PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK BERBASIS CONSTRUCT 2 DI TPQ AL-IHSAN SINGKARAK KABUPATEN SOLOK

Defra Anugrah Amar[1], Zulfani Sesmiarni[2]*, Supratman Zakir[3], Supriadi[4]

[1,2,3,4]*Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi*
E-mail : zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id[2], supratman@uinbukittinggi.ac.id[3], supriadi@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan pembelajaran Aqidah Akhlak di TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan santri kurang aktif, cepat merasa jenuh, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Padahal, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong pembelajaran mandiri. Pemanfaatan platform pengembangan media seperti Construct 2 memungkinkan guru merancang media berbasis game edukasi yang visual, responsif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media digital yang mudah digunakan dan mendukung pemahaman konsep sangat tinggi, namun penggunaannya masih sangat minim. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin & Peck yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, serta evaluasi. Produk media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2 yang dihasilkan kemudian diuji melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid dengan skor 0,875 untuk ahli materi, 0,75 untuk ahli media, dan 0,89 untuk ahli bahasa. Uji praktikalitas yang melibatkan dua orang guru menghasilkan nilai 0,97 yang menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi. Adapun uji efektivitas yang dilakukan terhadap seorang guru dan 25 santri memperoleh skor 0,978, yang termasuk kategori efektivitas tinggi berdasarkan perhitungan Richard R. Hake (G-Score). Dengan demikian, media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2 dinyatakan valid, praktis, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran di TPQ Al-Ihsan Singkarak. Kehadiran media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar santri, sekaligus menjadi alternatif inovatif dari metode ceramah yang selama ini mendominasi. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran digital pada pendidikan agama Islam serta dapat dijadikan acuan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran , Aqidah Akhlak, Construct 2*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Di tengah perkembangan teknologi digital saat ini, kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif semakin meningkat, terutama karena generasi masa kini lebih akrab dengan perangkat digital dalam aktivitas belajar mereka. Survei APJII tahun 2023 menunjukkan bahwa lebih dari 210 juta masyarakat Indonesia telah terhubung ke internet, dan sekitar 75% di antaranya berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Data ini menegaskan bahwa peserta didik telah terbiasa mengakses informasi melalui media digital, sehingga penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat antara lain menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, memberikan pengalaman nyata, dan membuat bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami [1].

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki dua manfaat utama. Pertama, media membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan menyajikan materi secara teratur, menarik, serta memudahkan pemahaman konsep. Kedua, media memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif berpikir, menganalisis, dan memahami materi secara mendalam [2].

Pembelajaran Aqidah Akhlak di TPQ sering kali masih mengandalkan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber belajar utama, sehingga siswa cenderung pasif, cepat merasa jenuh, dan kurang antusias dalam memahami materi. Padahal, pembelajaran Aqidah Akhlak membutuhkan keterlibatan aktif siswa agar nilai-nilai keislaman dapat dipahami dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media yang monoton sering menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena tidak mampu menarik perhatian atau memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui perancangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran di TPQ [3].

Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi pengembangan media interaktif. Construct 2 merupakan salah satu platform yang memungkinkan guru merancang media pembelajaran berbasis game edukasi secara mudah dan menarik. Sebagai software pengembangan gim 2D berbasis HTML5, Construct 2 menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru menciptakan media yang interaktif, responsif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Media berbasis Construct 2 berpotensi membantu siswa memahami konsep-konsep Aqidah Akhlak secara visual dan aplikatif, sehingga mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi juga dapat belajar sambil berinteraksi melalui permainan edukatif [4].

Construct 2 menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pendidik merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui pemanfaatan Construct 2 dalam proses belajar, guru dapat mengembangkan bahan ajar yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak Aqidah Akhlak secara lebih konkret. Selain itu, integrasi media berbasis teknologi ini dapat membantu guru dan siswa meningkatkan kemampuan dalam

memanfaatkan perangkat digital, sehingga literasi digital siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat berkembang dengan lebih optimal [5].

