

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian

**UNIVERSITAS QUALITY**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

Medan, 19 February 2024

NOMOR : 0760/SPT/FKIP/UQ/II/2024
LAMP : -
HAL : Izin Penelitian

Kepada Yth :
UPT SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

Nama : Hari Gunawan Rajagukguk
NPM : 2005030099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang Pendidikan : S.1

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul :
"Pengembangan media pembelajaran berbasis game kuis menggunakan construct 2 pada mata pelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI"
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan penelitian di tempat yang Bapak / Ibu Pimpin dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Kami sangat mengharapkan bantuan Ibu agar sudi kiranya dapat memberikan data yang diperlukan berhubungan dengan judul Skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik sebelumnya kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



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

Tembusan :
1. Ka. Prodi PGSD;
2. Dosen Pembimbing;

Lampiran 2

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
 DINAS PENDIDIKAN
 UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
 SD NEGERI 105329 WONOSARI
 KECAMATAN TANJUNG MORAWA

NPSN : 10214954

Alamat : Dusun X Desa Wonosari Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Kode Pos: 20362

Nomor :
 Lampiran : -
 Hal : **Lapran Penelitian**

Kepada Yth,
 Bapak/Ibu Dekan FKIP Universitas Quality

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Henriwanto Parulian Hot Martua Simbolon, S.Si**
 NIP : 198106172009031007
 Pangkat/Gol :
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SPF SD NEGERI 105329 Wonosari

Menyampaikan Kepada Bapak/Ibu Dekan FKIP bahwa Mahwa Siswa dibawah :

Nama : **Hari Gunawan Rajagukguk**
 NPM : 2005030099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jenjang Pendidikan : S I

Telah melakukan penelitian UPT SPF SD NEGERI 105329 Wonosari, Kecamatan, Kec. Tanjung Morawa Kabupaten, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara terhitung mulai tanggal 21-22 Febuari 2024. Denga judul "**Pengembangan media pembelajaran berbasis game kuis menggunakan construct 2 pada mata pelajaran IPS kelas IV UPT SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI**"

Demikianlah surat keterangan ini di perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tanjung Morawa, 22 Febuari 2024

Kepala Sekolah UPT SPF SDN 105329
 Wonosari



Henriwanto Parulian Hot Martua Simbolon, S.Si
 NIP. 198106172009031007

Lampiran 3

Materi Pelajaran

Sejarah

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 konteks 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 IPAS kelas IV SDN 105329 Wonosari

Lampiran 4

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN IPS

UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis game kuis
menggunakan construct 2 pada mata pelajaran IPS kelas IV UPT
SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI

Peneliti : Hari Gunawan Rajagukguk

Validator : *Dr. Ulfah Sari Rezeki, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk :

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian yang telah disediakan

Keterangan :

1. Sangat Tidak Setuju
 2. Kurang Setuju
 3. Setuju (S)
 4. Sangat Setuju (SS)
2. Setelah memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian, mohon berikan keterangan untuk memperbaiki butir yang dianggap perlu secara singkat dan jelas pada ruang yang disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Media game kuis ini kreatif dan inovatif	✓			✓
2.	Desain media game kuis tidak rapi	✓			
3.	Kesesuaian warna yang variatif pada media game kuis	✓			
4.	Colouring pada media game kuis mengganggu materi sejarah				✓
5.	Kesesuaian ukuran media game kuis	✓			
6.	Kejelasan desain asset-asset pada media game kuis	✓			
7.	Tampilan asset desain menarik pada game kuis	✓			
8.	Keefektifan dalam penggunaan media game kuis		✓		
9.	Media game kuis sulit digunakan oleh guru				✓
10.	Media game kuis tepat digunakan pada materi sejarah	✓			
11.	Media game kuis mudah digunakan oleh siswa kelas IV	✓			
12.	Media game kuis mudah dibuat	✓			
13.	Media tidak sesuai dengan materi sejarah				✓
14.	Media game kuis bisa digunakan berulang-kali	✓			
15.	Media game kuis aman digunakan peserta didik	✓			
Total skor penilaian		40	3		4
Rata-rata presentase		$47/60 \times 100 = 78,3$			

Masukan dan Saran

Media Pembelajaran ini berhasil menggabungkan elemen desain yang menarik dan cara bermain yang inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan :

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak di gunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*Mohon melingkari sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

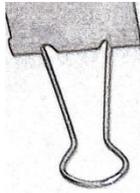
Medan, 20 Febuari 2024

Validator Media


DR. Ulfa Sari Rezeki S.Pd., M.Pd

Lampiran 5

Instrumen Penilaian Ahli Materi



**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS**

UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran berbasis game kuis
menggunakan construct 2 pada mata pelajaran IPS kelas IV UPT
SPF SD NEGERI 105329 WONOSARI

Peneliti : Hari Gunawan Rajagukguk

Validator : *Tina Sheba cornelia Sitompul, S.Pd., M.Pd*

Petunjuk :

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian yang telah di sediakan

Keterangan :

1. Sangat Tidak Setuju
 2. Kurang Setuju
 3. Setuju
 4. Sangat Setuju
2. Setelah memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian, mohon berikan keterangan untuk memperbaiki butir yang di anggap perlu secara singkat dan jelas pada ruang yang di sediakan.

Atas perhatian dan kesediaan bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan Terima kasih.

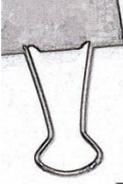
Pernyataan	Skor			
	4	3	2	1
Materi sejarah sesuai dengan media yang dikembangkan	✓		✓	
2. Urutan materi materi tidak sesuai dalam media game kuis	✓			
3. Materi kelas IV sesuai dengan ATP		✓		
4. Keluasan materi sejarah	✓			
5. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	✓			
6. Kelengkapan materi yang disajikan dalam media game kuis	✓			
7. Kejelasan materi yang disajikan dalam media game kuis		✓		
8. Materi yang disampaikan tidak menggunakan contoh yang tepat			✓	
9. Penyajian materi pada game kuis tidak mudah dipahami	✓		✓	
10. Penyajian materi pada game kuis tidak menarik	✓			
11. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran			✓	
12. Media pembelajaran tidak memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari	✓			
13. Menambah pengetahuan siswa	✓			
14. Materi mendorong kemampuan berpikir siswa	✓			
15. Media pembelajran mendorong peserta didik memahami materi sejarah	✓			
Total skor penilaian	36 + 6 + 8 = 50			
Rata-rata presentase	50 / 60 × 10 = 83,3			

Masukan dan Saran

Materi sejarah yang di cakup media ini cukup banyak yang dimana ada sejarah toba, sejarah simalungun, sejarah melayu, pahlawan di Sumatera utara dan peninggalan bangsa asing

Lampiran 6

Lembar Instrumen Penilaian Angket Respon Guru



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

Nama Guru : Rosmanita Barus S.Pd
NIP :
Hari/Tanggal : 22 Februari 2024
Petunjuk Pengisian

1. Lembar respon ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas “Pengembangan Media Game Kuis Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV UPT SPF SD NEGERI 105329 Wonosari T.P. 2023/2024”. Pendapat dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) dibawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, adapun ketentuan skala penilaiannya Sebagai berikut :
Keterangan :
4. Sangat Setuju
3. Setuju
2. Kurang Setuju
1. Sangat Tidak Setuju
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat, penilaian, saran dan koreksi yang telah disediakan karena saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar angket ini. Masukan yang bapak/Ibu berikan bahan perbaikan berikutnya:

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	✓			
2.	Media game kuis yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan	✓			
3.	Media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
4.	desain pada media game kuis tidak jelas	✓			
5.	Penyajian materi dari game kuis menuntut peserta didik untuk melatih kecerdasan dan pemecahan masalah peserta didik.	✓			
6.	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓			
7.	Media tidak mudah digunakan oleh peserta didik	✓			
8.	Media game kuis ini mudah digunakan oleh guru	✓			
9.	Media pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan kuis	✓			
10.	Media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar bagi gurudan peserta didik	✓			
11.	Media game kuis dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai pembelajaran ips	✓			
12.	Media tidak memfasilitasikan siswa untuk berkomunikasi dan aktif didalam proses pembelajaran		✓		
13.	Media game kuis yang disajikan memudahkan siswa untuk memahami materi dalam proses pembelajaran	✓			
14.	Media game kuis membuat siswa tidak aktif didalam kelas			✓	
15.	Media game kuis membuat siswa semakin semangat dalam belajar.	✓			
Total skor penilaian		57/60 x 100 = 9,5			
Rata-rata presentase					

Masukan dan Saran

Media game kuis ini menjadikan Pendekatan yang segar dalam Pembelajaran, dengan desain yang menarik, Materi Sejarah yang mencakup hampir seluruh sumut. Ini membantu sesi belajar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Kesimpulan :

Media Pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak di gunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*Mohon melingkari sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Medan, 22 Febuari 2024

Guru



.....
Rosmanita Barus, s.pd.

