

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI *CONSTRUCT 2* MATERI
PEMENTASAN DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Firdaus Ramdhoni

NIM: 06021382025078

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN & ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI *CONSTRUCT 2* MATERI
PEMENTASAN DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Firdaus Ramdhoni

NIM 06021382025078

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Mengesahkan:

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 19801001200212001**

Pembimbing,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI *CONSTRUCT 2* MATERI
PEMENTASAN DRAMA PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Firdaus Ramdhoni

NIM 06021382025078

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Telah diujikan dan lulus pada:

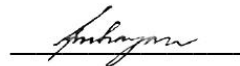
Hari : Sabtu

Tanggal : 11 Mei 2024

1. Ketua : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



2. Anggota : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.



Palembang, Mei 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 19801001200212001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdaus Ramdhoni

NIM : 06021392025078

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 12 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Firdaus Ramdhoni

NIM 06021382025078

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti dicandukan kepada pemilik alam semesta ini, Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya dapat mempermudah segala urusan untuk menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tua yang selalu menjadi ujung tombak perjuangan hanya demi pendidikan tinggi dapat diraih anak bungsunya ini, ucapan terima kasih mungkin belum cukup membayar semuanya maka kelak menjadi doa agar bisa membayar semuanya.
- ❖ Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga saya haturkan pada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku pembimbing saya yang telah memberikan waktu, tenaga, kebaikan, perhatian, keikhlasan, serta kesabarannya dalam memberikan motivasi dan bimbingannya sejauh ini.
- ❖ Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yakni Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam mengurus segala administrasi pendidikan selama saya berkuliah.
- ❖ Ucapan terima kasih juga kepada dosen penguji ujian skripsi, yakni Ibu Prof. Nurhayati, M.Pd. yang telah memberikan saran-saran serta masukan guna menyempurnakan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih juga saya haturkan pada seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan seluruh guru SMA yang telah memberikan dedikasinya, ilmu, serta pengalamannya yang sangat berharga kepada saya.
- ❖ Rasa terima kasih kepada seluruh teman-teman sekelas saya (penghuni Asrama Putri) yang selalu memberikan bahagia, ceria dan canda tawa selama perkuliahan karena berkat kalian saya bisa berada di titik ini.
- ❖ Ucapan terima kasih kepada teman seperjuangan selama berada di Asrama Putri, Bang Dafran dan Bang Putra yang telah menjadi teman keluh kesah perkuliahan.

- ❖ Ucapan terima kasih kepada *support system* saya Dwindi Ayu Safitri baik dalam perkuliahan maupun banyak hal yang tidak bisa disebutkan satu persatu karena terlalu banyak momen.
- ❖ Ucapan terima kasih kepada teman-teman Trio Pemburu T*brut saya Boy Nata dan Boy Raja yang masih menemani saya hingga di titik sekarang dan telah menjadi tempat berkeluh kesah.
- ❖ Ucapan terima kasih kepada teman-teman Lapedast 24 UKM Teater GABI '91, yakni Hana, Kana, Amoy, Lina, Adin, Nanda, Irpan yang telah menjadi penyemangat dan motivator untuk terus berproses.
- ❖ PC kentang dengan usaha maksimal yang telah berjasa menjadi media dalam menulis skripsi ini.
- ❖ Motor GITA yang selalu berjuang digempur panas dan hujan badai menemani selama studi dengan jarak beribu kilometer yang telah dilalui.

MOTTO

“Ucap seorang Ibu: bermimpilah setinggi-tingginya sampai tak ada seorangpun yang merendahkanmu, Nak”

PRAKATA

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya telah mengabulkan doa dan memberi hidayah serta petunjuk kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang,” disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat dan sumbangsih bagi para guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Palembang, 12 Mei 2024



Firdaus Ramdhoni

NIM. 06021382025078

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Tujuan Media Pembelajaran	8

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.3 Game Edukasi	9
2.4 Construct 2.....	10
2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Construct 2	10
2.4.2 Langkah-Langkah Mengakses Construct 2.....	11
2.5 Drama.....	13
2.5.1 Jenis-Jenis Drama	13
2.5.2 Unsur-Unsur Naskah Drama.....	15
2.5.3 Unsur-Unsur Pementasan Drama.....	17
2.6 Penelitian yang Relevan.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan	20
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	21
3.2.2 Tahap Perencanaan	24
3.2.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk	25
3.2.4 Validasi Produk Oleh Ahli.....	26
3.2.5 Revisi Produk.....	26
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Wawancara.....	27
3.4.2 Angket.....	27
3.5. Teknik Analisis Data.....	29

