

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan adalah proses mendesain pembelajaran menjadi lebih maju lagi secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menerapkan sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Irfandi (2017:64) menyatakan “pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.” Sugiyono (2015:5) mengatakan “menyatakan pengembangan yaitu memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.” Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia (Nomor 18 Tahun 2002) “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perubahan secara bertahap.”

Penelitian dalam suatu metode pengembangan media memiliki beberapa tahap. Menurut Sugiyono (2015:407) metode pengembangan terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba pemakaian, revisi produk, ujicoba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan “*The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode

R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan yang terarah, teratur dan terencana dalam rangka mengembangkan suatu produk pembelajaran yang lebih maju dan lebih meningkatkan proses belajar peserta didik.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengetian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar. Dengan adanya media juga dapat menambah minat belajar peserta didik dalam masa *After pandemic*. siswa juga lebih aktif dan tidak hanya siswa, guru juga ikut serta aktif dan kreatif dalam mengajar, karena dibalik media pembelajaran yang baik dan mudah di mengerti ada guru yang aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara sistem pembelajaran yang konvensional. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning* (Nurfadhillah, et al. 2021: 243-255).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses

pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Banyak dampak positif dan negatif dalam pembelajaran ini, tetapi dari pembelajaran ini dapat meningkatkan siswa lebih aktif dalam pembelajarannya dan siswa bisa lebih mandiri dalam belajar. Tidak hanya siswa, guru pun dituntut lebih kreatif dalam mengajar (Nurfadhillah, et al. 2021: 243-255).

Media pembelajaran yang tepat sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu pendidik dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima. Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh pendidik diantaranya yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran pengguna media (untuk siapa), mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu yang sesuai, mempertimbangkan biaya yang tersedia, serta terakhir yaitu melihat ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran pendidik tidak boleh asal memilih (Wulandari, et al. 2023: 3928-3936).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat penting dalam proses belajar mengajar yang meningkatkan minat peserta didik. Dalam era teknologi, seperti, pendidik perlu kreatif dalam memilih media yang sesuai berdasarkan tujuan, audiens, kelebihan, kelemahan, waktu, biaya, dan ketersediaan. Media yang tepat dapat memperkaya wawasan peserta didik dan meningkatkan pemahaman. media pembelajaran berdampak positif pada pembelajaran, asalkan dikelola dengan bijak oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam konteks memahami peran media dalam proses pembelajaran, penting untuk menyoroti pandangan yang diungkapkan oleh Rohani (2020:19-21) mengemukakan bahwa Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- a. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena guru secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan pendidik melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan kehadiran media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik.

- b. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit.

Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap gur terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan. Hal ini terkait dengan materi pelajaran yang di dalamnya terdapat sejumlah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana matahari, dan lain-lain, kadang untuk menjelaskan dan menggambarannya melalui kata-kata sangat sulit, sehingga peserta didik pun sulit untuk memahaminya. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar

pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

- c. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton.

Salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman guru dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh peserta didik, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan itu kurang diminati peserta didik, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari. Itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari pendidik itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

- d. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog Sehingga kelemahan dari Salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indra pendengaran (telinga). Tiap-tiap peserta didik mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut



mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus fungsi media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media pendidik cenderung bicara satu arah.

Sedangkan Suryani, et al (2018: 19) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi gur dan peserta didik antara lain:
  - a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
  - b. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
  - c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
  - d. Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang bersifat abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
  - e. Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
  - f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
  - g. Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
  - h. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang penting, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Media tidak hanya mempermudah penyampaian

informasi dengan lebih jelas dan menarik, tetapi juga membantu memotivasi peserta didik, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan pemahaman mereka. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu semata, melainkan sebagai elemen kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menghibur bagi semua yang terlibat.

### 2.1.3 Pembelajaran IPS di SD

#### 1. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan daya pikir peserta didik dalam memahami dan menganalisis gejala dan masalah yang terjadi dalam masyarakat. Pembelajaran IPS juga melibatkan penggunaan masyarakat sebagai sumber pengetahuan dan sebagai laboratorium untuk mencocokkan pengetahuan teoritis dan praktis.

Materi pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek seperti manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam pembelajaran IPS, peserta didik dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat untuk memahami secara nyata makna dan manfaat dari mata pelajaran ini. Pembelajaran IPS juga membantu siswa mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, serta membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya.

Pendidik memiliki peran penting dalam pembelajaran IPS. Guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dan karakteristik pembelajaran IPS, serta memiliki kemampuan dalam membimbing belajar peserta didik. Dalam memilih dan memilah materi pelajaran, pendidik harus pandai-pandai memperhatikan aspek keluasan dan kedalaman materi, mengingat waktu yang terbatas untuk pelajaran IPS. Selain itu, peserta didik juga harus memperhatikan *cultural background* dan *cultural diversity* peserta didik sebagai landasan dasar dalam proses pembelajaran (Nasution & Lubis. 2018: 1).

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah agar terbentuknya warga negara yang peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi segala masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan di masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik ditingkat lokal, nasional, maupun global (Nasution & Lubis. 2018: 2).