Lampiran 7**Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Siswa****LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KUIS MENGGUNAKAN
CONSTRUCT 2 PADA MATA PELAJARAN IPS**

Nama Peserta Didik : *maylana*

Kelas : *4*

Dalam rangka Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Menggunakan Construct 2. Saya mohon tanggapan adik-adik mengenai proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Kuis Menggunakan Construct 2. Pendapat adik-adik akan dirahasiakan, maka jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur. Atas perhatian dan kesediaan adik-adik saya ucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Pada angket ini terdapat 15 pertanyaan. Perhatikan baik-baik setiap pertanyaan tersebut dan istilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam proses pembelajaran.
2. Berilah tanda Checklist () pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang di berikan.

Keterangan Pilihan Jawaban :

Nilai 4 : Sangat Setuju

Nilai 3 : Setuju

Nilai 2 : Kurang Setuju

Nilai 1 : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Materi pembelajaran pada media mudah dipahami	✓			
2.	Penyajian materi melalui media tidak menarik		✓		
3.	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
4.	Kemudahan media pembelajaran	✓			
5.	Kemenarikan media pembelajaran				✓
6.	Desain asset yang digunakan pada media pembelajaran kurang jelas		✓		
7.	Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi	✓			
8.	Media pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran	✓			
9.	Media pembelajaran membuat peserta didik tidak mampu memecahkan masalah				✓
10.	Media pembelajaran tidak membuat pembelajaran menjadi Menyenangkan	✓			
11.	Media pembelajaran menambah daya ingat peserta didik	✓			
12.	Media pembelajaran menambah pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran IPS				✓
13.	Media pembelajaran menambah semangat peserta didik dalam belajar	✓			
14.	Setelah menggunakan media pembelajaran ini saya dapat bekerjasama dengan teman saya untuk menyelesaikan kuis	✓			
15.	Media pembelajaran membuat pembelajaran membosankan			✓	
Total skor penilaian		32	6	4	3 = 45
Rata-rata presentase					

Masukan dan Saran

Menurut saya permainan ini sangat seru dan banyak
kayak.....

.....

.....

Lampiran 9**PERHITUNGAN HASIL VALIDASI, KEPRAKTISAN DAN
KETERTARIKAN****Hasil Validasi Ahli Media**

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{47}{60} \times 100\%$$

$$= 78,3\%$$

Hasil Validasi Ahli Materi

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{50}{60} \times 100\%$$

$$= 83,3\%$$

Hasil Kepraktisan Media Respon Guru

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

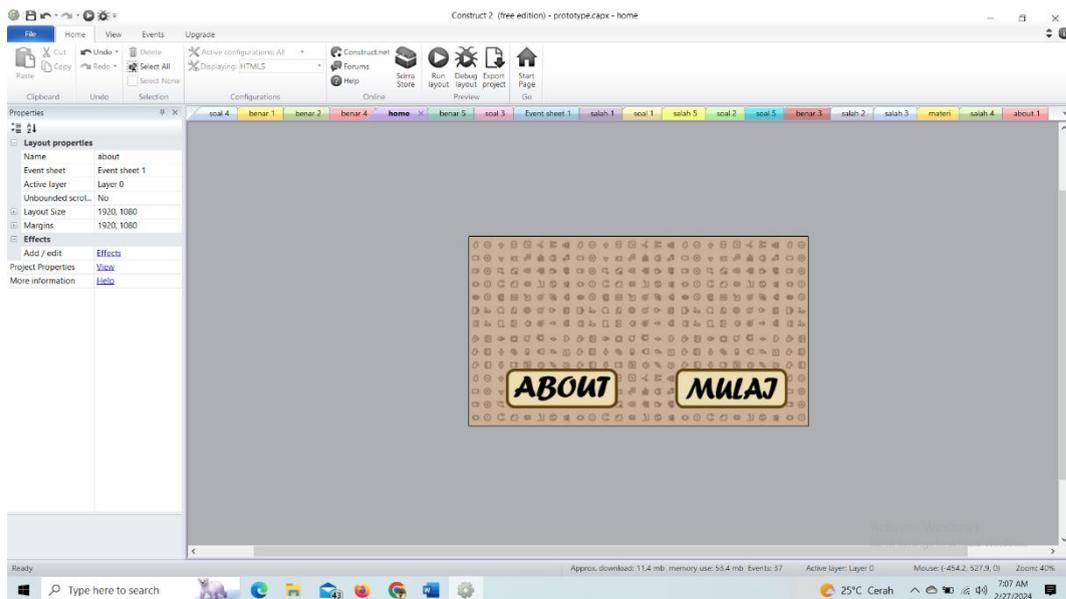
$$p = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Lampiran 10

