

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN CONSTRUCT 2 MATERI OPERASI BILANGAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs**

MIFTAHUL FALAAH

SKRIPSI



OLEH

MUHAMMAD FARHAN JULIANSYAH

NIM. 20204002

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN CONSTRUCT 2 MATERI OPERASI BILANGAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTs
MIFTAHUL FALAAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

MUHAMMAD FARHAN JULIANSYAH

NIM. 20204002

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

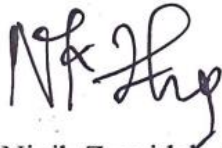
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Muhammad Farhan Juliansyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kediri, 10 Juni 2026

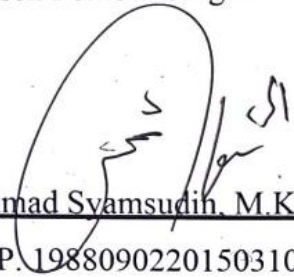
Dosen Pembimbing I



Dr. Ninik Zuroidah, M.Si.

NIP. 198008022005012005

Dosen Pembimbing II



Ahmad Syamsudin, M.Kom.

NIP. 198809022015031004

NOTA DINAS

Kediri, 25 Juni 2026

Nomor :

Lampiran :

Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

Jalan Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Ketua untuk membimbing skripsi penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Juliansyah

NIM : 20204002

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Dengan Construct 2 Materi Operasi Bilangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Miftahul Falaah

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir sarjana strata satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan segera diujikan dalam sidang munaqosah. Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dosen Pembimbing I



Dr. Ninik Zuroidah, M Si

NIP. 198008022005012005

Dosen Pembimbing II



Ahmad Syamsudin, M Kom

NIP. 198809022015031004

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 25 Juni 2026

Nomor :

Lampiran :

Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

Jalan Sunan Ampel No. 7, Ngronggo, Kediri

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Ketua untuk membimbing skripsi penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Juliansyah

NIM : 20204002

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Dengan Construct 2
Materi Operasi Bilangan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Miftahul Falaah

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntutan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2026, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya. Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

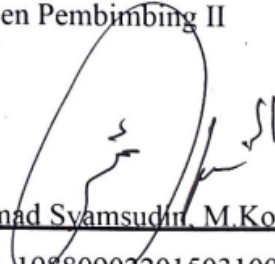
Dosen Pembimbing I



Dr. Ninik Zuroidah, M.Si.

NIP. 198008022005012005

Dosen Pembimbing II



Ahmad Syamsudin, M.Kom.

NIP. 198809022015031004

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN CONSTRUCT 2 MATERI OPERASI BILANGAN UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTS
MIFTAHUL FALAAH**

MUHAMMD FARHAN JULIANSYAH

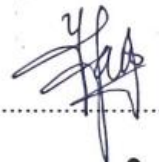
20204002

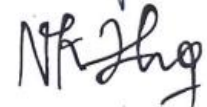
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN)
Syekh Wasil Kediri

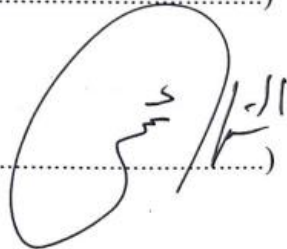
Pada tanggal 25 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001
2. Penguji I
Dr. Ninik Zuroidah, M.Si.
NIP. 198008022005012005
3. Penguji II
Ahmad Syamsudin, M.Kom.
NIP. 198809022015031004

(.....


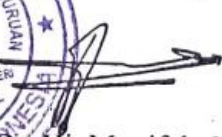
(.....


(.....




Kediri, 25 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

(Dan orang-orang yang berjihad untuk Kami) demi untuk mencari keridaan Kami (benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan Kami) jalan yang menuju kepada Kami. (Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik) yakni orang-orang mukmin dengan memberikan pertolongan dan bantuan-Nya kepada mereka.

— (Tafsir Al-Jalalayn, QS. Ankabut: Ayat 69)

"Sesungguhnya para malaikat meletakkan sayap-sayap mereka karena ridha kepada penuntut ilmu. Dan sesungguhnya seorang yang berilmu akan dimintakan ampunan oleh penduduk langit dan bumi, bahkan hingga ikan yang berada di dalam air."

