

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZ* BERBASIS *GAME*  
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN KELAS V SD  
NEGERI 1 UNDISAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Oleh**

**A.A Gede Putra Jaya Wiguna, NIM 2011031037**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh pembelajaran konvensional dan kurangnya inovasi dalam menyediakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* yang layak dan efektif meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan *Hannafin and Peck* dengan tahapan yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain, (3) pengembangan dan implementasi. Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, ahli desain dan siswa kelas V SDN 1 Undisan sebagai subjek uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan subjek uji efektivitas yang berjumlah 28 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan statistic inferensial. Data validasi produk dan uji coba dianalisis dengan melihat persentase, kemudian data uji efektivitas dianalisis dengan *paired sample t-test*. Kajian produk berdasarkan hasil validasi materi, desain, media, uji perorangan dan uji kelompok kecil secara berturut-turut adalah 91,67%, 93,75%, 96,4%, 97,9% dan 99,14%. Persentase tersebut menunjukkan kriteria validitas sangat baik. Kemudian pengujian untuk efektifitas media pembelajaran *quiz* berbasis *game* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan t hitung  $> t$  tabel yakni  $16,842 > 1,67$  dan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dengan *effect size* diperoleh hasil sebesar 3,18 yang tergolong tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan untuk Kelas V SD terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: *Quiz* berbasis *game*, hasil belajar, materi pahlawan

## ABSTRACT

*Low student learning outcomes are caused by conventional learning and a lack of innovation in providing learning media. The aim of this research is to produce game-based quiz learning media that is feasible and effective in improving learning outcomes. This research is of the type research development (R&D) which uses the Hannafin and Peck development model with stages, namely: (1) needs analysis, (2) design, (3) development and implementation. The research subjects were material experts, media experts, design experts and fifth grade students at SDN 1 Undisan as individual trial subjects, small group trials and effectiveness test subjects totaling 28 students. The data analysis techniques used are descriptive qualitative and inferential statistics. Product validation and trial data were analyzed by looking at percentages, then effectiveness test data were analyzed using paired sample t-test. Product studies based on the results of validation of materials, design, media, individual tests and small group tests were respectively 91.67%, 93.75%, 96.4%, 97.9% and 99.14%. This percentage shows very good validity criteria. Then testing the effectiveness of game-based quiz learning media to improve student learning outcomes from the results of the paired sample t-test which shows  $t$  count  $>$   $t$  table, namely  $16.842 > 1.67$  and a sig value. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  with an effect size of 3.18 which is considered high. So, it can be concluded that the game-based quiz learning media in the Social Sciences subject hero material for Class V Elementary School has proven to be feasible and effective in improving student learning outcomes.*

*Key words: Game-based quiz, learning outcomes, hero material*