Gambar Media Game Kuis Yang Belum di kembangkan

Memulai game kuis sebelum di kembangkan



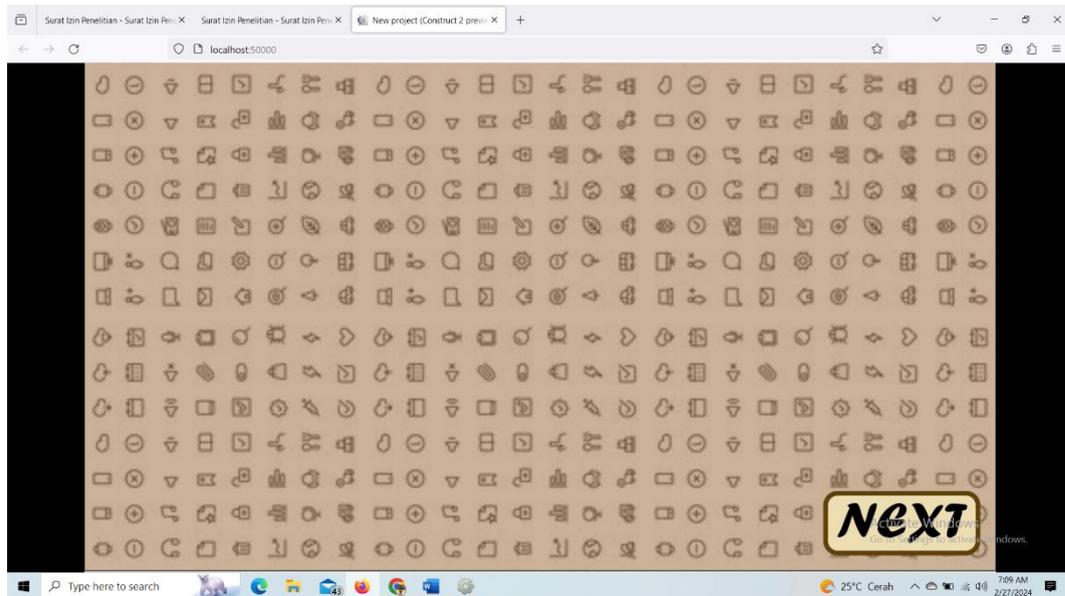
Ini adalah cara memulau game kuis sebelum di kembangkan harus dari aplikasi construct 2

Halaman home game kuis sebelum di kembangkan



Ini adalah halaman home yang sebelum dikembangkan yang dimana desain bacground nya tidak menyatu dengan asset-asset yang ada di halaman home

Halaman About game kuis sebelum di kembangkan



Ini ialah halaman about sebelum di kembangkan yang tidak ada isi nya

Halaman Chapter Sebelum di kembangkan



Ini ialah halaman chapter materi sebelum di kembangkan yang tidak ada materi apapun

Halaman kuis pilihan ganda sebelum dikembangkan



Ini adalah halaman kuis sebelum di kembangkan yang dimana penempatan asset-asset nya masih tidak pas

