

Siti Umaroh. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Pendidikan Interaktif Menggunakan Perangkat Lunak Construct 2 Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 1 Kabuh*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini berisi tentang pengembangan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi yang ada di SMPN 1 Kabuh khususnya pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh. Perangkat lunak *construct 2* merupakan alat pembuatan media menggunakan *HTML 5* yang dispesifikasi untuk *platform 2D* yang dikembangkan oleh *Scirra*. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan pendekatan *Research and Developmen (R&D)* dengan konsep *Borg and Gall*. Tahapan konsep *Borg and Gall* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, (1) Penelitian skala kecil, (2) Perencanaan pengembangan produk, (3) Pengembangan produk awal, (4) Validasi Pertama, (5) Uji coba pertama dan revisi pertama, (6) Validasi kedua, (7) Uji coba kedua dan revisi kedua, (8) Penyempurnaan dan produk akhir pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 KABUH menunjukkan penilaian kelayakan kategori sangat layak. Perolehan penilaian kelayakan pada saat uji coba dengan pengguna yakni guru dan siswa pada uji coba pertama dan uji coba kedua menunjukkan perolehan penilaian dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase perolehan nilai yakni 90%. Serta penilaian kelayakan yang diperoleh saat validasi bersama ahli media, ahli materi dan ahli bahasa pada saat validasi pertama dan validasi kedua juga menunjukkan perolehan penilaian dalam kategori sangat layak dengan persentase rata-rata nilai yakni 90%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Interaktif, Construct 2, dan Teks Prosedur

Siti Umaroh. 2021. *The Development Of Interactive Educational Game Learning Media Using Construct 2 Software On Procedural Text Material For Class VII SMPN 1 Kabuh*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor: Ahmad Jmi'ul Amil, S, Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study describes the development of interactive educational game learning media using construct 2 software on procedural text material for class VII SMPN 1 Kabuh. This research was carried out based on the result of observation on the condition of infonesian language learning at SMPN 1 Kabuh. The purpose of this study is to develop and determine the feasibility of learning media using software construct 2 in the material of procedure text for class VII SMPN 1 Kabuh. Construct 2 software is a media creation tool using HTML 5 which is specified for the 2D platform developed by Scirra. Research and development is carried out using a Research and Development (R&D) approach with the Borg and Gall. The Borg and Gall stages used in this study include, (1) Small-scale research and product development planning, (2) Initial product development, (3) First Validation, (4) First trial and first revision, (5) Second validation, (6) Second trial and second revision, (7) Completion and final product development, and (8) Refinement ang final product development. The results of the research and development of this learning media indicate that the interactive educational game learning media using construct 2 software in the class VII SMPN 1 KABUH procedure text material from the results of validation and testing with users is classified as an assessment with very feasible criteria. The acquisition a feasibility assessment during the trial with users, namely teacher and students in the first and second trials, showed that the acquisition assessment was in the very feasible category with an average percentage of score 90%. The feasibility assessment obtained during validation with media experts, material experts, and linguists in the first and second validation showed that the assessment was in the very feasible category with an average percentage of 90%.

Keywords: *Development, Learning Media, Construct 2, Interactives games, and Procedure Text*