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, guru dituntut memiliki kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu bentuk kreativitas tersebut adalah memanfaatkan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami [6]. Penelitian ini semakin relevan dilakukan mengingat pada era digital kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan teknologi terus meningkat. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar tidak hanya mempermudah akses terhadap materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Secara khusus pada mata pelajaran Pendidikan Aqidah Akhlak, penggunaan teknologi mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran serta penguatan kompetensi digital dalam dunia pendidikan [7].

Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif juga muncul berdasarkan temuan awal peneliti melalui wawancara dengan guru TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok serta komunikasi dengan sejumlah santri pada 7 Maret 2025. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa santri masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan metode ceramah menyebabkan minat dan motivasi belajar santri cenderung rendah. Selain itu, minimnya media digital yang dapat digunakan secara mandiri di rumah membuat santri kurang memiliki kesempatan mengulang materi di luar kelas.

Pengembangan media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2 menjadi solusi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan santri. Media interaktif berbasis game tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan. Melalui visualisasi, animasi, dan elemen permainan, materi Aqidah Akhlak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan lebih dekat dengan dunia digital santri. Selain itu, media berbasis Construct 2 mendukung pendekatan student-centered learning yang memposisikan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, perancangan media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2 tidak hanya bertujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman santri, tetapi juga menjadi upaya nyata dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman serta mendukung penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan keagamaan [8]. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran, sekaligus menawarkan alternatif media yang praktis dan menarik untuk meningkatkan kualitas proses belajar Aqidah Akhlak.

Media belajar mandiri ini dikembangkan menggunakan aplikasi Construct 2. Construct 2 merupakan sebuah platform pengembangan game edukatif yang dapat dijalankan pada aplikasi Android, sehingga memungkinkan perancangan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu suatu pendekatan penelitian yang tidak hanya berfokus pada pengkajian fenomena, tetapi juga pada pengembangan produk serta pengujian efektivitasnya dalam konteks nyata. Dalam bidang

pendidikan, metode ini memiliki peran penting dalam menghasilkan media, perangkat, atau sistem pembelajaran yang inovatif dan teruji secara empiris. Dengan demikian, penelitian ini tidak berhenti pada tahap perancangan, tetapi dilanjutkan dengan proses validasi dan evaluasi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Michael J. Hannafin dan Kyle L. Peck, yang menekankan tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Model ini dipilih karena sistematis, fleksibel, serta sesuai dengan karakteristik pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Construct 2.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan nyata dari pengguna, yaitu guru dan siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk menggali kendala dalam penyampaian materi serta harapan terhadap media pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, angket disebarkan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan mereka terhadap media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara mendalam untuk merumuskan tujuan pembelajaran serta menentukan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai melalui media yang dikembangkan. Setelah tahap analisis selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap desain, yaitu penyusunan rancangan awal media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2. Pada tahap ini, peneliti menentukan alur materi, konsep tampilan, pemilihan karakter dan elemen visual, serta menyusun storyboard sebagai panduan pengembangan. Selain itu, disusun pula instrumen penilaian berupa angket validasi yang akan digunakan oleh ahli materi dan ahli media. Rancangan ini kemudian direviu dan direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh agar sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap pengembangan.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan dan penerapan, yang terdiri dari beberapa langkah penting, yaitu develop, testing, uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Pada tahap develop, media pembelajaran direalisasikan secara utuh menggunakan Construct 2 sesuai dengan desain yang telah dibuat, kemudian dilakukan pengujian awal untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dengan baik. Selanjutnya, dilakukan testing menggunakan metode blackbox testing untuk mengevaluasi sistem berdasarkan input dan output tanpa melihat kode program. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus Aiken's V untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli, dengan kriteria nilai 0,60–1,00 dinyatakan valid. Setelah itu, uji praktikalitas dilakukan menggunakan rumus moment kappa untuk menilai kemudahan penggunaan, efisiensi, dan manfaat media bagi pengguna, dengan kategori mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Tahap terakhir adalah uji efektivitas yang dianalisis menggunakan rumus G-Score menurut Richard R. Hake untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, dengan kriteria efektivitas tinggi jika nilai > 0,7, sedang jika antara 0,3–0,7, dan rendah jika < 0,3. Melalui rangkaian tahapan tersebut, diharapkan produk media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Planning (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok. Peneliti menentukan karakteristik santri, menetapkan kompetensi dasar, serta menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan di TPQ. Selain itu, disusun pula petunjuk penggunaan media, rancangan alur materi, serta ringkasan isi pembelajaran yang akan dituangkan ke dalam media berbasis Construct 2. Materi yang dikembangkan difokuskan pada konsep-konsep Aqidah Akhlak yang dapat dipelajari santri melalui perangkat Android secara interaktif dan menyenangkan.

