

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan software construct 2 pada materi lahirnya kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode Research & Development (R&D) dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation* (ADDIE). Pada tahap Analisis, peneliti melakukan 2 tahapan yaitu *need assesment* atau analisis awal dan *Front-end analysis* berupa *audience analysis, technology analysis, task Analysis, media analysis*, pada tahap *design* peneliti melakukan desain dalam bentuk *storyboard*, pada tahap *development & Impementation* peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya dirancang dalam tahap *design*. Tahap selanjutnya ialah *Implementation* yaitu memvalidasi media dan materi kepada ahli. Terakhir adalah tahap *Evaluation*, melakukan uji coba lapangan di kelas XI MA Persis 160 leles. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan Kuesioner. Data penelitian ini bersumber dari dua orang ahli materi, satu orang ahli media dan peserta didik kelas XI MA Persis 160 Leles Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android bernama Aplikasi GERAH (Game Edukasi Sejarah). Produk ini dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis dan respon peserta didik. Pada penilaian kualitas isi dan tujuan ahli materi menyatakan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan hasil akhir 97%. Pada penilaian kualitas teknis oleh ahli media menyatakan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan hasil akhir 84%. Pada penilaian hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan, berada pada kategori sangat praktis dengan hasil akhir 88%. Kesimpulannya adalah media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Android, Software Construct 2, Pembelajaran Sejarah.

ABSTRACT

This study aims to develop android-based learning media using construct 2 software on the material of the birth of colonialism and imperialism in Indonesia. The method used is the Research & Development (R&D) method with the Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation (ADDIE) model. At the Analysis stage, the researcher conducted 2 stages, namely need assessment or initial analysis and Front-end analysis in the form of audience analysis, technology analysis, task analysis, media analysis, at the design stage the researcher conducted a design in the form of a storyboard, at the development & Implementation stage the researcher developed learning media that was previously designed in the design stage. The next stage is Implementation, which is validating the media and materials to experts. The last is the Evaluation stage, conducting a field trial in class XI MA Persis 160 Leles. Data collection techniques were carried out through interviews and Questionnaires. The data for this study came from two material experts, one media expert and class XI MA Persis 160 Leles students. This study produced an android-based application called the GERAH Application (Historical Education Game). This product is assessed based on the appropriateness of media use which is measured based on the quality of content and objectives, technical quality and student responses. In assessing the quality of content and objectives, material experts stated that learning media was in the very feasible category with a final result of 97%. In the technical quality assessment by media experts, learning media was in the very feasible category with a final result of 84%. In assessing the results of student responses in the field trial, it was in the very practical category with a final result of 88%. The conclusion is that this learning media can be used in history learning.

Keywords: Android, Construct 2 Software, History Learning.