

INTISARI

Penerapan metode pembelajaran Game Based Learning dalam pelajaran Bahasa Inggris di SMP PGRI Baturraden memiliki tujuan untuk mengembangkan alat belajar interaktif berupa game edukasi dengan menggunakan aplikasi Construct 2. Game ini dirancang untuk menjadi alat bantu dalam mengajarkan materi Days, Date, and Time kepada siswa kelas VII dengan menerapkan pendekatan Multimedia Life Development Cycle (MDLC). Hasil pengujian alpha menunjukkan bahwa seluruh fitur pada game berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan teknis. Sedangkan pada pengujian beta menggunakan skala likert, diperoleh hasil dengan nilai rata-rata 76,5% yang masuk dalam kategori “Setuju”. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berbasis game ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan dapat menjadi inovasi belajar yang menarik untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Kata kunci: Game based-learning, MDLC, Construct 2, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The application of the Game Based Learning method in English lessons at SMP PGRI Baturraden aims to develop an interactive learning tool in the form of an educational game using the Construct 2 application. This game is designed to be a tool to help teach Days, Dates, and Time to 7th-grade students by applying the Multimedia Life Development Cycle (MDLC) approach. The alpha testing results show that all features in the game are working well without any technical errors. Meanwhile, the beta testing using the Likert scale yielded a result with an average value of 76.5%, which falls into the "Agree" category. Therefore, this game-based learning media has proven effective in increasing student participation and can be an interesting learning innovation to overcome students' lack of interest in learning English.

Keywords: Game-based learning, MDLC, Construct 2, Learning Media