Penelitiaan Awal

Studi Literatur

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sejumlah buku dan jurnal sebagai dasar teori. Salah satu rujukan utama adalah buku Instructional Media and Technology for Learning karya Heinich dan kolega (2019) yang membahas konsep dasar media pembelajaran serta kontribusinya dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Penulis juga mengacu pada buku Desain Pembelajaran: Teori dan Praktek karya Azhar Arsyad (2020) untuk memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang bersifat interaktif dan mudah diakses oleh peserta didik.

Studi Lapangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Instrumen observasi disusun berdasarkan hasil wawancara awal dengan ustaz/ustazah di TPQ Al-Ihsan Singkarak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Aqidah Akhlak masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media tradisional seperti buku paket, papan tulis, serta penjelasan lisan tanpa dukungan media interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal, meskipun sebagian santri memiliki perangkat smartphone yang dapat digunakan sebagai sarana belajar tambahan.

Selama kegiatan belajar, terlihat beberapa santri kurang fokus, ada yang berbicara dengan teman, dan sebagian lainnya cenderung pasif hanya mendengarkan tanpa banyak bertanya. Ustaz/ustazah menyampaikan bahwa keterbatasan waktu, kurangnya variasi media, dan minimnya kemampuan memakai aplikasi digital menjadi hambatan dalam menciptakan bahan ajar yang lebih menarik. Santri juga mengungkapkan bahwa mereka sering merasa jenuh karena penyampaian materi bersifat monoton dan kurang interaktif.

Selain itu, ditemukan pula bahwa penyajian materi Aqidah Akhlak yang bersifat abstrak membuat sebagian santri sulit memahami konsep secara mendalam. Padahal, penggunaan perangkat digital berpotensi membantu mereka belajar secara mandiri di luar jadwal TPQ. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi digital—dalam hal ini Construct 2—agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong santri terlibat aktif dalam memahami materi

***Desain* (Perancangan)**

Struktur navigasi merupakan rancangan alur atau peta hubungan antarhalaman dalam sebuah media pembelajaran, yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses materi secara sistematis dan terarah. Dalam pengembangan media pembelajaran, struktur navigasi

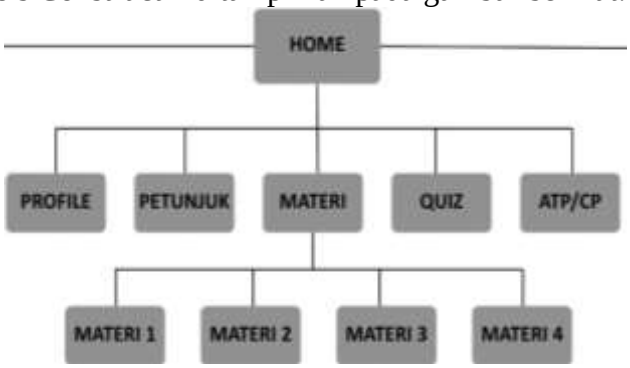
berperan penting untuk memastikan siswa dapat berpindah dari satu menu ke menu lain dengan mudah tanpa kebingungan.

Pada penelitian ini, struktur navigasi dirancang menggunakan model hierarki yang dimulai dari halaman utama (home), kemudian bercabang ke beberapa menu utama seperti kompetensi dasar, materi pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi. Dari setiap menu utama, pengguna dapat memilih sub-menu sesuai kebutuhan, misalnya materi terbagi menjadi beberapa bab yang bisa dipelajari secara terpisah.

