

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
KUIS MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF
SD NEGERI 105329 WONOSARI
T.P 2023/2024**

SKRIPSI

Oleh :

HARI GUNAWAN RAJAGUKGUK

NPM.2005030099



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
KUIS MENGGUNAKAN *CONSTRUCT 2* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF
SD NEGERI 105329 WONOSARI
T.P 2023/2024**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

Oleh :

HARI GUNAWAN RAJAGUKGUK

NPM.2005030099



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2024**

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan media pembelajaran berbasis game kuis
menggunakan construct 2 pada mata pelajaran IPS kelas IV
UPT SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI
Nama : HARI GUNAWAN RAJAGUKGUK
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 14 March 2024

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd
NIP.0104048903

Pembimbing Pendamping



Dr Dedi Holden Simbolon S.Si., M.Pd
NIP.0103118701

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd
NIP.0129038101

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti ,S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hari Gunawan Rajagukguk
NPM : 2005030099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI TAHUN PELAJARAN 2023/2024” merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka. bukan merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan).

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, Mei 2024



Hari Gunawan Rajagukguk

Npm.: 2005030099

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Data Diri

Nama : Hari Gunawan Rajagukguk
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Morawa, 22-01-2003
Agama : Kristen Protestan
Status : Belum Menikah
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jumlah Bersaudara : Anak Terakhir Dari 6 Bersaudara
Alamat : Dusun IV GG.Flamboyan
Jenjang Pendidikan : S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No Telepon : 089539463030
Email : harirajagukguk55@gmail.com
Nama Ayah : Mendiang Tingkos Rajagukguk
Pekerjaan Ayah : -
Nama Ibu : Mendiang Suntin Simamora
Pekerjaan Ibu : -
Alamat Orangtua : -

2. Riwayat Pendidikan

| NO | Nama Sekolah | Tahun Masuk | Tahun Lulus |
|----|-------------------------------|-------------|-------------|
| 1 | SDN 105326 Bangun Rejo | 2008 | 2014 |
| 2 | SMP Swasta PGRI 58 | 2014 | 2017 |
| 3 | SMK Swasta Dwitunggal | 2017 | 2020 |
| 4 | Universitas Quality | 2020 | 2024 |

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang atas berkat-Nya yang melimpah, yang memungkinkan penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna meningkatkan kualitas skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah turut serta membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam perjalanan penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd selaku Rektor Universitas Quality
2. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality
3. Ibu Restio Sidebang S.Pd, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality
4. Ibu Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd, yang telah menjadi Dosen Pembimbing I, memberikan bimbingan, motivasi, dan saran yang berharga dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd, yang menjadi Dosen Pembimbing II, memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat berarti dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality
7. Keluarga saya yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi yang tak terhingga.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan motivasi selama proses penyusunan laporan hasil penelitian ini.

Penulis Sadar bahwa masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam penulisan maupun tata bahasa skripsi ini. Oleh karena itu, dengan tulus, penulis meminta saran dan kritik yang bersifat membangun.

Medan, Maret 2024

Penulis

Hari Gunawan Rajagukguk
NPM. 2005030099



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.5 Tujuan Masalah..... | 5 |
| 1.6 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Kajian Teori..... | 7 |
| 2.1.1 Penelitian dan Pengembangan..... | 7 |
| 2.1.2 Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2.1.3 Pembelajaran IPS di SD..... | 13 |
| 2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> | 15 |
| 2.1.5 <i>Game</i> Kuis..... | 16 |
| 2.1.6 Panduan Lengkap Penggunaan <i>Construct 2</i> | 19 |
| 2.2 Penelitian Yang Relevan..... | 26 |
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 29 |
| 2.4 Definisi Operasional..... | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 36 |

