

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
GAME QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:**

**MELANIE ROSMAN**  
**NPM. 2010013411094**



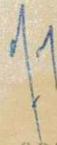
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Melanie Rosman  
NPM : 2010013411094  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Game Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Kelas IV  
Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

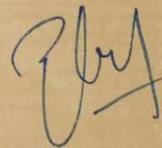
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

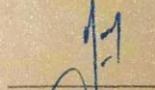
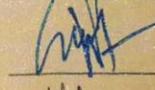
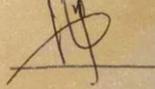


Dr. Enjoni, S.P., M.P.

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

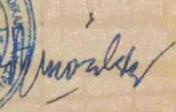
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Sembilan** bulan **Juli** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : Melanie Rosman  
NPM : 2010013411094  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Game Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Kelas IV  
Sekolah Dasar

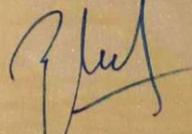
Nama	Tanda Tangan
1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	
2. Dr.Hendrizar, S.IP., M.Pd.	
3. Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd.	

Mengetahui,



Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

  
Dr. Enjoni, S.P., M.P.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Melanie Rosman  
NPM : 2010013411094  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, 3 September 2024  
Yang menyatakan



Melanie Rosman  
NPM. 2010013411094

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Melanie Rosman<sup>1</sup>, Yulfia Nora<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

**E-mail:** rosmannmelanie@gmail.com

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Branch pengembangan dengan pendekatan ini terdiri dari 4 tahapan yang dimodifikasi, yaitu *analysis, design, development, and implementation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 06 Pulut-Pulut yang berjumlah 11 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi materi, desain dan media, bahasa dan lembar praktikalitas guru dan siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan kuisisioner atau angket. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata presentase dari validasi aspek materi diperoleh sebesar 96,6% dengan kriteria sangat valid, aspek desain dan media diperoleh sebesar 92,18% dengan kriteria sangat valid dan aspek bahasa diperoleh sebesar 97,22% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan rata-rata dari hasil praktikalitas oleh guru diperoleh 94,27% dengan kriteria sangat praktis dan hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh 97,93% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Game Quizizz* yang dapat dikembangkan sebagai salah satu media belajar pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD.

---

**Kata Kunci:** IPAS, Media Interaktif, *Game Quizizz*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada Mata Pelajaran IPAS untuk Kelas IV Sekolah Dasar”**. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

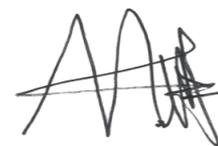
Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Yulfia Nora. S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran dan memberikan nasehat, motivasi serta dukungannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr Hendrizal, S.IP., M.Pd dan Bapak Heri Effendi, S.Pd.I.,M.Pd selaku dosen penguji 1 dan 2 yang telah memberikan saran dan masukan pada penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Enjoni, SP., MP. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Dr. Yetty Morelent, M. Hum sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Resmita, S.Pd.SD. selaku Kepala di SDN 06 Pulut-Pulut yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.

6. Ibu Ratna Yenti, S.Pd.SD. selaku wali kelas IV SDN 06 Pulut-Pulut yang telah memberikan kesempatan dan waktu kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian di kelas IV SD.
7. Teristimewa penulis ucapkan kepada sosok paling berharga dalam hidup penulis, sosok yang sangat penulis hormati yaitu kedua orang tua penulis yang menjadi alasan penulis selalu kuat dan bertahan dalam setiap proses yang penulis jalani selama masa perkuliahan. Teruntuk bapak (Rosman), yang namanya selalu penulis bawa di setiap langkah yang penulis jalani, Terima kasih sudah memberikan nasehat-nasehat yang sangat berarti dalam hidup penulis. Teruntuk mama (Masnidar, S.Pd.SD.) sosok paling luar biasa yang ada dalam hidup penulis dan selalu melangitkan doa doa baik, memberikan dukungan baik moril dan materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepada saudara, keluarga dan teman-teman yang menemani, memberikan semangat kepada penulis dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia Pendidikan dan bagi pembaca umum. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak atau pembaca. Aamiin ya Rabbal' Alamiin.