3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	29
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	33
4.1.2 Tahap Perencanaan	61
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk	69
4.1.4 Validasi Produk Oleh Ahli.....	87
4.1.5 Revisi Produk.....	93
4.2 Pembahasan.....	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3.1</u> Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	28
<u>Tabel 3.2</u> Kategori Skor Skala Likert	30
<u>Tabel 3.3</u> Kategori Skor Kebutuhan	31
<u>Tabel 3.4</u> Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan	31
<u>Tabel 3.5</u> Kategori Kelayakan	32
Tabel 4.1 Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran	34
Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukasi	34
<i>Construct 2</i> Pembelajaran Drama	34
Tabel 4.2 Kebutuhan <i>Construct 2</i> Memuat Menu	35
Tabel 4.3 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i> Menyajikan	37
Pembelajaran Drama Memuat	37
Gambar atau Video Animasi Menarik	37
Tabel 4.4 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	39
Berisikan Video Pembelajaran Interaktif	39
yang Menjelaskan Materi Drama	39
Tabel 4.5 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	41
Dilengkapi Audio Visual yang	41
Berkaitan dengan Materi Drama	41
Tabel 4.6 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	43
Berisikan Contoh Naskah Drama	43
Tabel 4.7 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	44
Terdapat Kuis yang Berkaitan dengan Materi Drama	44

Tabel 4.8 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	46
Memuat Materi Definisi Drama	46
Tabel 4.9 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	48
Memuat Materi Unsur Pembangun Drama	48
Tabel 4.10 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	50
Memuat Materi Menulis Naskah Drama.....	50
Tabel 4.11 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	52
Memuat Materi Mempersiapkan Pertunjukan Drama.....	52
Tabel 4.12 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	54
Memuat Contoh Pementasan Drama.....	54
Tabel 4.13 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	55
Terdapat Kuis/Evaluasi Secara Individu	55
Tabel 4.14 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	57
Terdapat Kuis/Evaluasi Pilihan Ganda	57
Tabel 4.15 Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Construct 2</i>	59
Terdapat Kuis/Evaluasi Esai	59
Tabel 4.16 <i>Storyboard Game</i> Edukasi <i>Construct 2</i>	62
Tabel 4.17 <i>Game</i> Edukasi <i>Construct 2</i>	72
Tabel 4.18 Hasil Validasi Materi	87
Tabel 4.19 Hasil Validasi Bahasa	89
Tabel 4.20 Hasil Validasi Media.....	91
Tabel 4.21 Revisi Media Pembelajaran	93
Berdasarkan Saran Validator	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman <i>Construct 2</i>	10
Gambar 2.2 Halaman Login/Register <i>Construct 2</i>	11
Gambar 2.3 Halaman <i>Construct 2</i>	11
Gambar 2.4 Masukan Desain yang telah Dipilih.....	12
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	20
<u>Media Pembelajaran <i>Construct 2</i></u>	20
Gambar 4.1 Grafik Persentase Kebutuhan Penggunaan.....	34
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	34
<i>Construct 2</i> Pembelajaran Drama	34
Gambar 4.2 Grafik Persentase Kebutuhan	36
Media Pembelajaran “ <i>Construct 2</i> ” Memuat Menu.....	36
Gambar 4.3 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	38
<i>Construct 2</i> Menyajikan Pembelajaran Drama	38
Memuat Gambar atau Video Animasi Menarik.....	38
Gambar 4.4 Grafik Persentase Kebutuhan Media	40
Pembelajaran <i>Construct 2</i> Berisikan Video Pembelajaran	40
Interaktif yang Menjelaskan Materi Drama	40
Gambar 4.5 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	42
<i>Construct 2</i> Dilengkapi Audio Visual.....	42
yang Berkaitan dengan Materi Drama	42
Gambar 4.6 Grafik Persentase Kebutuhan	43
Media Pembelajaran <i>Construct 2</i> Berisikan.....	43
Contoh Naskah Drama	43