Pemilihan model hierarki ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lapangan, di mana siswa membutuhkan tampilan sederhana dan alur navigasi yang tidak membingungkan. Guru PAI juga menyampaikan bahwa media pembelajaran sebaiknya memberikan akses langsung ke materi inti dan evaluasi agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas. Dengan struktur ini, siswa dapat belajar lebih mandiri karena bisa langsung memilih bagian yang ingin dipelajari, sementara guru tetap terbantu dalam mengarahkan jalannya pembelajaran.

Perancangan Navigasi Menu

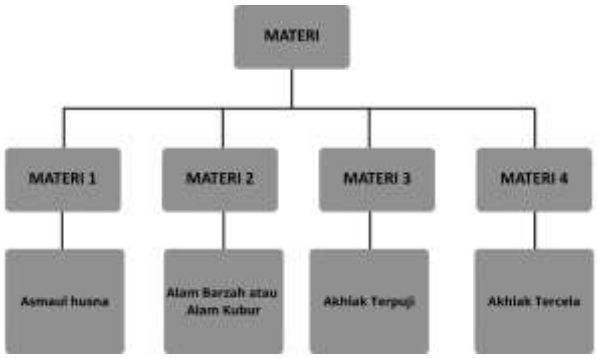
Perancangan navigasi menu merupakan tahap penyusunan alur perpindahan antarhalaman dalam media pembelajaran berbasis Construct 2. Navigasi ini dirancang untuk memastikan pengguna, dalam hal ini santri TPQ, dapat mengakses setiap bagian materi secara mudah, terarah, dan tidak membingungkan. Struktur navigasi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Construct 2 ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Struktur Navigasi Menu

Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur penyajian konten yang digunakan dalam merancang media pembelajaran Akidah Akhlah berbasis Construct 2. Alur ini menggambarkan bagaimana materi diatur, ditampilkan, serta dihubungkan antarhalaman sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Rancangan struktur navigasi materi pada media berbasis Construct 2 dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Struktur Navigasi Materi

Perancangan Storyboard

Perancangan storyboard dilakukan dengan menyusun setiap scene secara berurutan, mulai dari tampilan beranda (home) hingga halaman petunjuk pada bagian akhir. Storyboard ini menjadi rancangan awal yang menggambarkan alur tampilan serta interaksi dalam media pembelajaran berbasis Android. Hasil perancangan storyboard tersebut menjadi acuan penting sebelum proses pengembangan media dilakukan. Penjelasan lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perancangan Storyboard

Scane	**Keterangan**
Scane 1	Menu Utama
Scane 2	Profile
Scane 3	ATP
Scane 4	Cp
Scane 5	Petunjuk
Scane 6	Menu Materi
Scane 7	Materi 1
Scane 8	Materi 2
Scane 9	Materi 3
Scane 10	Materi 4
Scane 11	*Puzzle Quiz* 1-10

Perancangan Tampilan (Interface)

Perancangan tampilan pada media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik tingkat SMA. Antarmuka dirancang menarik, interaktif, dan mudah digunakan, dengan memanfaatkan fitur visual yang tersedia pada Construct 2 agar siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari materi. Desain yang dibuat juga memastikan setiap elemen tampilan mendukung alur pembelajaran yang sistematis dan nyaman diakses:

Production (Produksi)

Pembuatan Objek dan Background

Pada tahap produksi, pembuatan objek dan background dalam media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 dilakukan dengan memanfaatkan gambar dan ilustrasi yang diperoleh dari sumber bebas di internet. Gambar tersebut dipilih untuk menciptakan tampilan awal yang sesuai dengan nuansa mata pelajaran Akidah Akhlak dan membantu memperkuat konteks materi yang disajikan.

Setelah objek dan background disiapkan, proses pemberian animasi dilakukan melalui fitur bawaan Construct 2. Setiap objek—seperti menu cover, petunjuk penggunaan, menu utama, materi, soal latihan, tujuan pembelajaran, maupun bagian profil pengembang—dapat diberi efek gerak dengan menyesuaikan properti animasi yang tersedia, seperti fade, move, tween, atau transition tertentu. Pemberian animasi ini bertujuan meningkatkan interaktivitas dan menarik perhatian peserta didik tanpa mengganggu fokus pada materi.

