

ABSTRAK

Khasriyatun 2025. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Dengan Pendekatan *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI. Pendidikan Matematika. Universitas Peradaban. Dian Purwaningsih, M. Pd.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, *Construct 2*, *Game Based Learning*, Minat Belajar

Minat belajar siswa yang rendah menjadi tantangan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit atau kurang menarik. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi disekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dan metode pengajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika yang dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menanggapi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa *game* edukasi menggunakan bantuan *software Construct 2* dengan pendekatan *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi beberapa tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination*. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan melibatkan siswa kelas XI sebagai pengguna. Selain itu, dilakukan uji *pretest* dan *posttets* untuk mengetahui pengaruh media terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan memperoleh skor validasi media dengan presentase sebesar 99,6%, uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 96%, keduanya termasuk dalam kriteria sangat valid dan uji kepraktisan sebesar 85% dengan kriteria sangat praktis. Peningkatan minat belajar siswa menggunakan *game* edukasi mencapai 17%. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media hingga tahap keefektifan secara menyeluruh serta melakukan penyebaran dan pemanfaatan media secara lebih luas di berbagai satuan pendidikan dengan jenjang yang berbeda.

ABSTRACT

Khasriyatun 2025. *Development of an Android-Based Educational Game Using Construct 2 with a Game-Based Learning Approach to Increase Learning Interest in Grade XI Students. Mathematics Education. Peradaban University. Dian Purwaningsih, M.Pd.*

Keywords: Educational Game, Construct 2, Game-Based Learning, Learning Interest

Low student learning interest is a challenge in the learning process, especially in materials perceived as difficult or uninteresting. In today's digital era, technology has great potential as a learning medium. However, the use of technology in schools has not been optimally utilized, and teachers' teaching methods still tend to be conventional. This impacts students' low interest in mathematics, which is perceived as difficult and boring. Therefore, interactive learning media are needed that can attract attention and increase student interest. In response to this problem, this research aims to develop an educational game product using Construct 2 software with a game-based learning approach to increase student learning interest. This media is designed to make learning more interactive, engaging, and aligned with the applicable curriculum. This research is a type of research and development (R&D) using a 4D development model that includes several stages: Define, Design, Development, and Dissemination. Validation was carried out by media experts and material experts, while the practicality test involved 11th grade students as users. In addition, pretests and posttests were conducted to determine the effect of the media on students' learning interest. The results showed that the developed educational game obtained a media validation score with a percentage of 99.6%, the material validation test obtained a percentage of 96%, both included in the very valid criteria and the practicality test was 85% with the very practical criteria. The increase in student learning interest using educational games reached 17%. Thus, this media is worthy of being used as an interesting and interactive learning alternative. Further research is recommended to develop the media to the stage of overall effectiveness and carry out wider dissemination and utilization of the media in various educational units at different levels.