

**PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN
CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

Oleh

I Putu Bhaswata Awyayatna, NIM 2211031383

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* yang memuat materi sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, dilengkapi dengan video pembelajaran dan latihan soal interaktif, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia., dan (3) mengetahui efektivitas media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* ditinjau dari aspek materi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan bagi pendidik dan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes essay. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (a) media Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* berupa media digital yang berisi materi Sejarah Kerajaan di Indonesia, video Sejarah Kerajaan di Indonesia, dan *game* Sejarah Kerajaan di Indonesia; (b) penilaian menurut ahli rancang bangun setelah diberikan tanggapan memperoleh presentasi skor 95% dengan kategori sangat layak; (c) penilaian kelayakan meliputi ahli isi/materi pelajaran memperoleh presentasi skor 98,07% dengan kategori sangat layak, ahli desain instruksional memperoleh presentasi skor 94,64% dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh presentasi skor 95,45% dengan kategori sangat layak, penilaian uji perorangan memperoleh presentasi skor 100% dengan kategori sangat layak, penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh presentasi skor 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian tersebut, media pembelajaran digital yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.; (d) Berdasarkan uji efektivitas dengan 30 orang peserta didik memperoleh hasil t-hitung sebesar 23,467 untuk dk 29 dengan taraf signifikan 5% = 2,045. Dengan demikian nilai t-hitung > t-tabel sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini berarti, media digital Ekspedisi Kerajaan berbantuan *Construct 2* dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS Kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Ekspedisi Kerajaan, *Construct 2*, Materi Sejarah Kerajaan

**PENGEMBANGAN MEDIA EKSPEDISI KERAJAAN BERBANTUAN
CONSTRUCT 2 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI
SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD ANA PUTRA
KECAMATAN SUKAWATI**

Oleh

I Putu Bhaswata Awyayatna, NIM 2211031383

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to (1) determine the design of the Kingdom Expedition media assisted by Construct 2 which contains material on the history of kingdoms in Indonesia, equipped with learning videos and interactive practice questions, which are in accordance with the characteristics of fourth grade elementary school students, (2) determine the feasibility of the Kingdom Expedition media assisted by Construct 2 in improving students' understanding of the material on the History of Kingdoms in Indonesia, and (3) determine the effectiveness of the Kingdom Expedition media assisted by Construct 2 in terms of material, appearance, interactivity, and ease of use for educators and students. This study is a development research (Research and Development) using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection method uses questionnaires and essay tests. The results of this study found that: (a) the Kingdom Expedition media assisted by Construct 2 is a digital media containing material on the History of Kingdoms in Indonesia, videos on the History of Kingdoms in Indonesia, and games on the History of Kingdoms in Indonesia; (b) the assessment according to the design expert after being given feedback obtained a score presentation of 95% with a very appropriate category; (c) the feasibility assessment includes content/subject matter experts obtaining a score presentation of 98.07% with a very feasible category, instructional design experts obtaining a score presentation of 94.64% with a very feasible category, media experts obtaining a score presentation of 95.45% with a very feasible category, individual test assessment obtaining a score presentation of 100% with a very feasible category, small group trial assessment obtaining a score presentation of 100% with a very feasible category. Based on the overall results of the assessment, the digital learning media developed is declared feasible to be used in the learning process.; (d) Based on the effectiveness test with 30 students, the t-count result is 23.467 for dk 29 with a significance level of 5% = 2.045. Thus, the t-count value > t-table so that H₀ is rejected and H₁ is accepted. This means that the digital media of the Kingdom Expedition assisted by Construct 2 is declared effective for use in learning science for Grade IV of Elementary School.

Keywords: Royal Expedition Media, Construct 2, Royal Historical Material