Lampiran 11

Gambar Media Game Kuis Yang Telah Di Kembangkan

Cara masuk yang telah di kembangkan

<https://harigamefinall.netlify.app/>

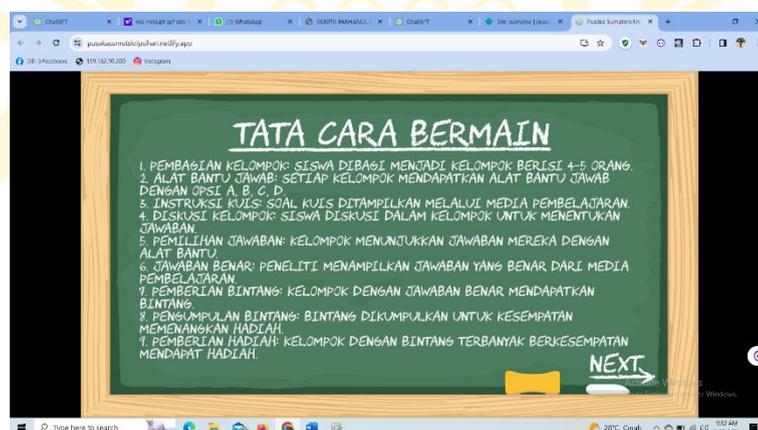
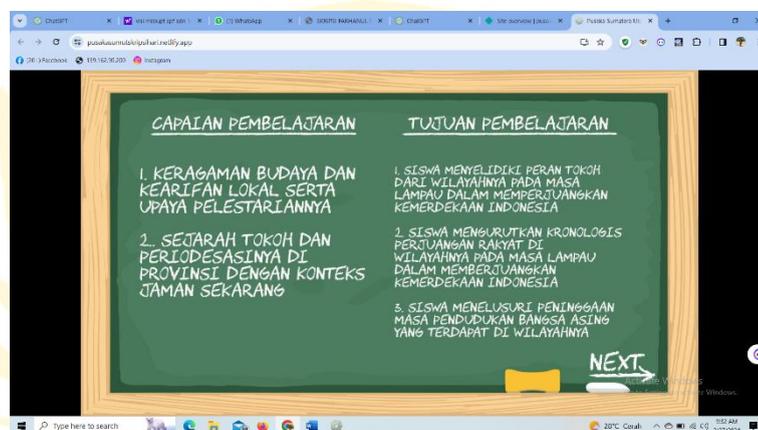
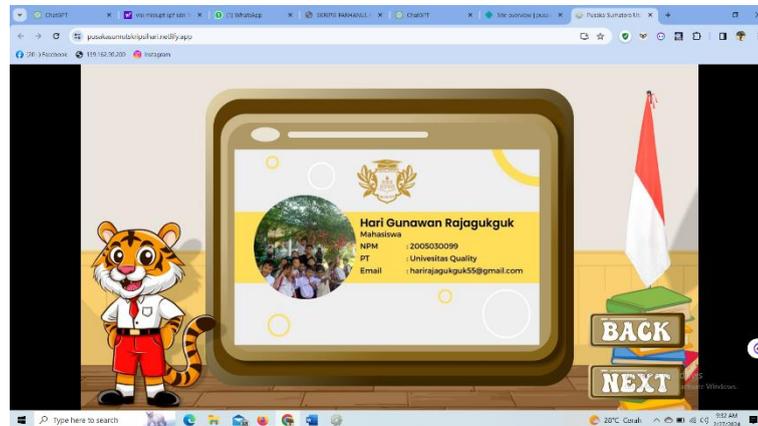
Link di atas ialah hasil yang telah di kembangkan, yang dimana dengan link tersebut kita bisa langsung masuk ke game kuis nya tanpa harus ke aplikasi construct 2.

Halaman home game kuis yang telah di kembangkan



Desain yang terlihat di atas merupakan hasil pengembangan untuk halaman utama, yang mencakup logo permainan kuis, latar belakang yang hidup, maskot hewan endemik khas Sumatera Utara, serta elemen-elemen lain yang berkaitan dengan sekolah.

Halaman About game kuis yang telah di kembangkan



Gambar di atas ialah bagian dari halaman about yang terdiri dari

1. Gambar 2 tentang diri peneliti, NPM, Gmail dan asal PT
2. Gambar 2 berisi tentang ATP kelas IV yang dimana bisa di luat capaian dan tujuan dari game kuis ini
3. Gambar 3 berisi tentang tata cara bermain dari game kuis ini

