akidah akhlak kelas E semester genap TPQ Al-Ihsan Singkarak ini penulis menyarankan kepada :

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian ini dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Para calon guru maupun guru agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengajar dan mengembangkan materi dari desain yang telah dirancang ini.
3. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada peneliti agar media pembelajaran ini bisa lebih baik dan bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. S. Gusti *et al.*, "Sistem Informasi Perkembangan Pendidikan Pada Anak Usia Dini (Aud) Berbasis Web Pada Taman Kanak- Kanak (Tk) Yayasan Al Muallafah," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, pp. 679–692, 2020.

[2] S. Lubis and N. M. Raihan, "Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab," *J. Ilm. Al-Hadi*, vol. 4, no. 2, pp. 919–941, 2019.

[3] I. suardi Mulyono, *Strategi Pembelajaran*. 2016.

[4] W. Y. Rahman, "Strategi Pembelajaran Kontekstual," *J. Ilmu Pendidik. Muhammadiyah Kramat Jati*, vol. 1, no. 1, pp. 42–47, 2020.

[5] Saribun, "Peran Pendidikan Aqidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *J. Budi Pekerti Agama Islam*, vol. 2, no. 4, pp. 311–322, 2024, doi: 10.61132/jbpai.v2i4.486.

[6] N. johar A. Mayasari, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, vol. 14, no. 5. 2023.

[7] S. Permatasari, M. Asikin, and N. R. D. N. Adhi, "MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3," *J. Math. Educ. Learn.*, vol. 2, no. 1, p. 36, 2022, doi: 10.19184/jomeal.v2i1.29323.

[8] M. Bamualim, N. A. Santoso, and N. I. Muchtar, "Efektivitas Media Kotak Pos Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswi Kelas 3 Sdit Darus Sunnah Sumbawa," *J. Al-Fawa'id J. Agama dan Bhs.*, vol. 12, no. 1, pp. 154–167, 2022, doi: 10.54214/alfawaid.vol12.iss1.190.

[9] E. Prasetyo and N. Hardjono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, vol. 1, no. 2, pp. 111–119, 2020.

[10] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, [Online]. Available: https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

[11] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.

[12] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.

[13] Y. K. Zega, “Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik,” *J. Apokal.*, vol. 13, no. 1, pp. 70–92, 2022, doi: 10.52849/apokalupsis.v13i1.41.

[14] A. Azty *et al.*, “Hubungan antara Aqidah dan Akhlak dalam Islam,” *J. Educ. Hum. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 122–126, 2018, doi: 10.34007/jehss.v1i2.23.

[15] Z. Utami, R. Okra, K. Khairuddin, and H. Antoni Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Canva Di Sma Negeri 4 Pariaman,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 6, pp. 3892–3898, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i6.7830.

[16] I. Kunto, D. Ariani, R. Widyaningrum, and R. Syahyani, “Ragam *Storyboard* Untuk Produksi Media Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–120, 2021, doi: 10.21009/jpi.041.14.

[17] A. Rustamana, S. Ade Mulyati, and T. Prasetya, “Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan *Storyboard*,” *Cendikia Pendidik.*, vol. 1, no. 6, pp. 90–102, 2023.

[18] P. Güntürkün, T. Haumann, J. Wieseke, and L. M. Edinger-Schons, “The dynamic effects of customers’ attributions of coproduction motives for customer’s satisfaction over time,” vol. 2, no. 1, pp. 57–63, 2016, [Online]. Available: http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf

[19] E. N. Hartiwati, “Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmyadmin,” *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 601–610, 2022.

[20] A. Al Kaafi, R. Azmi, E. Nurelasari, and L. Widiastuti, “Implementasi Sistem Informasi Rekam Medis Pada Laboratorium Klinik MediCall dengan Penerapan Incremental Model,” *J. Speed*, vol. 12, no. 3, pp. 17–22, 2020, [Online]. Available: http://speed.web.id/jurnal/index.php/speed/article/view/650

[21] H. A. Musril, S. Derta, and R. Okra, “Perancangan Game Edukasi Menggunakan Contruct 2 untuk Pembelajaran Informatika di SMAN 01 Ranah Batahan,” vol. 03, no. 01, pp. 68–84, 2024.

[22] S. Wendi Harisa *et al.*, “Perancangan Game Edukasi Matematika Menggunakan Construct 2 Untuk Kelas VII di SMP N 1 Lareh Sago Halaban,” *Jtmei)*, vol. 2, no. 2, pp. 77–92, 2023.

[23] A. Yuditihwa, R. Okra, H. A. Musril, S. Derta, S. Artikel, and K. Kunci, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Informasi Artikel A BSTRAK,” *Intellect Indones. J. Innov. Learn. Technol.*, vol. 02, no. 01, pp. 43–59, 2023, [Online]. Available: https://10.0.223.167/intellect.v2i1.279

[24] I. I. Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Mengunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.

[25] D. Aulia Rahim, R. Okra, H. Antoni Musril, and S. Derta, “Perancangan Media Pembelajaran Geografi Kelas X Dalam Bentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di Sma N 1 Kec. Gunuang Omeh,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 5, pp. 3602–3608, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i5.7273.

[26] S. Maskar and P. S. Dewi, “Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 888–899, 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i2.326.

[27] Okpatrioka Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.

[28] E. L. Putri, S. Derta, H. A. Musril, and R. Okra, “Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 2, p. 194, 2023, doi: 10.51211/imbi.v7i2.2218.

[29] R. A. Syauki, H. A. Musril, L. Efriyanti, and Supriadi, “Perancangan Aplikasi Monitoring Tahfidz Berbasis Android Di SMP IT Cahaya Hati,” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 582–599, 2023.