

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif materi sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan pada kelas VI SDN 1 Kepuh, Nguter, Sukoharjo. Media ini berbasis *desktop* yang menampilkan visual serta dilengkapi fitur *game puzzle*, kuis, foto arsip peristiwa, dan foto pahlawan dari masa pra hingga pasca kemerdekaan, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Metode pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) guna memastikan media yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan. Proses perancangan dilakukan dengan Unity, didukung oleh Adobe Illustrator dan Photoshop untuk pengolahan grafis. Uji coba melibatkan validator ahli media, ahli materi, serta pengguna langsung. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan penilaian 95,3% dari peserta didik, 90% dari pendidik, serta skor N-Gain rata-rata 0,40. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman, menumbuhkan motivasi, serta memberikan manfaat nilai-nilai pembelajaran sejarah bagi peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Materi Sejarah, ADDIE, N-Gain.

## **ABSTRACT**

*This study aims to design and develop interactive learning media for the history of independence struggle figures in grade VI of SDN 1 Kepuh, Nguter, Sukoharjo. This desktop-based media displays visuals and is equipped with puzzle games, quizzes, archive photos of events, and photos of heroes from the pre- to post-independence era, so that learning is more interactive and able to actively involve students. The development method used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to ensure the developed media meets learning needs and is suitable for use. The design process was carried out with Unity, supported by Adobe Illustrator and Photoshop for graphic processing. The trial involved media expert validators, material experts, and direct users. The test results showed a very good level of feasibility, with an assessment of 95.3% from students, 90% from educators, and an average N-Gain score of 0.40. These findings indicate that the developed interactive learning media is able to improve understanding, foster motivation, and provide beneficial historical learning values for students.*

*Keyword: Interactive Learning Media, History Material, ADDIE, N-Gain.*