ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan *Construct 2* dalam Pembelajaran Sejaran Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia" ini ditulis oleh Aprilya Wulan Ningrum, NIM. 1260209221012 dari Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan pembimbing skripsi: Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Construct 2*, Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia

Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Game pembelajaran interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya menerima materi tetapi juga memberikan respons melalui permainan dalam media.

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* pada materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek? 2) Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2* pada materi Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah proses pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan *Construct 2*, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran setelah diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengacu pada model pengembangan dari Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah. Jenis data yang digunakan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran game interaktif berbasis website dengan Construct 2 berhasil dikembangkan melalui sepuluh tahapan model Borg and Gall; (2) Tingkat kevalidan dari ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 82%, guru mata pelajaran sebesar 86%, ahli soal pretest-posttest sebesar 81%, dan ahli instrumen angket sebesar 99%. Hasil perolehan mendapatkan kategori valid dengan rata-rata persentase dari para validator berkisar antara 81% hingga 99%. Sedangkan uji validitas instrumen memperoleh kriteria valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Tingkat kepraktisan media memperoleh skor rata-rata 86% dari respons guru IPS dan 88% dari respons siswa, keduanya termasuk dalam kategori praktis. Sementara tingkat keefektifan media berdasarkan uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 71% dengan

kategori sedang atau cukup efektif, serta pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) memperoleh persentase ketuntasan sebesar 91%.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Website-Based Interactive Game Learning Media with Construct 2 in Historical Learning of Materials During the Japanese Occupation in Indonesia" was written by Aprilya Wulan Ningrum, NIM. 1260209221012 from the Social Sciences Tadris Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, with thesis supervisor: Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Construct 2, History of the Japanese Occupation in Indonesia*

Learning media is any form of intermediary used to deliver material, so that learning becomes meaningful. Interactive learning games are one of the learning media that can foster students' enthusiasm in the learning process, because students not only receive material but also provide responses through games in the media.

The problems studied in this study are: 1) What is the process of developing web-based interactive game learning media with Construct 2 on the material on the History of the Japanese Occupation in Indonesia in grade VIII MTsN 1 Trenggalek students? 2) What is the level of validity, practicality, and effectiveness of the development of web-based interactive game learning media with Construct 2 on the material History of the Japanese Occupation in Indonesia in grade VIII MTsN 1 Trenggalek students? The purpose of this study is to find out the steps of the development process of web-based interactive game learning media with Construct 2, as well as to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of learning media after being applied to the learning process in the classroom.

This research is a research and development (R&D) with reference to the development model from Borg and Gall which consists of ten steps. The types of data used include qualitative data and quantitative data.

The results of the study show that: (1) web-based interactive game learning media with Construct 2 was successfully developed through the ten stages of the Borg and Gall model; (2) The validity rate of media experts is 92%, material experts are 82%, subject teachers are 86%, pretest-posttest question experts are 81%, and questionnaire instrument experts are 99%. The results obtained the valid category with an average percentage of validators ranging from 81% to 99%. Meanwhile, the validity test of the instrument obtained valid criteria with a calculated r value greater than the r table. The level of media practicality obtained an average score of 86% from social studies teachers' responses and 88% from student responses, both of which fall into the practical category. Meanwhile, the level of media effectiveness based on the N-Gain test obtained an average score of 71% with the medium or moderately effective category, and the achievement of the Minimum Completeness Criteria (KKM) obtained a percentage of completeness of 91%.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائط تعلم الألعاب التفاعلية القائمة على المواقع الإلكترونية مع *البناء 2* في التعلم التاريخي للمواد خلال الاحتلال الياباني في إندونيسيا" كتبها أبريليا ويلان نينغروم، NIM. ١٨٦٠٢٠٩٢٢١٠١٢من برنامج العلوم الاجتماعية في تادريس، كلية التربية وتدريب المعلمين، السيد علي رحمت الله بجامعة الدولة الإسلامية تولونغاغونغ، مع مشرف الرسالة: الدكتور نور إسروان الخسنا، شرطة الشرطة.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية، *البناء 2*، تاريخ الاحتلال الياباني في إندونيسيا

وسائط التعلم هي أي شكل من أشكال الوسيط يستخدم لتوصيل المواد، بحيث يصبح التعلم ذا معنى. تعد ألعاب التعلم التفاعلية واحدة من وسائل التعلم التي يمكن أن تعزز حماس الطلاب في عملية التعلم، لأن الطلاب لا يتلقون المواد فقط بل يقدمون أيضا ردود من خلال الألعاب في وسائل الإعلام.

المشكلات التي تم دراستها في هذه الدراسة هي:١) ما هي عملية تطوير وسائط تعلم الألعاب التفاعلية عبر الويب باستخدام *Construct 2* حول المادة المتعلقة بتاريخ الاحتلال الياباني في إندونيسيا لدى طلاب للصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى ترنجاليك؟٢) ما هو مستوى الصلاحية والعملية والفعالية لتطوير وسائط تعلم الألعاب التفاعلية القائمة على الويب باستخدام *Construct 2* عن التاريخ المادي للاحتلال الياباني في إندونيسيا في طلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الأولى ترنجاليك؟ الغرض من هذه الدراسة هو معرفة خطوات عملية تطوير وسائط التعلم التفاعلية التفاعلية عبر الويب باستخدام *Construct 2*، بالإضافة إلى تحديد مستوى الصلاحية والعملية والفعالية لوسائط التعلم بعد تطبيقها على عملية التعلم في الفصل الدراسي.

هذا البحث هو بحث وتطوير (R&D) بالإشارة إلى نموذج التطوير من بورغ وجال، والذي يتكون من عشر خطوات. تشمل أنواع البيانات المستخدمة البيانات النوعية والبيانات الكمية.

تظهر نتائج الدراسة أن: (١) تم تطوير وسائط تعلم الألعاب التفاعلية القائمة على الويب مع *Construct 2* بنجاح عبر المراحل العشر لنموذج بورغ وجال؛ (٢) معدل صلاحية خبراء الإعلام هو ٩٢٪، وخبراء المواد ٨٢٪، ومعلمو المواد ٨٦٪، وخبراء أسئلة ما بعد الاختبار ٨١٪ ، وخبراء أدوات الاستبيان ٩٩٪. حصلت النتائج على الفئة الصالحة بنسبة متوسطة من المدققين تتراوح بين ٨١٪ إلى ٩٩٪. وفي الوقت نفسه، حصل اختبار صلاحية الجهاز على معايير صالحة بقيمة r محسوبة أكبر من جدول r. مستوى العملية الإعلامية حصل على متوسط درجة ٨٦٪ من إجابات معلمي الدراسات الاجتماعية و ٨٨٪ من ردود الطلاب، وكلاهما يندرج ضمن الفئة العملية. وفي الوقت نفسه، حصل مستوى فعالية الوسائط بناء على اختبار Gain-N على متوسط درجة ٧١٪ في فئة الفعالية المتوسطة أو المتوسطة، وحقق تحقيق معايير الاكتمال الأدنى (KKM) نسبة اكتمال تبلغ ٩١٪.