Halaman Chapter yang telah di kembangkan



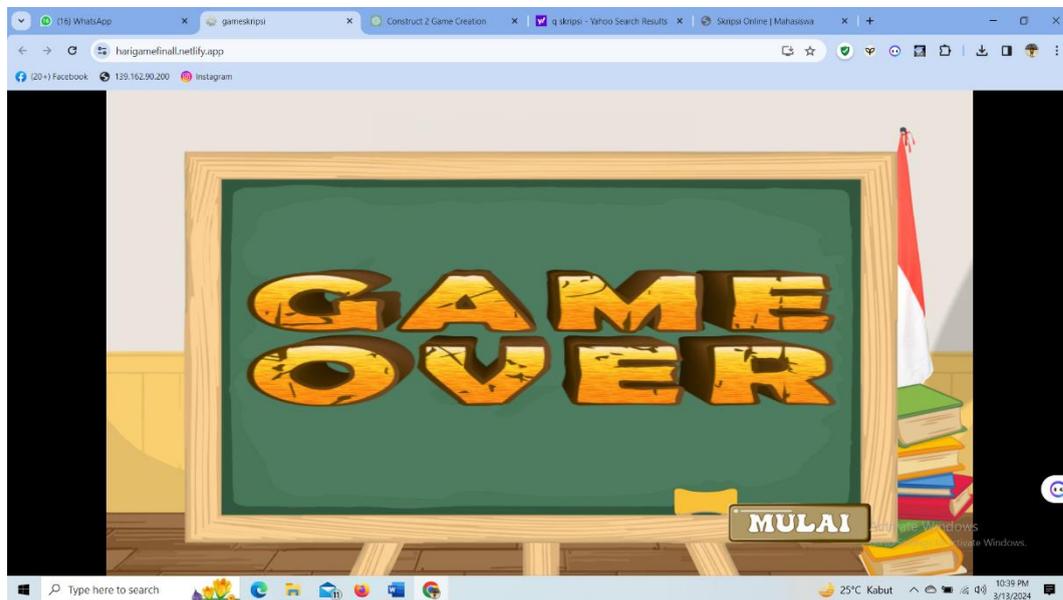
Gambar di atas ialah desain chapter yang telah di kembangkan dan bisa menampilkan materi dan video pembelajaran

Halaman kuis pilihan ganda yang telah dikembangkan



Gambar diatas ialah desain yang dikembangkan yang dimana desain nya cukup meriah dan menarik mata ketika mau menjawab

Halaman Jawaban yang telah di kembangkan



Halaman game over disaat jawaban kuis 2 kali salah

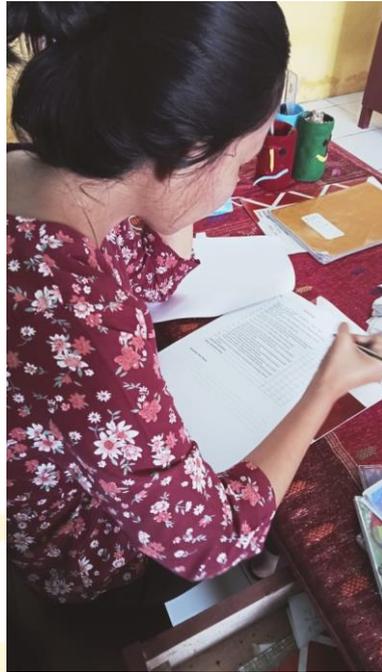


Lampiran 12**Dokumentasi Kegiatan penelitian**

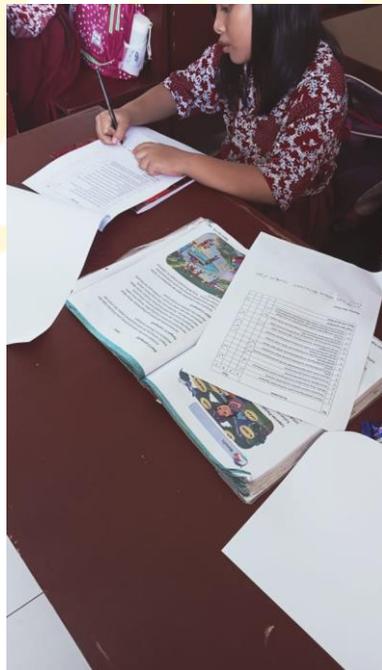
Dokumentasi foto menggunakan media game kuis di kelas IV SDN 105329
Wonosari



Dokumentasi bersama guru Kelas IV



Dokumentasi pengisian angket respons guru wali kelas 4



Dokumentasi pengisian respon Siswa