## 3. Materi Sejarah

Adapun materi sejarah yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk UPT SPF SDN 105329 WONOSARI yaitu:

Ruang Lingkup Materi Sejarah

**Tabel 2.1 ATP Kelas 4**

Ruang Lingkup	Materi Inti/Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Sejarah	1. Keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya 2. Sejarah tokoh dan periodisasinya di provinsi serta hubungan dengan konsteks jaman sekarang	4.18. Siswa menyelidiki peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia 4.19. Siswa mengurutkan kronologis perjuangan rakyat di wilayahnya pada masa lampau dalam



		memperjuangkan kemerdekaan Indonesia 4.20. Siswa menelusuri peninggalan masa pendudukan bangsa asing yang terdapat di wilayahnya
--	--	--

Sumber : ATP KELAS 4 UPT SPF SDN 105329 Wonosari

Materi sejarah merupakan salah satu materi IPS yang dipelajari oleh peserta didik kelas IV pada UPT SPF SDN 105329. Capaian Pembelajaran (CP) pada materi ini adalah: Keragaman budaya dan kearifan lokal serta upaya pelestariannya dan Sejarah tokoh dan periodisasinya di provinsi serta hubungan dengan konsteks jaman sekarang

#### 2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis *Game*

Media pembelajaran berbasis *game* telah menunjukkan pengaruh besar dalam transformasi pendidikan modern, menghadirkan pendekatan yang dinamis dan menarik untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Yulianti & Ekohariadi (2020: 527-533) mengatakan bahwa permainan edukasi merupakan contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran.

Salah satu cara meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dalam bentuk *game* atau permainan melalui teknologi seperti *smartphone* atau laptop. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran menarik termasuk *game online*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterbukaan dan rasa percaya diri siswa, serta memperbaiki pemahaman dan keterampilan mereka (Purnamasari, et al. 2022: 70-77)

Media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Namun saat ini masih banyak Sekolah Dasar yang melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media dalam bentuk audio visual, alat peraga, dan benda-benda di sekitar saja sehingga membuat siswa mudah bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya teknologi dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik berupa *game* edukasi (Windawati & Koeswanti, 2021: 1027-1038).

Berdasarkan pandangan para ahli diatas, permainan edukasi atau media pembelajaran berbasis *game* dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran yang beragam dan interaktif, seperti *game online*, diharapkan dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan pemahaman, dan keterampilan mereka. Saat ini, masih banyak sekolah dasar yang mengandalkan media tradisional, seperti audio visual dan alat peraga, yang cenderung membuat peserta didik bosan. Oleh karena itu, teknologi, khususnya *game* edukasi, dapat menjadi alternatif ya yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

### 2.1.5 *Game* Kuis

#### 1. Pengertian *Game* Kuis

*Game* kuis adalah bentuk permainan yang menyajikan pertanyaan-pertanyaan atau tantangan tertentu kepada pemain untuk dijawab dengan benar. Hal ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk menguji pengetahuan mereka, seringkali dengan sistem skor atau hadiah bagi jawaban yang tepat. Ulhusna, et al. (2021: 156-165) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *game* kuis adalah bentuk permainan di mana pemain (individu atau dalam tim) berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Dalam konteks media pembelajaran, *game* kuis digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pemain dan memberikan poin atau skor berdasarkan jawaban yang diberikan.

Karakteristik *game* kuis dalam konteks pembelajaran adalah:

1. *Game* kuis memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran melalui pertanyaan dan jawaban yang disajikan.
2. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *game* kuis menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. *Game* kuis dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkat dan mata pelajaran.
4. *Game* kuis dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, di mana pemain dapat melihat hasil dan pemahaman mereka setelah menyelesaikan kuis.
5. Melalui fitur kompetisi dan leaderboard, *game* kuis dapat meningkatkan keterlibatan pemain dalam proses pembelajaran.

Ghozali (2020: 5) Mengatakan bahwa *game* kuis adalah salah satu sebagai media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk aplikasi *smartphone* yang cukup bagus dan mudah digunakan oleh anak dalam memainkannya. Kelebihan *game* kuis ini dibandingkan dengan *game* yang lainnya lebih bermanfaat bagi anak-anak dikarenakan *game* ini bukan hanya untuk hiburan saja melainkan sebagai pembelajaran agar anak lebih kreatif dalam berfikir.

*Game* kuis yang bersifat mendidik telah menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir. *Game* kuis tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga memberikan peluang untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan tentang berbagai topik, termasuk teknologi informasi (Gunawan, et al. 2023: 1-11).

Berdasarkan penelitian beberapa ahli diatas, kuis merupakan salah satu sarana pembelajaran yang efektif dalam konteks akademik. Kuis memungkinkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan tingkatan dan mata pelajaran yang berbeda. Mereka juga berfungsi sebagai alat penilaian pembelajaran. Manfaatnya antara lain kemudahan penggunaannya, membuatnya sangat ramah anak dan mendorong kreativitas mereka. Kuis edukasi kini menjadi populer dan memberikan kesempatan untuk belajar dan memperluas pengetahuan, termasuk dalam konteks

teknologi informasi. Jadi kuis dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan.

## 2. Keunggulan Penggunaan *Game* Kuis dalam Pembelajaran

*Game* kuis memiliki sejumlah keunggulan dalam konteks pembelajaran, terutama dalam menyajikan informasi dan menguji pemahaman. Mucus (2017: 1-50) mengatakan Bahawa *Game* kuis menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, game ini dapat diakses secara *online*, memudahkan akses siswa dalam konteks pembelajaran jarak jauh, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

Ela (2022: 3) berkata *game* kuis yang dibuat menggunakan *Construct 2* dapat diakses secara *online*, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, aplikasi *game* kuis yang dibuat menggunakan *Construct 2* dapat diunduh dan diakses melalui perangkat *mobile*, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih fleksibel.