Tampilan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tampilan Menu *Home*

Scene 1 merupakan tampilan awal ketika aplikasi dibuka. Pada menu utama ini terdapat beberapa tombol navigasi yang mengarahkan pengguna ke fitur penting, seperti Profil, ATP & CP, Petunjuk, Sound On/Off, Exit, Menu Materi, serta Puzzle Quiz. Tampilan ini dirancang sederhana dan mudah dipahami agar peserta didik langsung dapat memilih bagian yang ingin dipelajari.



Gambar 5. Tampilan Menu *Home*

Tampilan Profil

Menampilkan informasi mengenai identitas pengembang media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2. Hal ini mencakup nama, institusi, serta keterangan tambahan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.



Gambar 6. Tampilan Profil

Tampilan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

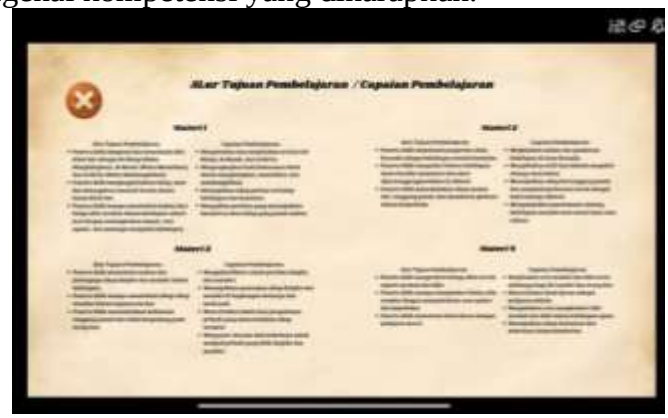
Scene 3 berisi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang menjadi dasar pengembangan materi. Pada bagian ini ditampilkan tujuan umum dan tujuan rinci pembelajaran Akidah Akhlak sesuai kurikulum yang berlaku.



Gambar 7. Tampilan ATP

Tampilan CP (Capaian Pembelajaran)

Scene 4 menyajikan Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dicapai peserta didik setelah mempelajari materi. Tampilan dibuat ringkas dan jelas untuk memudahkan pemahaman siswa mengenai kompetensi yang diharapkan.



Gambar 8. Tampilan CP

Tampilan Petunjuk Penggunaan

Scene 5 menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi. Pada bagian ini dijelaskan cara mengoperasikan media, fungsi setiap tombol, serta alur berpindah antar scene sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 9. Tampilan Petunjuk

Tampilan Menu Materi

Scene 6 merupakan halaman yang menampilkan daftar materi yang tersedia. Pengguna dapat memilih Materi 1 sampai Materi 4. Tampilan ini berfungsi sebagai navigasi menuju konten pembelajaran yang lebih mendalam.



Gambar 10. Tampilan Menu Materi

Tampilan Materi 1, Materi 2, Materi 3, dan Materi 4

Scene 7 hingga Scene 10 merupakan tampilan penyajian materi Akidah Akhlak yang telah disesuaikan dengan ATP dan CP. Setiap materi disajikan secara informatif, ringkas, dan interaktif agar mendukung proses pemahaman siswa.





Gambar 11. Tampilan Materi 1-4

Tampilan Scene 11: Puzzle Quiz (Soal 1–10)

Scene 11 merupakan bagian evaluasi berupa Puzzle Quiz yang terdiri dari 10 soal. Pada tampilan ini siswa diberikan tantangan menjawab soal sambil menyusun puzzle sebagai bentuk evaluasi interaktif. Setelah menyelesaikan soal, aplikasi akan menampilkan skor sebagai umpan balik.





Gambar 15. Tampilan Puzzle Quiz

Evaluation

Testing

Pada tahap ini, media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 diuji coba kepada sekelompok santri TPQ Al-Ihsan Singkarak. Selama proses uji coba, santri diberikan kesempatan untuk menggunakan aplikasi secara langsung sehingga peneliti dapat mengamati adanya kesalahan tampilan (*interface errors*) maupun gangguan kinerja (*performance errors*). Seluruh respons dan kendala yang muncul selama penggunaan dicatat sebagai bahan evaluasi.

