

ABSTRAK

Achmad Dani Reza, 2023. **Pengembangan media pembelajaran berbasis construct 2 untuk meingkatkan hasil belajar materi Sejarah Indonesia pada siswa siswi SDN Harjokuncaran 03.** Tugas Akhir, Program Studi Manajemen Informatika Diploma-3, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing:Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T

Kata kunci: Construct 2, Animasi, Visual, Interaktif, Malaka

Perkembangan pesat teknologi informasi telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif, terutama bagi siswa yang cenderung pasif. Construct 2, sebagai salah satu perangkat lunak authoring yang populer, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini. Dengan kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang interaktif, Construct 2 berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Sejarah Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Construct 2 dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran Sejarah Indonesia pada siswa siswi Sekolah Dasar Harjokuncaran 03, Aplikasi Malaka Adventure hadir sebagai inovasi baru dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi interaktif, aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan dan mendalam, khususnya bagi pelajar yang mempelajari sejarah Indonesia

ABSTRACT

Achmad Dani Reza, 2023. Development of Construct 2-based learning media to enhance learning outcomes in Indonesian History for students of SDN Harjokuncaran 03. Final Project, Diploma-3 Program in Information Management, Indonesian School of Informatics & Computer, Advisor: Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

Keywords: Construct 2, Animation, Visual, Interactive, Malacca

The rapid development of information technology has given birth to various innovations in the world of education. One of the main challenges in learning is how to create an interesting and effective learning environment, especially for students who tend to be passive. Construct 2, as one of the popular authoring software, offers an innovative solution to overcome this problem. With its ability to present learning material in interactive visual form, Construct 2 has the potential to increase student learning motivation, especially regarding Indonesian History material. This research aims to test the effectiveness of using Construct 2 in increasing understanding of Indonesian History learning among female students at Harjokuncaran 03 Elementary School. The Malaka Adventure application is present as a new innovation in the world of education. By utilizing interactive technology, this application is designed to provide a fun and in-depth history learning experience, especially for students studying Indonesian history