(HR. Abu Daud & Tirmidzi)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Farhan Juliansyah

NIM : 20204002

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 25 Juni 2026

Penulis,



Muhammad Farhan Juliansyah

NIM. 20204002

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada:

1. **Ayahanda Ngatuwi (Alm.)**, Sosok yang telah memberikan keteladanan dalam keteguhan dan perjuangan hidup. Jerih payah dan pengorbanan beliau menjadi sumber inspirasi bagi penulis. Nasihat nasihatnya senantiasa menjadi petunjuk dalam setiap langkah perjalanan. Doa-doanya menjadi kekuatan dalam menghadapi berbagai tantangan. Terima kasih telah menjadi sandaran yang kokoh dalam kehidupan penulis.
2. **Ibunda Nunik Handayani**, Wanita yang dengan penuh kesabaran memberikan kasih sayang tiada batas. Senyumnya merupakan sumber kedamaian bagi hati ini. Air matanya mencerminkan ketulusan yang mendalam. Doa-doanya dipanjatkan dengan keikhlasan yang tak terhingga. Terima kasih telah senantiasa mendoakan keberhasilan penulis dalam setiap sujudnya.
3. **Saudara Zainul Bahar dan Aprilia Putri Pratiwi**, yang menjadi panutan dan sumber motivasi dalam kehidupan. Dukungannya bagai dorongan yang menguatkan langkah dalam perjalanan ini. Arah dan masukannya menjadi kompas yang menuntun arah tujuan. Terima kasih telah menjadi teladan dan sahabat terbaik dalam perjalanan hidup ini.
4. **Pembimbing Spiritual, Abi Munjiyat dan Ummah Putri**, Penuntun rohani yang telah menanamkan nilai-nilai kehidupan yang berharga. Ilmu yang beliau ajarkan menjadi penerang dalam kegelapan. Kesabaran dalam membimbing

menjadi contoh yang patut diteladani. Terima kasih telah membimbing perjalanan spiritual dan intelektual penulis.

5. **Keluarga Besar PPTQ Quranan Arobiyya**, Keluarga adalah tempat kembali, sejauh apapun langkah ini melangkah. Dukungan dan kepercayaan mereka menjadi motivasi dalam perjuangan ini. Perhatian dan kasih sayang mereka menjadi kekuatan dalam setiap langkah. Terima kasih telah menjadi keluarga yang senantiasa hadir dalam suka maupun duka.
6. **KIP-Kuliah dan LAZNAS LMI**, yang telah memberikan dana Pendidikan sehingga penulis dapat melanjutkan dan menyelesaikan studi dengan baik. Terima kasih atas kepedulian dan dukungan yang telah diberikan.
7. **Para Dosen yang Terhormat**, Pendidik yang tanpa lelah memberikan ilmu dan kebijaksanaan. Kesabaran dan ketulusan dalam membimbing tidak akan terlupakan. Pengetahuan yang disampaikan menjadi bekal berharga dalam kehidupan. Terima kasih telah menjadi penerang dalam perjalanan akademis ini.

Karya ilmiah ini dipersembahkan sebagai wujud bakti dan penghargaan kepada semua pihak tersebut. Semoga karya ini dapat menjadi amal jariyah dan memberikan manfaat bagi masyarakat luas.

ABSTRAK

Juliansyah, M. Farhan. 2026. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Dengan Construct 2 Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Miftahul Falaah*". Skripsi. Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri. Pembimbing (1)_Dr. Ninik Zuroidah, M.Si.(2) Ahmad Syamsudin, M.Kom.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Construct 2, Minat Belajar.

Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif selama proses belajar. Pendekatan *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pengalaman belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game menggunakan Construct 2 pada materi operasi bilangan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII di MTs Miftahul Falaah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* atau R&D dengan instrumen penelitian berupa wawancara tidak terstruktur, angket validasi ahli media dan materi, angket respon siswa, dan angket minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Pendekatan tersebut digunakan dalam penelitian ini karena sebagai jalan untuk menghasilkan dan mengujicobakan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE untuk merancang produk yang akan dibuat. ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Sampel penelitian terdiri dari satu kelas yakni kelas VII. Pada tahap Implementasi media pembelajaran berbasis game ini peneliti melibatkan peserta didik sebanyak 9 kelas VII MTs Miftahul Falaah.

Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran berbasis game ini memperoleh skor 77% dengan kategori layak. Dan ahli materi, produk ini mendapatkan nilai 80% yang juga masuk dalam kategori layak. Dari hasil angket praktisi lapangan, tingkat kepraktisan media ini memperoleh skor 81,25% yang tergolong sangat praktis. Adapun dari angket respons peserta didik, diperoleh skor 79,1% dengan kategori praktis. Hasil penilaian angket minat belajar siswa setelah menggunakan media berbasis game menunjukkan bahwa tingkat keefektifan media ini mencapai 74,75%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game menggunakan Construct 2 dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran matematika di kelas VII MTs Miftahul Falaah.

ABSTRACT

Juliansyah, M. Farhan. 2026. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Dengan Construct 2 Materi Operasi Bilangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di MTs Miftahul Falaah"*. Skripsi. Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri. Pembimbing (1)_Dr. Ninik Zuroidah, M.Si.(2) Ahmad Syamsudin, M.Kom.

Keyword: Learning Media, Construct 2, Learning Interest.

The low interest in learning among students in mathematics education demands learning innovations capable of actively increasing their engagement during the learning process. The game-based learning approach has been proven to enhance students' motivation, active participation, and learning experience, making the learning process more engaging and meaningful. Based on this, the study aims to develop game-based learning media using Construct 2 on the topic of number operations that meets the criteria of being valid, practical, and effective in improving the learning interest of Grade VII students at MTs Miftahul Falaah.

This study employs a Research and Development (R&D) approach, with research instruments consisting of unstructured interviews, media and material expert validation questionnaires, student response questionnaires, and a learning interest questionnaire administered after using the learning media. This approach was used in the study as a means of producing and trialing a product. The study adopted the ADDIE development model to design the product. ADDIE stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research sample consisted of one class, namely Grade VII. During the Implementation stage of this game-based learning media, the researcher involved 9 Grade VII students from MTs Miftahul Falaah.

Based on the assessment from media experts, this game-based learning media received a score of 77%, categorized as feasible. From the material experts, the product received a score of 80%, also falling within the feasible category. From the field practitioner questionnaire, the practicality level of this media obtained a score of 81.25%, classified as very practical. Meanwhile, from the student response questionnaire, a score of 79.1% was obtained, categorized as practical. The results of the student learning interest questionnaire after using the game-based media indicate that the effectiveness level of this media reached 74.75%. Therefore, the game-based learning media using Construct 2 can be used as an engaging alternative learning medium that supports the mathematics learning process in Grade VII at MTs Miftahul Falaah.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Perjalanan menyelesaikan karya ilmiah ini bagaikan mengarungi samudera ilmu yang tak bertepi, melewati berbagai gelombang tantangan, badai kesulitan, namun juga dipenuhi dengan keindahan panorama pengetahuan yang mencerahkan. Setiap lembar yang tertuang dalam karya ini merupakan rangkaian perjuangan yang penuh makna, menghimpun butiran-butiran pemikiran yang diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi khazanah keilmuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Matematika

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Melalui untaian kata yang tertuang dalam pengantar ini, izinkan penulis menghaturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M. Ag selaku rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Bapak Dr. Ninik Zuroidah, M.Si selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN Syekh Wasil Kediri.

4. Ibu Dr. Ninik Zuroidah, M.Si dan Ahmad Syamsudin, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan ketulusan di tengah kesibukan beliau. Setiap nasihat dan koreksi yang diberikan merupakan cahaya penerang yang menuntun penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Kepada Kepala MTs Miftahul Falaah yang telah berkenan menerima kehadiran penulis untuk melakukan penelitian, memberikan akses informasi, dan berbagi pengalaman yang sangat berharga. Khususnya, kepada bapak Sulaiman, S.Pd. yang telah membantu dalam kelangsungan pengambilan data penelitian.
6. Kepada Safinatun M., Ghovind YP, Habibaturrohman, Syaddam yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukan yang dijalani namun masih senantiasa memberikan arahan, semangat, dan dukungan selama penulisan tugas akhir ini sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan yang telah menemani dalam suka dan duka selama menempuh perkuliahan. Kebersamaan, dukungan, dan kenangan indah yang terukir akan menjadi catatan sejarah yang tak terlupakan.
8. Terakhir kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Ibarat setetes air di tengah samudera ilmu pengetahuan, karya ini hanyalah secuil

kontribusi yang penuh dengan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi semua pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai setiap langkah dan upaya kita dalam menuntut dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

Kediri, 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
NOTA DINAS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
NOTA PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
BAB I.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PENDAHULUAN.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Latar Belakang Masalah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Rumusan Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

G. Penelitian Terdahulu **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB II Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

KAJIAN PUSTAKA..... Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

A. Penelitian Pengembangan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

B. ADDIE **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

C. Media Pembelajaran..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

D. Construct 2 **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

E. Operasi Bilangan Bulat dalam Pembelajaran Matematika..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

F. Minat Belajar..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB III Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

A. Model Penelitian & Pengembangan..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Uji Coba Produk.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
D. Teknik Analisis Data.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB IV	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Penyajian Data Uji Coba.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Analisis Data	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
C. Revisi Produk.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB V	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KAJIAN DAN SARAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR PUSTAKA	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
RIWAYAT HIDUP	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 2 Tabel Skala Penilaian Angket Validasi....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket Respon Siswa dan Minat Belajar Siswa	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Praktisi ..	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 9 Persentase Kevalidan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 10 Persentase Kepraktisan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 3. 11 Persentase Kepraktisan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 2 Storyboard Media Pembelajaran.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 3 Interface Game	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

Tabel 4. 5 Validasi Ahli Materi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 6 Uji Coba Praktisi..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 7 Saran dan Masukan Validator **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 9 Saran dan Masukan Uji Coba Kecil **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 11 Hasil angket minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Tabel 4. 12 Revisi Produk..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran

Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Validator**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media (Validator 1) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media (Validator 2) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi (Validator 1) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi (Validator 2) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 9 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Respon Ahli Praktisi**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 12 Hasil Angket Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game
.....**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**