

## ABSTRAK

Juwita, Rani. 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Construct 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi**. Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd. (2) Yoan Mareta, M.Pd.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran *game* edukasi, *construct*, minat belajar Sejarah siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah dengan hasil penyebaran angket awal observasi ditemukan sebanyak 58% dengan kategori minat belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* dan untuk mengetahui keefektifitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 15 Muaro Jambi.

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research & Development*) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil Penelitian : 1) Mengatasi permasalahan disekolah berupa rendahnya minat belajar menggunakan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3*. 2) Efektivitas penggunaan produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis *construct 3* untuk meningkatkan minat belajar Sejarah. Terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli materi dengan skor persentase 98% (Sangat Layak) dan validasi ahli media dengan skor 90% (Sangat Layak). Menunjukkan media pembelajaran *game* edukasi layak digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. Setelah itu hasil yang diperoleh dalam melihat respon siswa ialah dengan rata-rata persentase 88% (Sangat Layak) melalui hasil ini media pembelajaran *game* edukasi dikategorikan sangat layak. Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V26. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa perolehan taraf signikansi  $> 0,05$  pada uji kesetaraan serta uji efektivitas Sig 2-tailed  $< 0,025$ . Artinya media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan minat belajar Sejarah siswa.