Efrilin & Sujalwo (2019: 1) mengatakan bahwa *game* kuis dapat melatih penguasaan materi secara interaktif dan mandiri. Guru atau dosen dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih lugas dan mudah, sementara peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan cepat.

Berdasarkan pendapat para ahli, *Game* kuis merupakan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Mereka memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih fleksibel, baik *online* maupun melalui perangkat seluler. *Game* kuis dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami isi pelajaran lebih cepat. Mereka juga cocok untuk pembelajaran jarak jauh, memungkinkan akses kapan saja, di mana saja tergantung kebutuhan siswa. Oleh karena itu, kuis merupakan alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif dan mandiri.

## 2.1.6 Panduan Lengkap Penggunaan *Construct 2*

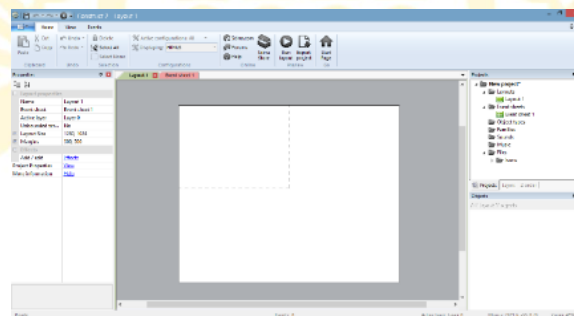
### 1. *Start Page*



Gambar 2.1 Tampilan awal dari *software construct 2*

*Start Page* adalah halaman pertama kali muncul setelah kita menjalankan *Construct 2*. *Start page* berisi perintah-perintah untuk membuat dan membuka *project* yang ada di *harddisk*, membuka *project* terbaru yang sedang dikerjakan, membuka contoh *project*, serta *link* untuk manual, tutorial, dan lain-lain -lainnya.

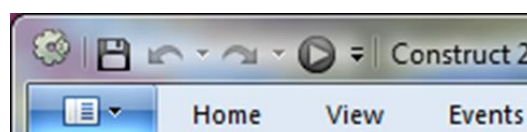
### 2. *Interface*



Gambar 2.2 *Interface Construct 2*

Antar muka *Construct 2* secara umum terbagi menjadi dua, yaitu *layout/event view* dan bar-bar pendukung *project*.

### 3. *File menu dan ribbon tabs*



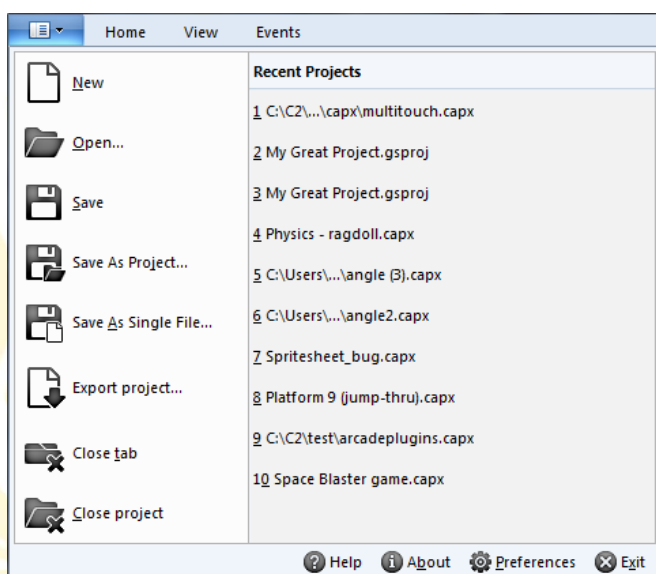
Gambar 2.3 *Quick Access Toolbar*



*Construct 2* menggunakan *interface ribbon*, seperti gambar tertera di atas. Tombol biru dengan panah *drop-down* adalah *File menu*, dan ke kanan selanjutnya adalah tombol *ribbon* yang akan memunculkan *ribbon bar* berisi menu-menu sesuai kategorinya.

Terdapat juga *quick-access toolbar* yang berisi 4 tombol perintah yang umum digunakan : *Save*, *Undo*, *Redo* dan *Preview*. Kamu bisa menambah dan menghapus tombol tersebut dengan mengklik tombol panah di sebelahnya.

#### 4. *File Menu*



Gambar 2.4 *File Menu*

*File menu* dapat diakses dengan mengklik tombol biru di sudut kiri atas *ribbon*. *Recent Projects* pada sebelah kanannya adalah daftar *project* terbaru yang kita buka.

- a. *New* : Membuka dialog *Create New Project* unntuk membuat *project* baru.
- b. *Open* : Membuka *project* yang terdapat di *disk* komputer kita.
- c. *Save* : Menyimpan *project* yang sedang kita kerjakan ke *harddisk*.
- d. *Save As Project* : Menyimpan *project* beserta assetnya dalam suatu folder.
- e. *Save As Single File* : Menyimpan *project* menjadi satu file berekstensi *.capx*.
- f. *Export project* : Mengekspor *game* kita ke *platform* yang diinginkan.
- g. *Close Tab* : Menutup *tab* yang sedang dibuka.

h. *Close Project* : Menutup *project* yang sedang dibuka.

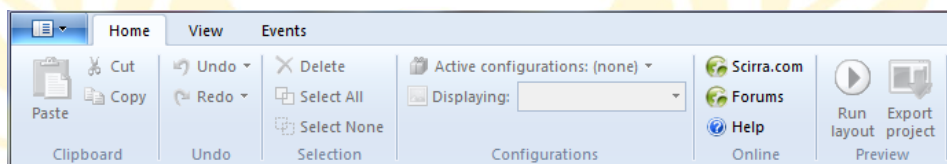
Di bawah *File menu* juga terdapat 4 tombol tambahan :

- a. *Help* : Membuka manual *Construct*.
- b. *About* : Membuka dialog *About* yang berisi informasi tentang *versi Construct 2*, dan lain-lain.
- c. *Preferences* : Membuka dialog *Preferences* untuk pengaturan *Construct 2*.
- d. *Exit* : Menutup *Construct 2*.