Gambar 4.7 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	45
<i>Construct 2</i> Terdapat Kuis	45
yang Berkaitan dengan Materi Drama	45
Gambar 4.8 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	47
<i>Construct 2</i> Memuat Materi Definisi Drama	47
Gambar 4.9 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	49
<i>Construct 2</i> Memuat Materi Unsur Pembangun Drama	49
Gambar 4.10 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	51
<i>Construct 2</i> Memuat Materi Menulis Naskah Drama	51
Gambar 4.11 Grafik Persentase Kebutuhan Media	53
Pembelajaran <i>Construct 2</i> Memuat Materi	53
Mempersiapkan Pertunjukan Drama.....	53
Gambar 4.12 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	54
<i>Construct 2</i> Memuat Contoh Pementasan Drama.....	54
Gambar 4.13 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	56
<i>Construct 2</i> Terdapat Kuis/Evaluasi Secara Individu	56
Gambar 4.14 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	58
<i>Construct 2</i> Terdapat Kuis/Evaluasi Pilihan Ganda.....	58
Gambar 4.15 Grafik Persentase Kebutuhan Media Pembelajaran	60
<i>Construct 2</i> Terdapat Kuis/Evaluasi Esai	60
Gambar 4.16 <i>Flowchart Game</i> Edukasi	63
<i>Construct 2</i> Materi Drama	63
Gambar 4.17 Tampilan Pembuatan Elemen-Elemen Game Edukasi.....	68
Gambar 4.18 Tampilan Pembuatan Tamplate	69
Video Pementasan Drama dan Analisisnya	69

Gambar 4.19 Tampilan Penyatuan Tamplate dan	70
Video Pementasan Drama dan Analisisnya	70
Gambar 4.20 Tampilan Pembuatan Tamplate	71
dan Video Pembelajaran Interaktif.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	110
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	111
Lampiran 3 Surat Permohonan Seminar Proposal	113
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dekanat	114
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Diknas Sumsel.....	115
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian SMA Negeri 15 Palembang	116
Lampiran 7 Surat Persetujuan Ujian Akhir Program	117
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Guru	118
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Peserta Didik	120
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media	128
Lampiran 13 Dokumentasi di Lokasi Penelitian	131
Lampiran 14 Hasil Turnitin.....	132

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI *CONSTRUCT 2* MATERI PEMENTASAN DRAMA
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

Oleh:

Firdaus Ramdhoni

NIM 06021382025078

Pembimbing: Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik; (2) menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif; dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan gabungan Borg & Gall dan Alessi & Trollip, prosedur penelitian dan pengembangan tersebut meliputi, (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk awal produk; (4) validasi produk oleh ahli; (5) revisi produk. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 15 Palembang berupa wawancara dan angket bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif *Construct 2*. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini (1) dari segi materi sudah Sangat Layak karena memperoleh nilai total 41 dari nilai maksimal 52, nilai rata-rata 3,15, dan persentase sebesar 79%; (2) dari segi bahasa juga dinyatakan Sangat Layak karena memperoleh nilai total 36 dari nilai maksimal 44, nilai rata-rata 3,27, dan persentase sebesar 82%; dan (3) dari segi media memperoleh nilai total 59 dari nilai maksimal 60, nilai rata-rata 3,93, dan persentase sebesar 98%, yang juga termasuk kategori Sangat Layak. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi *Construct 2* materi pementasan drama ini dinyatakan valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: penelitian pengembangan, pementasan drama, *Construct 2*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON EDUCATIONAL GAME CONSTRUCT 2 DRAMA
PERFORMANCE MATERIAL FOR STUDENTS OF CLASS XI
SMA NEGERI 15 PALEMBANG**

ABSTRACT

The development of interactive learning media based on Construct 2 educational game on drama material for students of class XI SMA Negeri 15 Palembang aims to: (1) describe the results of the needs analysis of teachers and students; (2) produce interactive learning media designs; and (3) describe the results of expert validation. The research and development method used is a combined research and development method of Borg & Gall and Alessi & Trollip, the research and development procedures include, (1) research and information gathering; (2) planning; (3) development of the initial form of the product; (4) product validation by experts; (5) product revision. The results of the needs analysis of teachers and students based on interviews and questionnaires that teachers and students need Construct 2 interactive learning media. This learning media has been validated by three expert validators, namely material, language, and media experts. Based on the results of validation by experts, it shows that this learning media (1) in terms of material is Very Feasible because it gets a total score of 41 out of a maximum score of 52, an average score of 3.15, and a percentage of 79%; (2) in terms of language is also declared Very Feasible because it gets a total score of 36 out of a maximum score of 44, an average score of 3.27, and a percentage of 82%; and (3) in terms of media gets a total score of 59 out of a maximum score of 60, an average score of 3.93, and a percentage of 98%, which is also included in the Very Feasible category. Therefore, this interactive learning media based on Construct 2 educational game for drama learning is declared valid or suitable for use in the learning process.

Keywords: development research, drama performance, Construct 2

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP. 198010012002122001

Pembimbing,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan inovasi pada pengajaran sudah diarahkan melalui Pedoman Mendikbud No. 65 Tahun 2013 mengenai aturan-aturan yang hendaknya menjadi alasan dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi informasi agar tercapainya tujuan pembelajaran di dalam kelas. Selain dilakukan oleh sekolah, pemanfaatan inovasi ini juga harus dilakukan oleh pendidik sebagai subjek pendidikan yang berperan penting terhadap pendidikan di masa depan sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuannya adalah untuk membangun kembali substansi pengajaran melalui pemberian kebebasan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya.

Perangkat pengajaran adalah sarana yang menyampaikan informasi lewat banyak cara untuk bisa menggugah minat serta inspirasi bagi peserta didik untuk belajar supaya tercapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Hamid, dkk., 2020). Untuk memperluas inspirasi belajar peserta didik, pendidik dalam hal ini harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang menarik.

Di SMA Negeri 15 Palembang, khususnya di wilayah lokasi penelitian ini, pemanfaatan media digital sudah sering digunakan. Dimulai dari tes penerimaan peserta didik baru yang memanfaatkan media digital. Peserta didik dibiasakan dengan menggunakan media sejak awal sekolah. Dengan begitu, peserta didik kini sudah mengenal perangkat pengajaran pada masa kini. Namun, perangkat pengajaran yang umumnya digunakan oleh para pendidik bisa dibilang merupakan media lama yang sudah sering digunakan. Efeknya siswa merasa bosan. Salah satu media yang sering dimanfaatkan adalah media *PowerPoint*. Selain itu, pendidik juga masih menerapkan metode ceramah. Hal ini menjadi faktor peserta didik akan merasa jenuh serta tidak bersemangat terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran bahasa

Indonesia terutama tentang materi pementasan drama peserta didik hanya diberikan referensi melalui buku teks.

Penyampaian sebuah materi terhadap siswa mesti menggunakan teknik belajar yang menarik sehingga peserta didik mudah mengerti. Adapun sebuah usaha yang bisa diterapkan adalah dengan memaksimalkan media interaktif. Media interaktif merupakan perpaduan komponen-komponen media yang tidak sama, antara lain teks, gambar, ilustrasi, animasi, suara dan video, serta cara penyajian interaktif yang dapat memberikan peluang berkembang bagi peserta didik seperti yang terjadi di sekitar mereka (Dwiqi, 2020). Maka dari itu, *game* edukasi kini banyak diaplikasikan sebagai perangkat pengajaran sehingga membantu dalam menyampaikan materi dengan berbagai cara pembelajaran.

Media *game* akan mempermudah kegiatan belajar karena generasi sekarang lebih suka bermain *game* dibandingkan membaca bacaan mata pelajaran sehingga dapat dijadikan salah satu pilihan sebagai sarana belajar bagi peserta didik. Di Indonesia, *game* dinikmati oleh semua kalangan umur. Jumlah pengguna *game* terbesar di Indonesia adalah anak-anak muda dengan akses waktu lama (Novianty, dkk. 2019). *Game* edukasi menjadi pilihan banyak media yang mampu menjadi sarana untuk menanamkan pembelajaran, meningkatkan pengetahuan, dan menambah wawasan pengguna dalam bentuk media yang kreatif dan atraktif. Melibatkan *game* edukasi untuk tujuan pendidikan pada dasarnya tidak ada salahnya karena *game* bersifat menarik dan anak bisa belajar sambil bermain. Melihat keadaan yang terjadi, anak-anak lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *game*.

Dalam pengaplikasiannya, program *Construct 2* merupakan program yang dapat merancang *game*, tetapi banyak pula yang memanfaatkan program ini untuk membuat media pembelajaran. *Construct 2* mempunyai kelebihan, yaitu kemudahan pembuatan program sehingga tidak perlu mengetikkan bahasa pemrograman namun cukup merancang rancangan dan mengatur fitur yang tersedia. Selain itu, program ini juga memudahkan pengguna untuk menambahkan media gabungan seperti musik, gambar, dan rekaman. Dengan media gabungan,

pembelajaran interaktif dapat dilaksanakan dengan mudah. Pemanfaatan *Construct 2* dalam pengalaman pendidikan dapat dijadikan salah satu pilihan dalam mengenalkan media pembelajaran sehingga dengan mengembangkan program *Construct 2* diharapkan peserta didik dapat mengasah wawasannya sendiri. Kemudian dalam penerapannya, *Construct 2* dapat diakses menggunakan ponsel atau PC sehingga peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya (Gunawan, dkk., 2022).