Padang, 26 Agustus 2024



Melanie Rosman  
NPM. 2010013411094

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat penelitian .....	5
G. Spesifikasi Produk Penelitian .....	7
H. Kebaharuan dan Orisinilitas .....	8
I. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Belajar dan Pembelajaran .....	9
a. Belajar .....	9
b. Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	11

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	11
b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	12
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	13
3. Media Pembelajaran .....	14
a. Media Pembelajaran.....	14
b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	15
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
4. Media Pembelajaran Interaktif .....	16
a. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif .....	17
5. Media <i>Game Quizizz</i> .....	18
a. Pengertian <i>Quizizz</i> .....	18
b. Kelebihan <i>Quizizz</i> .....	18
c. Langkah-langkah Membuat <i>Game Quizizz</i> .....	19
d. Cara Pengoperasian <i>Quizizz</i> .....	20
B. Penelitian Relevan .....	21
C. Kerangka Konseptual.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Prosedur Penelitian .....	26
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	26
2. Desain ( <i>Design</i> ) .....	29
3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	30
4. Implementasi ( <i>Implement</i> ).....	30
C. <i>Subjek</i> Penelitian.....	31
D. Instrumen Penelitian .....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	32
G. Jadwal Penelitian .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	36

2. Desain ( <i>design</i> ) .....	39
3. Pengembangan ( <i>develop</i> ) .....	44
4. Implementasi ( <i>implement</i> ) .....	52
B. Pembahasan .....	55
1. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> 55	
a. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> oleh Ahli Materi .....	55
b. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> oleh Ahli Desain dan Media .....	55
c. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> oleh Ahli Bahasa .....	56
2. Hasil Praktikalitas berbasis <i>Game Quizizz</i> .....	56
a. Praktikalitas Media Interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> oleh Guru .....	56
b. Praktikalitas Media interaktif Berbasis <i>Game Quizizz</i> oleh Peserta Didik .....	57
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi dan Praktikalitas .....	32
2. Kriteria Penilaian Validitas .....	33
3. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas .....	33
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas .....	34
5. CP dan ATP .....	40
6. Komponen-komponen Media.....	42
7. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Quizizz .....	51
8. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Quizizz oleh Validator.....	52
9. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Quizizz oleh Guru .....	53
10. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz oleh Siswa.....	54

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir.....	24
2. Model ADDI .....	26
3. Jadwal Penelitian.....	35



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. 1 Halaman Depan Web Quizizz.....	45
1. 2 Proses Desain Media.....	45
1. 3 Menyusun Media.....	46
1. 4 Proses Memilih Kuis.....	47
1. 5 Proses Memilih Kuis.....	47
1. 6 Proses Membuat Kuis.....	48
1. 7 Lembar QR.....	49
1. 8 Hasil Jawaban Siswa.....	50
1. 9 Pilihan Penyimpanan Nilai.....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lembar Validasi Ahli Materi .....	65
2. Hasil Analisis Materi.....	68
3. lembar Validasi Desain dan Media .....	69
4. Hasil Analisis Validasi Desain dan Media.....	72
5. Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	73
6. Hasil Analisis Validasi Bahasa .....	75
7. Hasil Analisis Media Pembelajaran Interaktif berbasis Game Quizizz .....	76
8. Lembar Praktikalitas Guru .....	79
9. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz oleh Guru .....	81
10. Praktikalitas siswa.....	83
11. Hasil Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz oleh siswa.....	85
12. Dokumen Penelitian .....	87
13. Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	91
14. Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	92
15. Surat Izin Penelitian Dari Sekolah .....	93
16. Buku Materi .....	94
17. Buku Panduan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	122

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terhadap dunia pendidikan membawa dampak kemajuan dalam proses pendidikan. Teknologi membawa perubahan seperti cara mengajar guru, cara siswa belajar, dan materi pembelajaran yang selalu diperbaharui. Menurut Ratminingsih (dalam Mulyani, 2021:2), dalam berkembangnya teknologi di dalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet.

Dunia pendidikan saat ini melakukan evaluasi untuk melakukan perubahan dan perkembangan terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satunya dengan terjadinya perubahan dalam Kurikulum beranjak dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Menurut Putra, Rohmani, Sajidah (2024: 56-57), Kurikulum 2013 merupakan Kurikulum dimana peran dan fungsi seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam merealisasikan kegiatan pembelajaran walaupun terdapat pengurangan dalam beban kerjanya. Sedangkan Kurikulum Merdeka dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan santai, menyenangkan, tenang dan bebas dari tekanan. Dalam kurikulum terbaru terdapat kebijakan yang mana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipadukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsep pada pembelajaran.

Dengan adanya pembaharuan dalam Kurikulum tentu dibutuhkan juga penunjang untuk membantu menyempurnakan kegiatan proses pembelajaran salah satunya yaitu adanya media pada setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak klasifikasi salah satunya yaitu media interaktif yang mampu membentuk hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga proses belajar dan mengajar menjadi efektif.