| | |
|--|-----------|
| 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 36 |
| 3.2 Subjek Penelitian | 36 |
| 3.3 Jenis Penelitian | 36 |
| 3.4 Prousedur Penelitian dan Pengembnagan | 37 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| 3.6 Instrumen Penelitian | 40 |
| 3.7 Teknik Analisis Data | 45 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... | 48 |
| 4.1. Hasil Penelitian..... | 48 |
| 4.1.1. Aplikasi Construct 2 | 48 |
| 4.1.2. Profil Sekolah..... | 49 |
| 4.1.3. Visi dan Misi Sekolah..... | 50 |
| 4.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan <i>game kuis</i> | 50 |
| 4.2.1. Tahap Perancangan (<i>Planning</i>)..... | 51 |
| 4.2.2. Tahap Produksi (<i>Production</i>)..... | 52 |
| 4.2.3. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)..... | 65 |
| 4.3. Pembahasan..... | 69 |
| 4.3.1. Hasil Kevalidan Media yang Dikembangkan | 69 |
| 4.3.2. Hasil Kepraktisan yang Dikembangkan..... | 69 |
| 4.3.3. Hasil Ketertarikan Siswa Terhadap Proses Belajar Menggunakan Media Yang Di Kembangkan..... | 69 |
| BAB V PENUTUP..... | 71 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 71 |
| 5.2. Saran..... | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 72 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| No | Judul Gambar | Halaman |
|------|--|---------|
| 2.1 | Tampilan Awal Dari <i>Software Construct 2</i> | 19 |
| 2.2 | <i>Interface Construct 2</i> | 19 |
| 2.3 | <i>Quick Access Toolbar</i> | 19 |
| 2.4 | <i>File Menu</i> | 20 |
| 2.5 | <i>Home Tab</i> | 21 |
| 2.6 | <i>View Tab</i> | 21 |
| 2.7 | <i>Event Tab</i> | 22 |
| 2.8 | <i>Layout View</i> | 22 |
| 2.9 | <i>Event Sheet</i> | 23 |
| 2.10 | <i>Diagram Event</i> | 23 |
| 2.11 | <i>View Tabs</i> | 21 |
| 2.12 | <i>Properties Bar</i> | 24 |
| 2.13 | <i>Project Bar</i> | 24 |
| 2.14 | <i>Layers</i> | 25 |
| 2.15 | <i>Object</i> | 25 |
| 2.16 | <i>Status</i> | 26 |
| 2.17 | <i>Right Buttons</i> | 26 |
| 2.18 | Alur Pengembangan Media Pembelajaran Game Kuis | 30 |
| 2.19 | Prosedur Penelitian | 31 |
| 2.20 | Flowchart <i>Game Kuis</i> | 32 |
| 4.1 | Hasil Flwochart <i>Game kuis</i> | 60 |
| 4.2 | Dokumenttasi Penelitian | 66 |

DAFTAR TABEL

| No | Judul Tabel | Halaman |
|-----|---|---------|
| 2.1 | ATP Kelas 4..... | 14 |
| 2.2 | <i>Storyboard Game</i> Kuis | 33 |
| 3.1 | Kisi-Kisi Angket Validasi Desain Media | 41 |
| 3.2 | Kisi-Kisi Angket Validasi Materi..... | 42 |
| 3.3 | Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis <i>game</i> kuis (Guru) | 43 |
| 3.4 | Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Media Pembelajaran berbasis <i>game</i> kuis (Peserta didik)..... | 44 |
| 3.5 | Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i> | 45 |
| 3.6 | Kategori Presentase Validitas Ahli Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Kuis | 46 |
| 3.7 | Kategori Presentase Validitas praktis Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Kuis .. | 47 |
| 4.1 | ATP Kelas IV di SD SDN 105329 Wonosari..... | 53 |
| 4.2 | Sketsa Asset Desain..... | 54 |
| 4.3 | Hasil Asset Desain..... | 56 |
| 4.4 | Hasil Desain <i>Storyboard</i> Kuis..... | 57 |
| 4.5 | <i>Game</i> Kuis..... | 61 |
| 4.6 | Hasil Validasi Oleh Ahli Media..... | 62 |
| 4.7 | Hasil Validasi Oleh Ahli Materi..... | 64 |
| 4.8 | Hasil Respon Siswa..... | 67 |
| 4.9 | Hasil Respon Guru..... | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

| No | Judul Lampiran | Halaman |
|-----|---|---------|
| 1. | Surat Izin Penelitian..... | 75 |
| 2. | Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 76 |
| 3. | Materi Pelajaran Sejarah..... | 77 |
| 4. | Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media..... | 78 |
| 5. | Instrumen Penilaian Ahli Materi..... | 81 |
| 6. | Lembar instrument Penilaian Respon Angket Guru..... | 83 |
| 7. | Lembar Instrumen Angket Respon Siswa..... | 86 |
| 8. | Hasil Penilaian Aangket Respon Siswa..... | 88 |
| 9. | Perhitungan Hasil Validasi, Kepraktisan dan Ketertarikan..... | 89 |
| 10. | Gambar Media Game Kuis Yang Belum Di kembangkan..... | 90 |
| 11. | Gambar Media Game Kuis Yang Telah Di Kembangkan..... | 93 |
| 12. | Dokumentasi Kegiatan Penelitian..... | 97 |