Hasil analisis uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar santri merasa terbantu dengan adanya media interaktif ini, karena penyajian materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Pengajar TPQ juga menyatakan bahwa media ini mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan materi Akidah Akhlak yang bersifat abstrak.

Uji Validitas Produk

Uji keabsahan terhadap media pembelajaran Pendidikan Aqidah Akhlak kelas E berbasis *Construct 2* di TPQ Al-Ihsan Singkarak dilakukan oleh tiga orang ahli. Penilaian mencakup aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek penyusunan media. Hasil validasi dari ketiga validator tersebut meliputi nilai 0,875 untuk ahli materi, 0,75 untuk ahli perangkat/media, dan 0,89 untuk ahli bahasa. Nilai-nilai ini kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik Aiken's V, sehingga media pembelajaran tersebut dinyatakan valid.

Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk penelitian dilakukan kepada dua orang guru Pendidikan Agama Islam. Setelah dilakukan perhitungan pada lembar kepraktisan oleh kedua guru tersebut, diperoleh skor akhir sebesar 0,97. Berdasarkan analisis menggunakan metode moment kappa, nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan produk tergolong tinggi.

Uji Efektivitas

Penilaian efektivitas media ini dilakukan oleh satu orang uztadz sekaligus wali kelas E dan 25 peserta didik. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh skor akhir sebesar 0,978. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan menggunakan metode Richard R. Hake (G-Score), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat efektivitas yang tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 di TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TPQ Al-Ihsan Singkarak. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah terkait kelayakan media yang dirancang. Bila dibandingkan dengan penelitian serupa yang dikembangkan oleh Rahmadani & Yulita (2022) mengenai media interaktif berbasis permainan dengan nilai efektivitas 0,70, hasil pada penelitian ini justru menunjukkan tingkat efektivitas yang sedikit lebih tinggi, yakni 0,978. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik yang sudah cukup terbiasa menggunakan perangkat digital meskipun berada pada lingkungan TPQ. Namun, jika disandingkan dengan penelitian interaktif berbasis game oleh Handayani dkk. (2021) yang memperoleh efektivitas 0,80 pada mata pelajaran umum, maka efektivitas pada penelitian ini masih berada sedikit di bawahnya, yang mengindikasikan bahwa aspek interaktivitas dan tantangan permainan dalam konteks materi Akidah Akhlak perlu terus ditingkatkan.

Secara praktis, media pembelajaran berbasis Construct 2 ini memberikan alternatif baru bagi ustaz dan ustazah untuk menyampaikan materi Akidah Akhlak dengan lebih menarik dan interaktif. Pengajar dapat memanfaatkan media ini sebagai pendukung kegiatan belajar, terutama dalam menjelaskan konsep abstrak seperti iman, akhlak terpuji, dan perilaku tercela. Dari sudut pandang lembaga, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendorong penggunaan media digital sederhana yang tidak membutuhkan koneksi internet dan dapat digunakan melalui perangkat Android yang umumnya dimiliki santri. Secara sosial, media ini berpotensi menumbuhkan minat belajar santri terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak yang selama ini dianggap monoton ketika disampaikan hanya melalui ceramah atau buku teks.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Validitas internal penelitian dibatasi oleh jumlah responden yang hanya berasal dari satu TPQ sehingga tidak dapat menggambarkan keragaman karakteristik pengguna secara lebih luas. Validitas eksternal dipengaruhi oleh kondisi sarana prasarana, seperti kepemilikan perangkat Android dan kemampuan santri dalam mengoperasikan media digital, yang mungkin berbeda antara TPQ satu dengan lainnya. Validitas konstruk juga terbatas karena instrumen yang digunakan berupa angket sederhana yang masih perlu disempurnakan agar mampu menggambarkan kualitas media secara lebih komprehensif.

Dari sisi potensi bias, perlu diperhatikan bahwa respons positif santri bisa saja muncul karena kedekatan dengan ustaz/ustazah maupun peneliti yang turut mendampingi dalam proses uji coba, bukan semata karena kualitas media yang digunakan. Selain itu, karena penelitian ini dilakukan hanya dalam rentang satu semester, maka belum dapat dipastikan sejauh mana dampak jangka panjang media terhadap perkembangan pemahaman dan sikap keagamaan santri. Secara etis, penelitian ini tetap menjaga kerahasiaan identitas seluruh peserta, dan uji coba media dilakukan dengan pendampingan ustaz/ustazah untuk memastikan proses berjalan tertib dan sesuai prosedur tanpa memberikan tekanan kepada peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok. Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa media interaktif berbasis Construct 2 mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta kemandirian belajar santri, sekaligus menjadi alternatif dari metode ceramah yang selama ini lebih dominan digunakan di TPQ. Penelitian ini memberikan kontribusi penting berupa bukti empiris bahwa penggunaan game edukatif sederhana dapat membantu ustaz/ustazah menyampaikan materi Akidah Akhlak secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh santri yang telah terbiasa dengan perangkat digital.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi lembaga pendidikan nonformal seperti TPQ untuk mulai memanfaatkan media digital berbasis aplikasi ringan dan dapat dioperasikan melalui perangkat Android tanpa membutuhkan jaringan internet. Dari sisi akademis, penelitian ini turut memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis model Hannafin & Peck dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya materi Akidah Akhlak.

Hasil validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori valid. Validasi ahli desain, ahli media, dan ahli materi memberikan nilai sangat tinggi, dengan nilai rata-rata mencapai kategori valid, sehingga media layak digunakan sebagai sumber belajar. Uji efektivitas yang dilakukan kepada ustaz/ustazah dan 25 orang santri menunjukkan nilai efektivitas 0,978, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa media berbasis Construct 2 mendapatkan respons positif dan membantu meningkatkan pemahaman santri terhadap materi yang dipelajari.

Uji praktikalitas yang diberikan kepada dua orang ustaz/ustazah juga menunjukkan nilai sangat tinggi, yaitu 0,97, yang berarti media ini sangat mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di TPQ. Secara keseluruhan, keberadaan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis Construct 2 ini diharapkan dapat membantu ustaz/ustazah dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar santri, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif di TPQ Al-Ihsan Singkarak Kabupaten Solok.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, K. R., Hendri, N., & Pratiwi, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di SMP Muhammadiyah 6 Padang. *IMEIJ*, 5(4), 5255–5266. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1760

Berbasis, K., et al. (2023). Jurnal teknologi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 425–434. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7081

Fadjeri, A., Nurchayati, A. D., Maarif, U., & Ulama, N. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26–33.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 0812, 181–188.

Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian black box pada aplikasi berita online dengan menggunakan metode boundary value analysis. *Jurnal Informatika*, 5(1), 8–12. https://doi.org/10.32493/informatika.v5i1.3717

Konseling, B. D. A. N. (2021). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 111–118. https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497

Miftah, M. (n.d.). No title. *Jurnal Tidak Diketahui*, 95–105.

Nadzir, H. (2023). E-modul menggunakan model Hannafin and Peck pada mata pelajaran seni budaya. *Jurnal Media Teknologi*, 3(1), 47–55. https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570

Nisak, K., Bahtiar, Y., Khasibah, N., & Indonesia, T. (2023). Kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam penggunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(2), 147–162. https://doi.org/10.52593/pdg.04.2.05

Pembelajaran, M., Siswa, P., & Dasar, S. (2021). Implementation of Construct 2 in the development of educational games as learning media for elementary school students. *JPMIPA*, 9(2), 35–48. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971

Purnomo, D., Marta, M. A., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Al-Tarbiyah*, 3(2). https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2183

Purwaningtiyas, N., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Ngasem 1. *DIAJAR*, 2(2), 188–194. https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1434

Siswa, D. K. (2022). Diagnosis kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 286–297. https://doi.org/10.33369/jp2ms.6.2.286-297

Syahrijar, I., Zahra, I. A., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis digital. *Journal of Education*, 5(4). https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2389

Zahrah, F. (n.d.). Literasi digital dalam pembelajaran akidah akhlak di era society 5.0: Analisis pustaka tematik. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2).