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yaitu *Game Quizizz*. Menurut Citra (2020:4), *Quizizz* merupakan sebuah *game* atau media pembelajaran teknologi edukasi yang berisikan kuis interaktif, *game* latihan soal maupun presentasi *online* yang membantu guru untuk mendistribusikan materi ajar agar mudah dipahami oleh peserta didik. *Quizizz* bisa digunakan untuk latihan, menjawab soal dan mempunyai fitur serta warna tampilan yang menarik. *Quizizz* mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif di antaranya pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, *upload*, gambar.

Namun pada kenyataannya saat ini pemanfaatan media berbasis teknologi belum banyak diterapkan di beberapa sekolah. Salah satunya di SDN 06 Pulut-Pulut, Kecamatan IV Nagari Bayang utara, Kabupaten Pesisir Selatan.

Berdasarkan hasil observasi proses kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 06 Pulut-Pulut, Kecamatan IV Nagari Bayang Utara, Kabupaten Pesisir Selatan. pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku pegangan ataupun media gambar cetak dan belum tersedia media pembelajaran interaktif berupa *game quizizz* dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan perangkat atau fasilitas yang ada serta guru terbiasa menggunakan metode ceramah atau hanya terfokus pada penjelasan materi yang ada di buku. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan siswa.

Menurut hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2023, peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas IV Ibu Ratna Yenti bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran. Guru terkadang susah menentukan media yang bagus dan menarik untuk digunakan saat proses pembelajaran sehingga kurangnya minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun perkembangan teknologi semakin pesat serta terciptanya media pembelajaran yang semakin bervariasi, namun SDN 06 Pulut-Pulut, Kecamatan IV Nagari Bayang utara, Kabupaten Pesisir Selatan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga mengakibatkan kurangnya interaktif

antara siswa dan guru. Sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Quizizz* pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, guru dominan menggunakan buku pegangan atau media gambar cetak.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang minat dan ketertarikan dengan media yang disediakan oleh guru.
4. Belum tersedia perangkat media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* di SDN 06 Pulut-Pulut, Kecamatan IV Nagari Bayang Utara, Kabupaten Pesisir Selatan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV yang valid dan praktis. Uji coba akan dilakukan di kelas IV SDN 06 Pulut-Pulut, Kecamatan IV Nagari Bayang Utara, Kabupaten Pesisir Selatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian pengembangan media interaktif berbasis *game quizizz* ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *game quizizz* pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD yang memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat penelitian**

Melalui pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *game quizizz* pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media dalam proses belajar-mengajar.
- b. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini, secara akademis dapat bermanfaat untuk

- a. Menambah pengetahuan peneliti dalam penggunaan *game quizz* pada pembelajaran IPAS.
- b. Manfaat penelitian ini juga sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

### 3. Manfaat Segi Praktis

- a. Bagi guru

Dapat memberikan inovasi dan ilmu dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Quizz* diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi dan mengoperasionalkan sarana media sebagaimana fungsinya kepada siswa, serta memberikan media menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi siswa

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Game Quizizz*, siswa dapat terbantu untuk memahami pembelajaran dengan baik dan dapat membangkitkan semangat siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dalam menggunakan media *Game Quizizz* pada pembelajaran IPAS. Serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya, terutama mengenai pengembangan media pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pada materi IPAS seperti berikut ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi IPAS
2. Penyusunan media pembelajaran ini diintegrasikan dengan berbasis *Game Quizizz*.
3. Media pembelajaran interaktif yang dilengkapi fitur-fitur dan warna menarik dan sesuai karakteristik anak SD.
4. Menggunakan kertas QR sebagai lembar jawaban yang akan discan oleh peneliti di setiap soal yang akan dijawab.

5. Isi dari media pembelajaran interaktif ini adalah materi pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

#### **H. Kebaharuan dan Orisinilitas**

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *game quizizz* yang menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan *quizizz* sebagai media yang menarik dan interaktif di kelas. Peserta didik juga akan lebih bersemangat untuk belajar di sekolah.

#### **I. Defenisi Operasional**

1. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media atau teknologi yang memiliki kemampuan untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif dari siswa dalam proses belajar-mengajar agar menarik.
2. *Game quizizz* merupakan aplikasi yang membantu dan mempermudah dalam kegiatan proses belajar-mengajar dan dapat membentuk kelas yang interaktif dan menyenangkan.
3. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang memfokuskan kepada makhluk hidup, kehidupan manusia dan sosialnya.
4. Validasi media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapat tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif.
5. Praktikalitas media *game quizizz* adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif.