

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
5 SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Aminul Amin

1910130210003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
5 SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelas Sarjana
Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

Muhammad Aminul Amin

1910130210003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aminul Amin

NIM : 1910130210003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Menggunakan *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 26 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Aminul Amin

1910130210003

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
5 SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Muhammad Aminul Amin
1910130210003


Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 30 Desember 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Agus Hadi Utama, M. Pd		30 JAN 2025
Sekretaris Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., Ma		30 JAN 2025
Anggota Qomario, M. Pd		30 JAN 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Hj. Nina Permana Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Menggunakan *Construct 2* pada
Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Kelas 5 SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin**

Disusun oleh :

Muhammad Aminul Amin

1910130210003

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

Qomario, M. Pd

NIP. 19890326 202321 1 022

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Menggunakan *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd, M. Pd., selaku kordinator Program Studi Pendidikan. Sekaligus dosen pembimbing I yang telah bersedia memberikan saran dan meluangkan waktu dalam mengerahkan penyusunan skripsi hingga selesai.
2. Qomario, M. Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga bersedia memberikan saran dan meluangkan waktu dalam mengerahkan penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Muhammad Novrizal, S. Pd selaku guru mata pelajaran bahasa inggris sekaligus wali kelas VA SDN Pasar Lama 3 yang telah membantu penelitian dan validasi materi.
4. Kedua orang tua dan adik tercinta yang telah memberikan dukungan do'a dan motivasi dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak/Ibu guru, staff dan siswa SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin yang telah bersedia membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Norin Irawati, SM sebagai partner yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2019

8. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian, besar harapan agar penelitian ini dapat memberi kan manfaat serta kontribusi positif, khususnya bagi penulis, serta pembaca, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Ucapan terimakasih yang tulus disampaikan kepada semua pihak yang terlibat berperan dalam penyusunan skripsi ini, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah di berikan, Aamin.

Banjarmasin, 14 Desember 2024

Muhammad Aminul Amin

1910130210003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
5 SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang ada disekolah menjadi dasar penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah *Game* edukasi dengan menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran bahasa Inggris Kelas V dengan berfokus pada materi *Weather and Seasons* di SD Negeri Pasar Lama 3 Banjarmasin. Dengan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model *Borg and Gall*. *Game* edukasi ini dikembangkan untuk mengetahui dampak minat belajar siswa setelah menggunakan *game* yang peneliti buat. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan hasil menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 73% dengan kriteria baik, sedangkan uji validasi ahli materi menunjukkan hasil tingkat kelayakan sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil penelitian setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi menggunakan *Construct 2* berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, hal tersebut berdasarkan pada hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai 0, 73 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* edukasi menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *Wether and Seasons* berhasil untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas VA SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Bahasa Inggris.

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA USING
CONSTRUCT 2 IN ENGLISH LANGUAGE SUBJECT TO IMPROVE
LEARNING INTEREST OF GRADE 5 STUDENTS OF SDN PASAR LAMA 3
BANJARMASIN**

ABSTRACT

Students' low interest in learning and the limited learning media available at school were the basis for this research. The aim of this research is to develop an educational game using Construct 2 in Class V English subjects with a focus on Weather and Seasons material at SD Negeri Pasar Lama 3 Banjarmasin. With the Research and Development (R&D) method and using the Borg and Gall model. This educational game was developed to determine the impact of students' interest in learning after using the game that the researcher created. Validation was carried out by media experts with results showing a feasibility level of 73% with good criteria, while material expert validation tests showed results of a feasibility level of 86% with very good criteria. Then, based on the research results, after students used educational game learning media using Construct 2, it had an impact on increasing students' interest in learning. This was based on the results of the N-Gain test showing a value of 0.73 with high criteria. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the educational game learning media using Construct 2 in the English subject Wether and Seasons material has been successful in increasing students' interest in learning in the VA class of SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

Keywords: *Development, Learning Media, Learning Interest, English.*

MOTTO

“Dan Manusia Hanya Memperoleh Apa Yang Telah Diusahakannya”

(Surat An-Najm Ayat 39)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kawasan Teknologi Pendidikan	9
B. <i>Game</i>	11
C. Game Edukasi	14
D. <i>Construct 2</i>	15
E. Minat Belajar	15
F. Mata Pelajaran Bahasa Inggris	17
G. Materi <i>Weather and Season</i>	18

I. Penelitian Relevan	19
J. Kerangka Berpikir	20
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
A. Metode Penelitian	23
B. Model Pengembangan	24
C. Prosedur Pengembangan	26
D. Tempat dan Waktu Penelitian	28
E. Variable Penelitian	28
F. Uji Coba Produk	29
G. Instumen Penelitian	32
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Menggunakan <i>Construct 2</i>	40
B. Pembahasan	50
BAB V	54
PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	22
Bagan 2. Pembuatan Flowchart	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Weather</i>	18
Tabel 2. <i>Seasons</i>	18
Tabel 3. Kisi-kisi Instrument untuk Ahli Media	32
Tabel 4. Kisi-kisi Instrument untuk Ahli Materi	33
Tabel 5. Kisi-kisi Instrument Angket untuk Uji Coba	34
Tabel 6. Kisi-kisi Instrument untuk Minat Belajar Siswa.....	36
Tabel 7. Kisi-kisi Instrument untuk Respon Minat Belajar Siswa.....	36
Tabel 8. Kriteria Kelayakan Produk	38
Tabel 9. Kriteria Besarnya Faktor Gain	39
Tabel 10. Kriteria Persentase Analisis Data Respon Minat Belajar Siswa.....	40
Tabel 11. Data Hasil Penilaian dari Keseluruhan Aspek.....	44
Tabel 12. Data Hasil Penilaian dari Keseluruhan Aspek.....	45
Tabel 13. Data Keseluruhan Uji Coba Lapangan Awal.....	46
Tabel 14. Data Keseluruhan Uji Coba Lapangan Sedang	48
Tabel 15. Data Minat Belajar Siswa (Gain Skor)	49
Tabel 16. Data Respon Minat Belajar Siswa (Gain Skor)	50
Tabel 17. Data Keseluruhan Uji Coba Pelaksanaan Lapangan	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Tabel Penilaian Ahli Media	60
2. Tabel Penilaian Ahli Materi	65
3. Uji Lapangan Awal	69
4. Uji Lapangan Sedang	70
5. Uji Coba Pelaksanaan Lapangan	71
6. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.....	75
7. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.....	76
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin ...	77
9. Validasi Ahli Instrumen	78
10. Validasi Ahli Media	79
11. Validasi Ahli Materi	80
12. Foto Dokumentasi Penelitian	81
13. Angket Ahli Media	81
14. Angket Ahli Materi	85
15. Angket siswa.....	89
16. <i>Game</i> Edukasi.....	94