## 5. *Ribbon*

Secara default, *ribbon* tersembunyi hingga kita mengklik salah satu *tab ribbon*. Kita bisa mengatur agar *ribbon* tampil secara permanen dengan mengklik *pin button* di sudut kanan atas layar. *Keyboard shortcuts* dapat ditemukan dengan mendekatkan *mouse* ke tombol pada *ribbon* atau dengan mengklik tombol *Alt*.

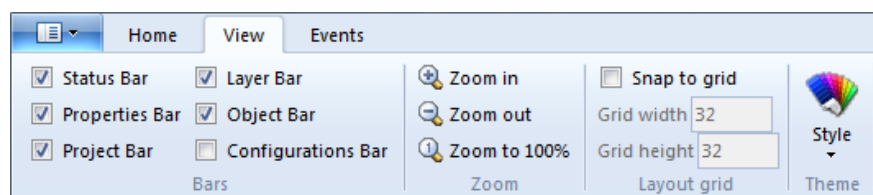
## 6. *The home tab*



Gambar 2.5 *Home Tab*

*Home tab* berisi fungsi-fungsi standar *software* pada umumnya, seperti *Cut*, *Copy*, *Paste*, *Undo* dan *Redo*. Tombol *Delete*, *Select All*, dan *Select None* memberikan pengaruh pada *Layout View* atau *Event Sheet View* yang sedang aktif. Bagian *Preview* berisi tombol untuk *preview project* dan tombol untuk ekspor *game* kita ke *platform* yang diinginkan.

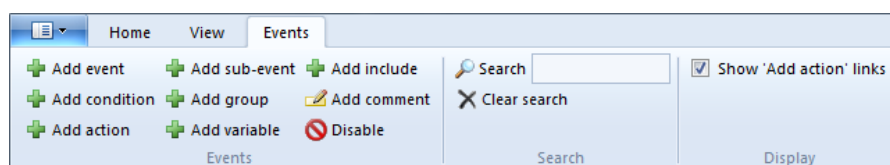
## 7. *The view tab*



Gambar 2.6 *View Tab*

Bagian *Bars* berisi pengaturan untuk menampilkan berbagai *bar* antarmuka pada *Construct 2*. Bagian *Zoom* untuk memperbesar atau memperkecil *Layout View* maupun *Event Sheet*. Bagian *Layout Grid* hanya akan aktif ketika *Layout View* juga aktif. Dengan mengaktifkan *Snap to Grid*, objek yang kita gerakan dan pindahkan akan terikat ke *grid* yang telah kita atur. *Theme* mengizinkan kita untuk memilih *style visual* untuk antar muka *Construct 2*.

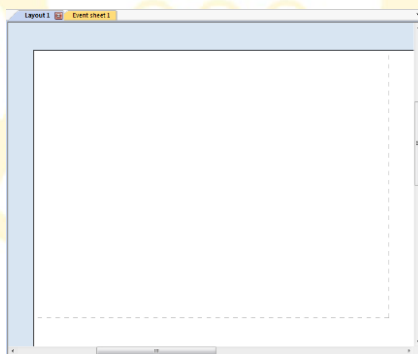
## 8. *The events tab*



Gambar 2.7 *Event Tab*

*Tab Events* hanya akan aktif ketika kita bekerja pada *Event Sheet View*. Jika *Layout View* yang sedang terbuka, semua tombol pada *Tab Events* tidak akan aktif. Pada *tab* ini terdapat *button-button* untuk mendukung pembuatan *event game*.

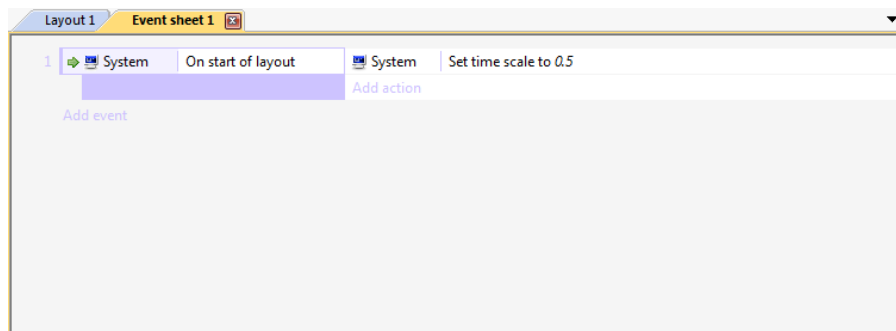
## 9. *Layout view*



Gambar 2.8 *Layout View*

*Layout View* adalah *visual editor* tempat kita meletakkan objek untuk mendesain *game* kita, level, *menu screen*, dan lainnya.

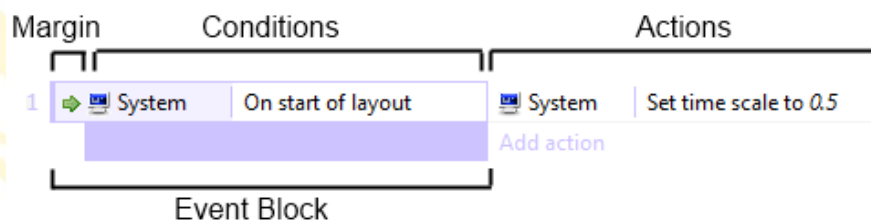
## 10. *Event sheet view*



Gambar 2.9 *Event Sheet*

Event Sheet View adalah tempat dimana event-event ditambahkan, dilihat, dan di-edit dalam tampilan event sheet menggunakan sistem event tanpa pemrograman Construct 2.

## 11. *Diagram event*



Gambar 2.10 *Diagram Event*

*Events* terdiri dari 3 bagian utama, yaitu :

- 1) *Margin* di sebelah kiri kondisi adalah untuk memilih sebuah *event*.
- 2) Kondisi, berisi syarat-syarat untuk menajalankan aksi dari sebuah *event*.
- 3) Aksi, berisi hal-hal yang akan dilakukan selanjutnya.

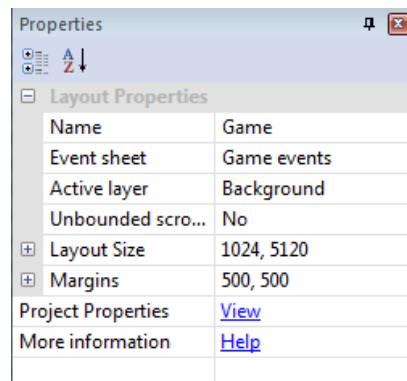
## 12. *View tabs*



Gambar 2.11 *View Tabs*

*View Tabs* berguna untuk berpindah antara *layout view* dan *event sheet view*.

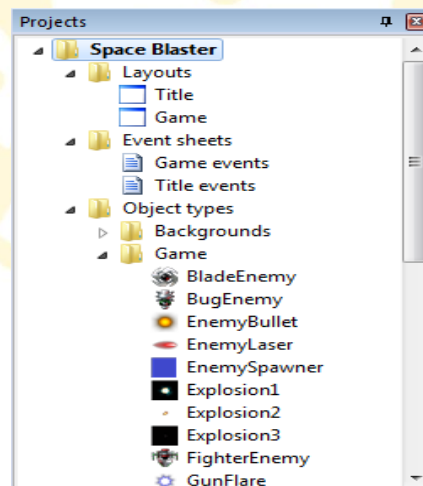
### 13. *Properties Bar*



Gambar 2.12 *Properties Bar*

*Properties Bar* adalah bagian penting dari *interface Construct 2*. *Bar* ini menampilkan semua pengaturan yang bisa kita ubah untuk setiap *object* yang dipilih. Pada gambar di bawah, sebuah *layout* sedang dipilih, jadi *properties* dari *layout* itulah yang ditampilkan di *Properties Bar*. Jadi, setiap suatu objek diklik atau dipilih, *properties* dari objek tersebut akan ditampilkan di *Properties Bar*.

### 14. *Project Bar*

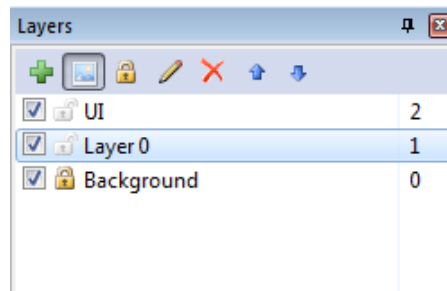


Gambar 2.13 *Project Bar*

*Project Bar* berisi semua *file* yang terdapat pada *project* kita.



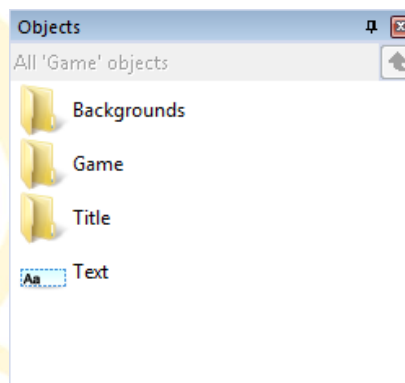
## 15. *Layer Bar*



Gambar 2.14 *Layers*

*Layer Bar* digunakan untuk menambah, mengubah, dan menghapus *layer* pada suatu *layout*. Sebuah *layer* dapat diibaratkan sebagai sebuah objek kaca dimana bisa kita menggambar pada kaca tersebut. Dengan *layer*, kita dapat mengatur objek mana saja yang diletakkan di atas dan mana yang diletakkan di bawah.

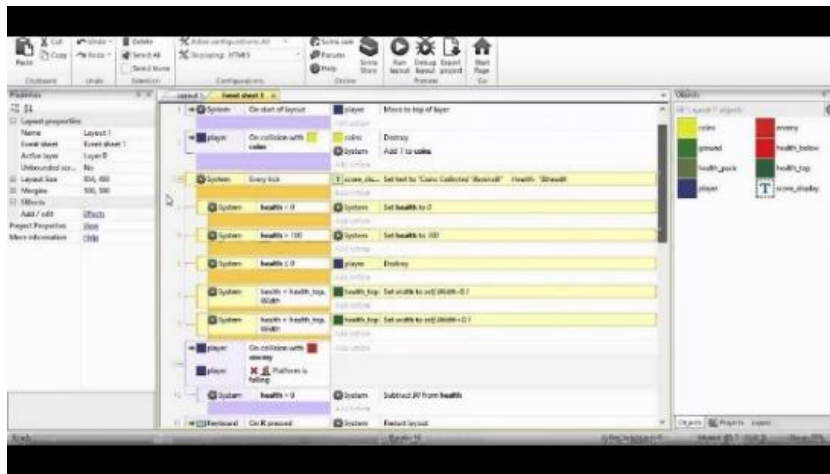
## 16. *Object Bar*



Gambar 2.15 *Object*

Bar ini berisi objek-objek yang terdapat pada *game*. Objek tersebut dapat di-*drag* dan di-*drop* ke *layout* untuk meletakkan objek tersebut.

## 17. Status Bar

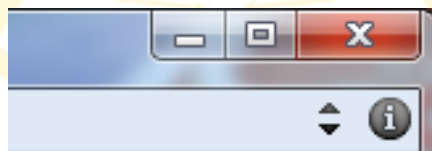


Gambar 2.16 Status

Status Bar yang menampilkan :

- Yang sedang dikerjakan oleh *Construct 2* selama *Long-Running Task*.
- Jumlah *event* yang terdapat pada *project*.
- Perkiraan ukuran *game* kita.
- Nama *layer* yang sedang aktif.
- Posisi *mouse* pada koordinat *layout*.
- Level zoom*.

## 18. Top-rights Buttons



Gambar 2.17 Right Buttons

Selain tombol *minimise*, *maximise* dan *close* pada aplikasi Windows umumnya, pada *Construct 2* terdapat juga tombol *Pin Ribbon* untuk mengatur agar *ribbon* selalu ditampilkan dan juga terdapat tombol *About* untuk membuka dialog *About* yang berisi informasi tentang *Construct 2* (Kenli, 2017).

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam dunia pendidikan telah banyak penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang telah mendukung dan meningkatkan

proses pembelajaran menjadi lebih baik. Beberapa contoh penelitian berikut merupakan penelitian-penelitian yang memiliki hubungan relevansi dengan produk yang peneliti kembangkan dan dijadikan acuan dan acuan dalam penelitian.

Penelitian Lidya Dias, Jhon Enstein & Gerlan Apriandy Manu (2021: 2621-1467) Menyimpulkan bahwa Penelitian ini menghasilkan Media Pembelajaran berupa *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia berbasis Android menggunakan Aplikasi *Construct 2*. Metode Pengembangan Perangkat Lunaknya menggunakan Metode MDLC yang terdiri dari enam tahap, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Berdasarkan hasil penerapan *Game* Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia berbasis Android di kelas V SD GMT Kuanino 3, menunjukkan bahwa *Game* Edukasi layak untuk digunakan dengan nilai akhir 88.04% dan tingkat pencapaian sangat baik sebagai Media Pembelajaran IPS, Khususnya Materi Sejarah Kemerdekaan Indonesia kelas V di SD GMT Kuanino 3.

Kemudian Penelitian oleh Atik Herawati, Wahyudi & Endang Indarini (2018: 369-403) menyimpulkan bahwa Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui media pembelajaran bangun ruang yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran berdasarkan metode *Discovery Learning* dengan *construct 2* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika untuk siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini memperoleh data evaluasi aplikasi *game* ahli media 67,6% dinyatakan Cukup Layak, uji ahli materi 87,2% dinyatakan Layak. Kepraktisan diperoleh dari evaluasi ahli desain pembelajaran (guru) 92,8% dinyatakan Layak dan respon siswa 95% dinyatakan Layak. Keefektifan aplikasi yang diperoleh dari ketuntasan pre-test dan posttest yaitu Sig. (2-tailed) sama dengan 0.000 atau kurang dari 0.50 dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya penelitian oleh Hendrik Baskoro1 & Fadly Ariadi (2023: 891-906) menyimpulkan bahwa Tujuan Penelitian ini Membangun aplikasi *game* edukasi yang user *friendly* sehingga dapat diminati siswa, Membangun sebuah perangkat lunak yang baik berupa permainan berbasis android untuk membantu

mengembangkan ilmu pengetahuan pada siswa. Tahap pertama pada analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan solusi atau perbaikan. Dari hasil analisis tersebut dirancang atau diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien. Setelah melakukan analisa dan merancang solusi pemecahan masalah, serta mengimplementasikan sistem yang dibangun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Dengan adanya Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Dasar Berbasis Android ini bisa meningkatkan minat belajar pada siswa, karena pengemasan gamenya dibuat semenarik mungkin dan tidak membosankan. Dalam perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Dasar Berbasis Android masih terdapat beberapa kekurangan dan masih butuh perbaikan. Besar harapan agar sistem ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dimasa yang akan datang.

Dari rangkuman penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game*, khususnya yang menggunakan *Construct 2*, telah terbukti layak untuk dikembangkan dan diuji coba. Hal ini memberikan landasan yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian dengan fokus pada pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 105329 Wonosari Tahun pelajaran 2023/2024. Peneliti berharap bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* ini akan memunculkan ketertarikan yang tinggi dari siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran IPS. Harapannya adalah bahwa *game* ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif tetapi juga dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami serta mengeksplorasi materi IPS. Dengan demikian, semoga *game* ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 105329 Wonosari dan dapat menjadi model yang berguna untuk pengembangan pembelajaran berbasis *game* di tempat-tempat lain.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian literatur, observasi terhadap proses pembelajaran kelas IV dan dari wawancara dengan guru wali kelas IV di UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari pada Tahun Pelajaran 2023/2024 mendapatkan masalah bahwa guru belum melakukan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis digital. Terlebih lagi guru belum mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Game* Kuis. Sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan maka solusi yang diberikan peneliti terhadap masalah tersebut adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* kuis menggunakan *construct 2* dengan tampilan yang menarik dengan penyampaian materi melalui video animasi di dalamnya serta kuis yang menarik perhatian siswa meningkatkan semangat dan pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis *game* kuis menggunakan *construct 2*.

Dengan menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* kuis menggunakan *construct 2* diharapkan pendidik dapat membangkitkan semangat peserta didik dan lebih membuat siswa memahami konsep pembelajaran yang mereka terima dengan memainkan dan mengisi jawaban yang ada pada game kuis. Media Pembelajaran juga dapat membantu siswa menguatkan konsep pemahaman mereka terhadap materi. Maka dari itu peneliti akan menghasikan Media Pembelajaran yang inovatif dan juga menarik terhadap berbasis *game* kuis. Dengan tujuan agar peserta didik lebih menarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model Richey and Klein (2009) Sugiyono (2015:39) menyatakan "*The focus of Design and Development Research can be on fron-end analiysis. Planning, Production, and Evaluation* (PPE). Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu.

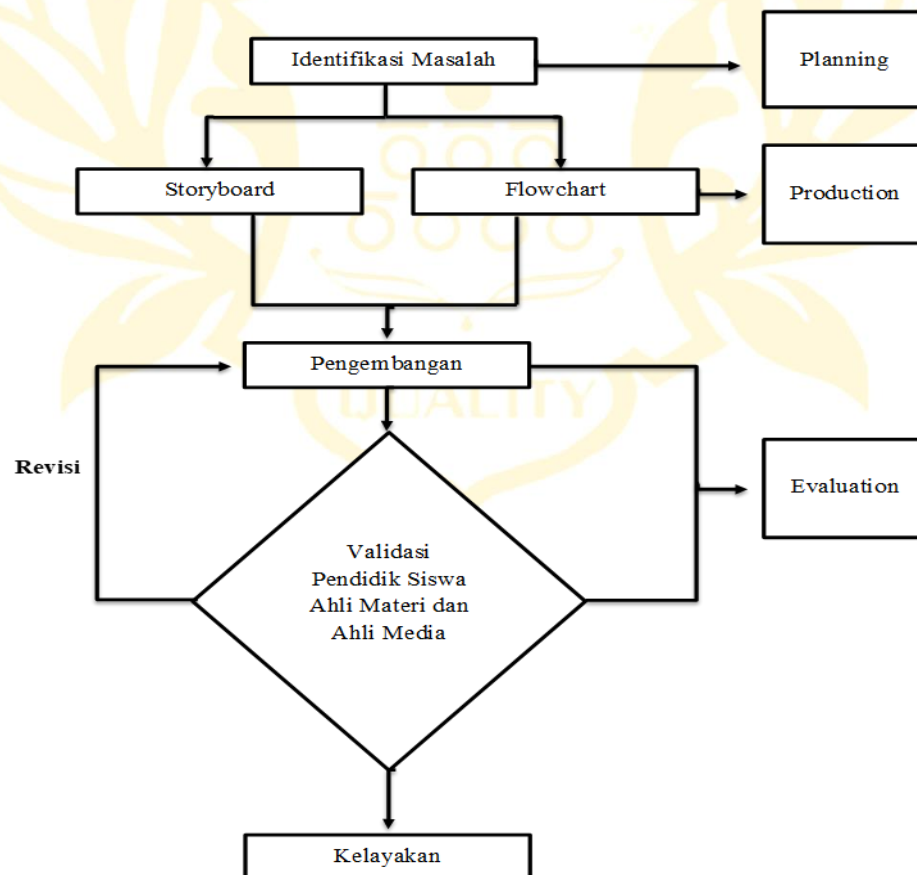


Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik, efektif, efisien, dan lebih praktis. Dengan tujuan agar siswa lebih menarik dan termotivasi untuk mempelajari materi dan memahaminya dengan baik.

## 2.4 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran konkret dari konsep atau variabel dalam bentuk langkah-langkah, metode, atau tindakan yang dapat diukur atau diamati secara objektif. Ini membantu mengklarifikasi cara variabel tersebut akan diukur atau dinilai dalam konteks penelitian, sehingga memungkinkan untuk pengumpulan data yang konsisten dan analisis yang lebih akurat. Berikut adalah definisi operasional dalam Penelitian ini :

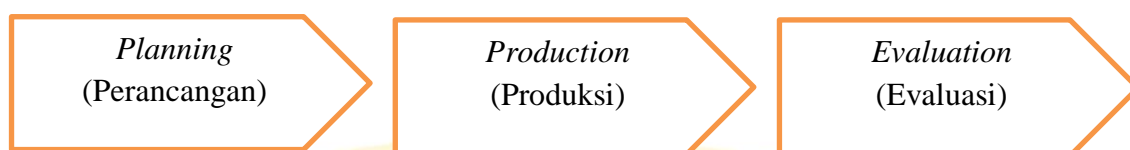
1. Berikut Alur Pengembangan Media Pembelajaran berbasis game kuis



Gambar 2.18 Alur pengembangan media pembelajaran *game* kuis

Diagram ini menggambarkan pendekatan sistematis dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan memastikan bahwa semua aspek penting dipertimbangkan untuk menghasilkan alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *game* kuis



Gambar 2.19 Prosedur Penelitian menurut Richey And Klein

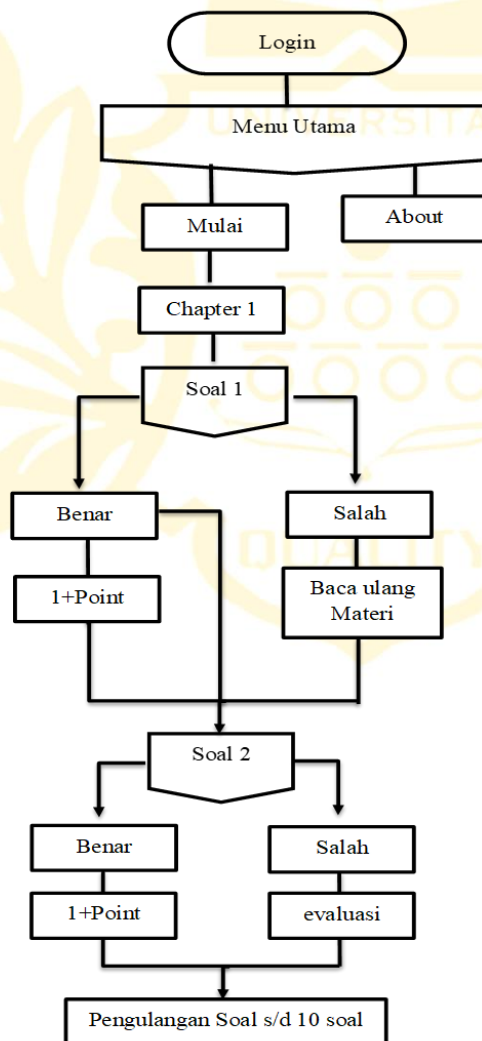
3. Tahap *planning* (perancangan) dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran yang akan dibangun. Di mana rencana desain produk pengembangan ini yaitu, sebagai berikut:
  - a. Identifikasi Masalah  
Menemukan masalah yang ada pada proses pembelajaran di kelas IV pada pembelajaran IPS.
  - b. Menetapkan Materi  
Pada penetapan materi, disesuaikan dengan indentifikasi masalah saat observasi awal yang ditemukan yaitu pada pembelajaran IPS materi sejarah siswa kelas IV SD
  - c. Pencarian Materi  
Mencari sumber dari data berbagai tempat seperti museum, tempat bersejarah dan perpustakaan
  - d. Rangkuman Materi  
Merangkum materi yang di kumpulkan Menjadi materi per-*chapter* dan soal-soal
  - e. Memvisualkan Materi  
Membuat visual animasi/*powerpoint* dari rangkuman yang sudah di buat

#### 4. Tahap *Production* (Produksi)

Tahap produksi dilakukan pembuatan flowchart (diagram aliran) dan storyboard (naskah gambar) untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran. Setelah itu, media pembelajaran dibuat sesuai dengan desain yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

##### a. Flowchart

*Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan *game*.



Gambar 2.20 Flowchart *game* kuis

b. Storyboard

Storyboard dapat menyampaikan ide cerita secara visual dan berurutan, memudahkan peneliti untuk menggambarkan dan mendeskripsikan desain game pembelajaran yang sedang dikembangkan.

**Tabel 2.2 Storyboard *Game* Kuis**

Halaman Home	Halaman ini berisikan: 1. Judul game kuis yaitu “Pusaka Sumut!” 2. Menu “mulai” Pada menu ini nantinya pemain akan mulai pembelajaran dan bermain game. 3. Menu “options”. Menu ini berisikan identitas pengembang dan Tujuan Pembelajaran berisikan capaian pembelajaran beserta tujuan pembelajaran materi yang digunakan yaitu materi sejarah
Halaman About	Halaman ini berisikan identitas dari pengembang dimana terdiri dari pas foto, nama, NPM, dan perguruan tinggi. Pada halaman ini juga dicantumkan logo dari Universitas Quality dan juga ada tombol back untuk kembali ke halaman utama. Halaman ini memenuhi salah satu struktur game kuis yaitu adanya identitas pengembang dan capaian pembelajaran beserta tujuan pembelajaran materi yang digunakan

	<p>yaitu materi sejarah. Halaman ini memenuhi salah satu struktur game kuis yaitu adanya identitas pembelajaran.</p>
Halaman Materi Chapter	<p>Pada halaman ini disajikan materi mengenai chapter soal. Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Pada halaman ini materi disajikan secara runtut dan sistematis dan ada objek beserta video yang membantu siswa dalam memahami materi. Halaman ini memenuhi salah satu struktur game kuis yaitu adanya pokok materi.</p>
Halaman Soal kuis	<p>Pada halaman soal kuis disajikan dalam bentuk game dengan genre kuis. Jadi setelah pemain Memahami materi, pemain akan memulai soal kuis di chapter dan menjawab soal berupa pilihan options jawaban</p>
Feedback Terhadap Jawaban	<p>Setelah siswa menjawab saol yang telah disajikan, maka akan diberikan feedback terkait benar atau salahnya jawaban yang diberikan oleh pemain. jika jawaban salah terkhusus setiap soal 1 akan di berikan kesempatan mengulang membaca materi chapter</p>



Pembahasan Soal	Setelah pemain menjawab pilihan yang salah akan diberikan feedback terhadap jawaban tersebut, maka akan muncul pembahasan atau evaluasi dari soal tersebut.
Halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	Halaman ini berisikan total capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari ATP Ipa kelas IV yang sudah di tetapkan
Halaman Tatacara bermain	Halaman ini berisi bagaimana cara bermain dengan media pembelajaran ini

#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam membuat media pembelajaran. Di tahap ini, media yang sudah jadi akan diperiksa oleh tim ahli untuk memastikan bahwa media itu bagus dan bisa digunakan dengan baik. Tim ahli tersebut akan menulis laporan tentang apa yang mereka temukan saat mengevaluasi media yang dikembangkan.