

INTISARI

Sejarah perjuangan para pahlawan bangsa Indonesia selama ini sangat kurang diminati oleh siswa untuk dipelajari, hal ini karena kurang visualisasi dalam menyampaikan materi sejarah perjuangan para pahlawan. Ketidakpedulian kita akan membuat generasi bangsa ini akan kehilangan sebuah figur yang bisa diteladani, untuk itu penulis mencoba membuat pembelajaran sejarah perjuangan para pahlawan khususnya perjuangan Jenderal Sudirman melawan penjajahan Belanda dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif sehingga para siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Perkembangan multimedia yang pesat saat ini, sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran sejarah perjuangan para pahlawan akan lebih menarik jika disajikan dengan menggunakan media teknologi modern sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar sejarah perjuangan para pahlawan khususnya perjuangan Jenderal Sudirman.

Dalam "**Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Tentang Sejarah Jenderal Sudirman Menggunakan *Engine Construct 2***", selain menggunakan *Construct 2* berbasis *HTML 5* media pembelajaran ini juga menggunakan *Adobe Photoshop*, dan aplikasi pendukung lainnya.

Pada aplikasi Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Construct 2* memudahkan untuk mendesain dan merancang alur pembuatan media pembelajaran Sejarah Jenderal Sudirman dan media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk Multimedia interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia yang dapat merangsang para siswa Madrasah Tsanawiyah khususnya kelas VII untuk belajar, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para siswa Madrasah Tsanawiyah khususnya kelas VII maupun masyarakat untuk lebih tertarik untuk mempelajari sejarah perjuangan Jenderal Sudirman.