Pada penelitian Adiwijaya, dkk., (2015), aplikasi *Construct 2* digunakan sebagai media penilaian. Maka dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengubah aplikasi ini menjadi bahan ajar dan media pembelajaran yang mendidik dengan teknik pembelajaran interaktif, namun sekaligus memiliki komponen *game* edukasi dalam tampilannya. Keterbaruan lainnya terletak pada fitur-fitur yang dimanfaatkan oleh peneliti, yaitu adanya visual dan suara pada bagian materi untuk menganalisis unsur-unsur sebuah pementasan drama. Selain itu, peneliti juga akan menambahkan kuis berbasis *game* edukasi, sehingga hal ini dapat memperkuat sisi *game* edukasinya.

Materi pembelajaran menganalisis unsur-unsur pementasan drama yang terdapat dalam pembelajaran SMA Kelas XI pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasanudin, dkk., (2020) mengungkapkan bahwa drama ialah suatu karya sastra yang mengandung pertikaian sesama tokoh melalui dialog yang kemudian dipertunjukkan kepada penonton. Sesuai dengan alur tujuan pengajaran, peserta didik diharapkan bisa menonton pementasan drama dan menganalisis unsur-unsur pembangun dalam pementasan drama. Meski demikian, masih terdapat kelemahan dalam pembelajaran drama khususnya pada materi analisis pementasan drama, antara lain tidak adanya referensi pementasan drama oleh para guru yang mengajar. Guru juga umumnya menggunakan metode konvensional yang mempengaruhi daya ingat dan imajinasi peserta didik. Dalam menganalisis unsur-unsur pementasan drama, peserta didik dibekali dengan contoh-contoh visual pementasan drama merupakan hal yang penting.

Berpijak dari uraian di atas, pengembang melaksanakan penelitian tentang rancangan perangkat pengajaran interaktif pada peserta didik kelas XI. Media pembelajaran yang hendak dibuat ialah *Construct 2*. Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang. Pengembangan ini nantinya diharap dapat membantu para pendidik dalam menentukan perangkat pengajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik, menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat peneliti, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang?
2. Bagaimana bentuk rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian analisis ini, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang.
2. Menghasilkan rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Construct 2* Materi Pementasan Drama Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 15 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dapat dijadikan media ajar dalam pembelajaran drama khususnya dalam menganalisis unsur-unsur pementasan drama peserta didik kelas XI dan dapat menjadi acuan terhadap pengembangan-pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi motivasi belajar dan referensi dalam meningkatkan pengetahuan khususnya dalam materi menganalisis unsur-unsur pementasan drama.

2) Bagi guru

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta dapat menjadi motivasi dan acuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif lainnya.

3) Bagi sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi salah satu media pembelajaran interaktif sehingga dapat menambah kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian yang berkaitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial*. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Anshori, I. dkk. (2022). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2*. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 5(2), 275-286.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisandy, D. dkk. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038-3052.
- Batubara, H. H. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat*. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–12.
- Demu, Y, dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Teknik Memainkan Alat Musik Laba Bu'u Pada Siswa Kelas VIII Di SMPK Yos Soedarso Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada*. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(2), 1060-1070.
- Dian, N, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 292-301.

- Dwijayanti, R. dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 6(1), 45-51.
- Pujiono, E. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X, JP3 (Jurnal Pendidik. dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17.
- Fathoni, A. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD. Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 130-142.
- Gunawan, R. dkk. (2022). *Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 dan 5 Menggunakan Construct 2. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 17(1), 1-15.
- Iklimah, M. & Agung, Y.A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 7(1), 57-63.
- Kuncahyono. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156-163.
- Novitasari, H., Sutrimah, S., & Hasanudin, C. (2020). *Analisis Keterampilan Menulis Teks Drama dengan Pembelajaran Quantum. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 179-190.
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/237>.
- Rahayu, A, dkk. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Untuk Siswa Kelas V SD. Nubin Smart Journal*, 2(4), 75-88.

- Riandi, R, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 67-72.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Seso, R, dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran “Akor Dasar Gitar” Berbasis Media Audio Visual Pada Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo Kecamatan Mauponggo Kabupaten Nagekeo. Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(2), 1013-1020.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung S, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Tobba, A, dkk. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Siklus Air” Berbasis Digital. Jurnal Universitas Negeri Makassar*, 1(4), 30-42.
- Zaki, A, dkk. (2021). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN. Journal of Instructional Technology*, 2(2), 35-39.