

**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**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* kuis pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan ketertarikan media *game* kuis. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model *PPE* (*Planning, Production, Evaluasi*). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media *game* kuis adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh presentase 78,3% dengan kategori valid. Validator ahli materi diperoleh data presentase sebesar 83,3% dengan kategori valid. Adapun uji kepraktisan media *game* kuis yang dilakukan oleh guru kelas IV diperoleh data presentase sebesar 95% dengan kategori praktis untuk digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas IV SD Negeri 105329 Wonosari diperoleh data presentase sebesar 71,4% dengan kategori praktis. Dengan demikian media *game* kuis pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 105329 Wonosari yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, *Game* Kuis, Sejarah

**DEVELOPMENT OF QUIZ-BASED GAME LEARNING MEDIA  
USING CONSTRUCT 2 FOR SOCIAL STUDIES SUBJECT IN  
GRADE IV AT UPT SPF STATE ELEMENTARY SCHOOL  
105329 WONOSARI ACADEMIC YEAR 2023/2024**

**ABSTRCT**

*This developmental research aims to create a quiz-based game learning media for IPS (Social Studies) in Grade IV at UPT SPF State Elementary School 105329 in Wonosari. The study aims to determine the validity, practicality, and interest level of the quiz-based game media. It employs the Research and Development approach using the PPE model (Planning, Production, Evaluation). Instruments used to measure the validity and practicality of the quiz-based game media are validation sheets and questionnaire responses from teachers and students. The results show that the validation from media experts obtained a percentage of 78.3% with a valid category. Material experts yielded a validation percentage of 83.3% with a valid category. The practicality test of the quiz-based game media conducted by Grade IV teachers resulted in a percentage of 95% with a practical category for use. The practicality test from Grade IV students at State Elementary School 105329 Wonosari obtained a percentage of 71.4% with a practical category. Thus, the developed quiz-based game media for IPS learning in Grade IV at State Elementary School 105329 Wonosari is considered valid and practical.*

*Keywords: Development, Quiz Game, History*

