

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANIMAL MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

ABSTRAK

Pendidikan adalah kebutuhan penting bagi setiap siswa sebagai proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan konsep baru yang diperlukan untuk pengembangan diri siswa. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media *game* edukasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kenyamanan siswa serta mendorong partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. *Game* edukasi ini tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga mendapatkan banyak manfaat dari proses pembelajaran tersebut. Pada era digital saat ini, guru sering mengalami kesulitan dalam menyajikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar bahasa Inggris. Situasi ini menyebabkan turunnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, langkah yang dilakukan adalah memberikan inovasi kepada guru melalui media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android. Hasil penelitian terhadap 21 siswa kelas 2 SDN Kertonegoro 04 Jember menunjukkan bahwa sebelum penggunaan aplikasi *game* Animal, nilai *pre-test* terendah adalah 10. Setelah penggunaan aplikasi tersebut, nilai *post-test* berkisar antara 80 hingga 100.

Kata Kunci: *Game*, Edukasi, Construct 2, Pembelajaran, Bahasa Inggris.

**ANIMAL EDUCATIONAL GAME
DEVELOPMENT USING CONSTRUCT 2
AS MEDIA OF ENGLISH LEARNING SUPPORT**

ABSTRACT

For every student, education is an essential learning process that can offer the new ideas, abilities, and knowledge required for students' personal growth. For this reason, teachers must be creative in the classroom to improve students' comprehension of the subject lessons. Using educational media games in the learning process can create a comfortable environment for students and encourage them to participate actively in learning activities. Educational games do not only provide a pleasant experience for students but also many benefits from the learning process. In the digital age, teachers often have trouble delivering learning media that can motivate students to learn English. In addressing the problem, the steps taken are to give innovation to teachers through an Android-based educational game. The study results of 21 students of second grade SDN Kertonegoro 04 Jember showed that before using the Animal game application, the lowest pre-test score was 10. After using the application, the post-test achieved scores ranging between 80 and 100.

Keywords: *Game, Educational, Construct 2, Learning, English Language.*