

## ABSTRAK

**Samaiyah (3162321004), Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Game Smartphone Pada Materi Revolusi Besar Dunia dan Pengaruhnya Terhadap Umat Manusia Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Beringin.** Skripsi Program Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sejarah, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone pada materi revolusi besar dunia dan pengaruhnya terhadap umat manusia. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Beringin yang berlokasi di Jl. Pahlawan Kec. Tanjung Beringin, Pekan Beringin, Kab. Serdang Bedagai, Sumatera Utara, Kelas XI IPS tahun ajaran 2019 - 2020. Metode penelitian yang akan digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan Model Addie. Model pengembangan Addie terdiri dari lima tahap utama, yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian ialah 1) media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone dinyatakan layak digunakan. Kelayakan ini dinilai oleh ahli materi, ahli media dan pengujian akhir oleh siswa. Ahli materi menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat baik dan sangat layak untuk digunakan 92,94%. Ahli media pembelajaran menyatakan media pembelajaran berbasis game smartphone layak untuk digunakan 73,3%. Sedangkan respon siswa menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat layak untuk digunakan 81,53%. 2) Media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone yang dikembangkan sangat efektif. Hasil posttest siswa menyatakan media pembelajaran sejarah berbasis game smartphone sangat efektif 81,04%.

***Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Sejarah, dan Game***

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY