

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS
SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS IX DI SMP NEGERI 1 BANJARMASIN**

SKRIPSI



**MUHAMMAD ALBY AFRIYAN
1710130210009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS SMARTPHONE UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS KELAS IX DI SMP NEGERI 1 BANJARMASIN

Disusun oleh :


Muhammad Alby Afriyan

1710130310009


Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Qomario, M.Pd

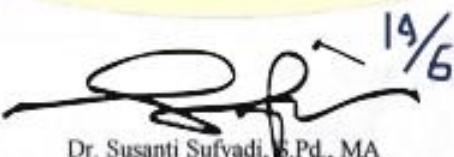
NIP. 19890326202311022


Agus Hadi Utama, M.Pd

NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMP Negeri 1 Banjarmasin

Disusun oleh :
Muhammad Alby Afriyan
1710130210009

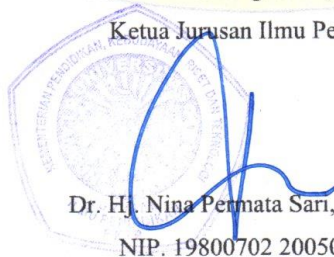
Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 26 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Qomario, S.Pd., M.Pd.		28 JUN 2024
Penguji Utama Dr. Agus Salim, S.Ag., M.M.Pd		28 JUN 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		28 JUN 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alby Afriyan

NIM : 1710130210009

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMP Negeri 1 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, 15 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Alby Afriyan

1710130210009

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS SMARTPHONE
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IX DI SMP
NEGERI 1 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Guru dituntut untuk selalu mengembangkan media yang bisa meningkatkan minat para siswa, dalam hal ini guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis media pembelajaran kepada siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu usaha untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang bisa menyampaikan semua informasi lebih menarik, informatif, dan terstruktur. Melalui pengembangan media game edukasi diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran game edukasi mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Banjarmasin, (2) Mengetahui peningkatan minat belajar siswa, setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Penelitian pengembangan media game edukasi ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu Define, Design, Development, dan Dissemination yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dapat diperoleh dari validator sebesar 96,71% dengan kategori “sangat layak”, hasil penilaian ahli materi dapat diperoleh dari validator sebesar 86,53% dengan kategori “sangat layak”, hasil kuesioner respon siswa dapat diperoleh sebesar 86,4% dengan kategori “sangat berminat”, Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa game edukasi mata pelajaran bahasa Inggris layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, game edukasi, minat belajar

**DEVELOPMENT OF SMARTPHONE-BASED EDUCATIONAL
GAMES TO INCREASE STUDENTS' LEARNING INTEREST IN
ENGLISH SUBJECTS FOR GRADE IX AT SMP NEGERI 1
BANJARMASIN**

ABSTRACT

Teachers are required to continually develop media that can increase students' interest in learning. In this context, teachers have not fully utilized educational media to achieve learning objectives. One effort to realize this is by developing educational media that can deliver all information more attractively, informatively, and systematically. Developing educational game media is expected to be a solution to this issue. The objectives of this research are (1) to develop educational game media for English subjects at SMP Negeri 1 Banjarmasin, and (2) to determine the increase in students' learning interest after using educational game-based media in English subjects at SMP Negeri 1 Banjarmasin. This educational game media development research is a type of R&D research using the 4D model, namely Define, Design, Development, and Dissemination, which has been modified to suit the needs.

Based on the media expert's assessment, a validator score of 96.71% was obtained with the category "very feasible". The material expert's assessment resulted in a validator score of 86.53% with the category "very feasible". The student response questionnaire results showed a score of 86.4% with the category "very interested". From the research data, it is concluded that the educational game for English subjects is suitable to be used as a learning medium for students.

Keywords: Development, educational game, learning interest

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul *“Pengembangan Game Edukasi Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IX di SMP Negeri 1 Banjarmasin”* berhasil diselesaikan

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-I) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Disadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi tidak lepas dari peran serta dan berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil. Untuk itu disampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. Selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.
4. Bapak Qomario, S.Pd M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, membantu, mengarahkan dan memberikan saran serta menyetujui penelitian ini.
5. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

6. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Ibu Nurul Herliani, S.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Banjarmasin yang berkenan mengizinkan dan membantu untuk pengumpulan data penelitian.
9. Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd., Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd. yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan banyak memberikan saran masukan demi kesempurnaan media pembelajaran berbasis infografis yang saya kembangkan.
10. Ibu Nurul Herliani, S.Pd. yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan banyak memberikan saran masukan demi kesempurnaan media pembelajaran berbasis infografis yang saya kembangkan.
11. Kedua orang tua saya serta keluarga yang selalu memberikan dukungan , semangat dan mendoakan saya.
12. Teman-teman dekat satu angkatan yang membersamai, memberi semangat dan mendengarkan keluh kesah saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
13. Istri tercinta Monica Nurdiana. Yang selalu support dan memberikan semangat dalam proses menyelesaikan skripsi ini
14. Serta untuk semua pihak yang ikut membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak saya sebutkan satu-satu.

Peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan pada penulisan penelitian ini. Peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membangun dari para pembaca demi menyempurnakan penyusunan proposal. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan juga bagi pembaca

Banjarmasin, 15 Juni 2024

Muhammad Alby Afriyan

NIM : 1710130210009

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	xi
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Pengertian Teknologi Pendidikan.....	16
B. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	17
C. Kawasan Pengembangan.....	18
D. Pengertian Game.....	19
E. Game Edukasi.....	21
F. Android.....	23
G. Media Pembelajaran.....	24
H. Minat Belajar.....	26
I. Construct 2.....	27
J. Penelitian yang Relevan.....	28
K. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
C. Prosedur Pengembangan.....	35
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
E. Instrument Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	18
Gambar 2. 2 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	32
Gambar 3. 1 Alur pengembangan Model 4-D.....	36
Gambar 4. 1 Tampilan awal dan menu pilihan	60
Gambar 4. 2 Tampilan petunjuk	60
Gambar 4. 3 Tampilan materi.....	61
Gambar 4. 4 Tampilan permainan	61
Gambar 4. 5 Tampilan soal	62
Gambar 4. 6 Menu Utama.....	66
Gambar 4. 7 Petunjuk Permainan	66
Gambar 4. 8 Materi Permainan.....	67
Gambar 4. 9 Game Utama.....	67
Gambar 4. 10 Pertanyaan Pada Permainan.....	68
Gambar 4. 11 Skor Akhir Permainan	68
Gambar 4. 12 Profil Pengembang Media	69