

Nur Hasanah, 2022. Pengembangan *Game* Edukasi Terkait Minat Belajar Siswa Berbantuan *Construct 2* pada Materi Pencemaran Lingkungan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Nur Qomaria, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respons serta minat belajar siswa kelas VII setelah menggunakan *game* edukasi berbantuan *construct 2* pada materi pencemaran lingkungan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Waterfall*. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, implementasi (pengkodean), pengujian dan pemeliharaan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas VII B MTs Sumenep. Hasil dari uji kelayakan *game* edukasi *construct 2* pada materi pencemaran lingkungan yaitu diperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid nilai reliabilitas pakar sebesar 95,5% dengan kategori sangat reliabel. Hasil yang diperoleh dari angket respons siswa yaitu 87,16 %. dengan kriteria sangat baik. Sebanyak 28 siswa memiliki minat belajar dalam kategori sangat tinggi dan 2 siswa lainnya dalam kategori tinggi setelah menggunakan *game* edukasi pada materi pencemaran lingkungan. Dengan demikian *game* edukasi pada materi pencemaran lingkungan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Construct 2*, *Game* edukasi, Minat belajar, Pencemaran lingkungan.

Nur Hasanah 2022. *Development of Educational Games Related to Student Interest in Construct 2 Assisted Learning on Environmental Pollution Materials*. Thesis, Natural Sciences Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura Advisor Nur Qomaria S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the appropriateness of the response and learning interest of class VII students after using educational games assisted by construct 2 on environmental pollution material in the learning process. The development model used is the Waterfall development model. This model consists of five stages, namely analysis, design, implementation (coding), testing and maintenance. The test subjects in this study were 30 students of class VIIB MTs Sumenep. The results of the feasibility test of the educational game construct 2 on environmental pollution material were obtained an average validity value of 82.5% with a very valid category, the expert reliability value of 95.5% with a very reliable category. The results obtained from the student response questionnaire are 87.16% with very good criteria. A total of 28 students have an interest in learning in the very high category and 2 other students in the high category after using educational games on environmental pollution material. Thus, games on environmental pollution material are very suitable to be used in the learning process to develop students interest in learning.

Keywords: *Construct 2, Educational game, Interest in learning, Environmental pollution*