

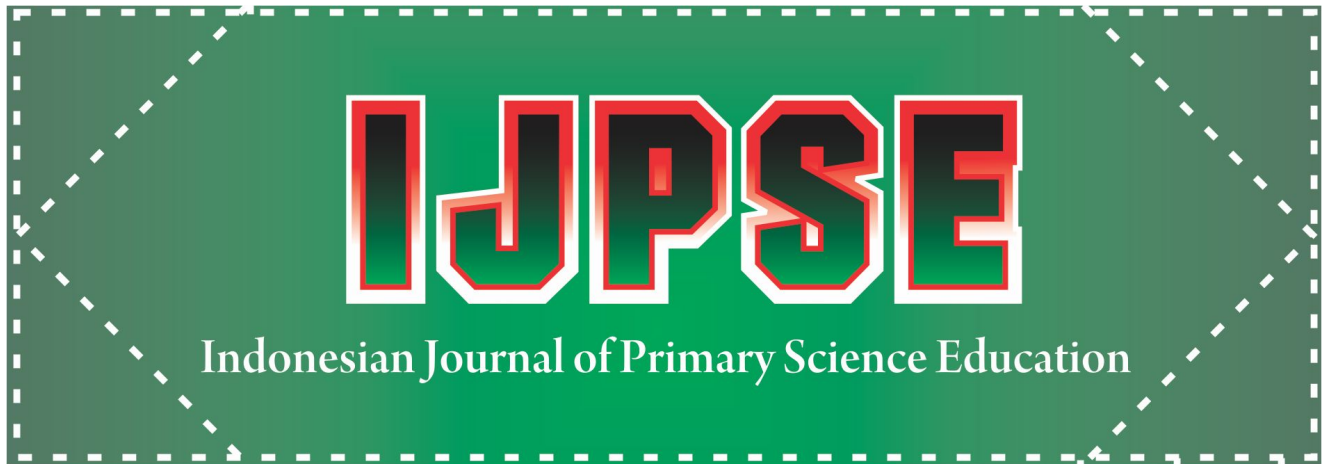
IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)[Login](#)[Register](#)[Current](#)[Archives](#)[Journal's Cover](#)[Announcements](#)[About](#)

Home

Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE) adalah jurnal penelitian peer-review akses terbuka berkualitas tinggi yang diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari. Jurnal ini menyediakan platform yang menyambut dan mengakui makalah penelitian asli empiris berkualitas tinggi tentang pendidikan yang ditulis oleh para peneliti, akademisi, profesional, dan praktisi dari seluruh dunia.



[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editors

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta AuthorID:6173738)

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 2 No 1 (2021): IJPSE



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 02, No. 01, November 2021

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1>

Published: 2021-11-29

Articles

The Development of Lectora Inspire Media Based on Jombang Local Culture for

Lenon Debiya, Ratih Asmarani

1-10

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Online Learning on Students Learning Motivation

Halimatus Sa'diyah, Emy Yunita Rahma Pratiwi

11-18

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development of Pop Up Book Media with The Character of Art Figure Besutan Jombang

Ifa Dwi Aurelia, Ratih Asmarani

19-28

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Recitation Method on Learning Outcomes of "Life Events" of 5th Grade

Muhammad Ilyas Habibulloh, Muhammad Nuruddin

29-35

 PDF (Bahasa Indonesia)

Improved The Learning Achievement of Elementary School Students Through The

Rahayu Winingsih

36-45

 PDF (Bahasa Indonesia)

Android-Based Quiz Game Development Using Quizizz for Fourth Grade Students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno

Risky Tri Amelia, Muhammad Nuruddin

46-54

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Interactive Video on Social Studies Learning Motivation for Fifth Grade at SDN Kaliwungu 2 Jombang

Umi Nur Laila, Hawwin Fitra Raharja

55-60

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes of Social Studies Concepts With The Beauty of Togetherness Traditional Clothing Theme in

Reza Ayatulloh Masduki, Muhammad Nuruddin

61-67

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School

Pipin Nur Anggraini, Ratih Asmarani

68-74

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Development of Diorama Media as a Covid-19 Educational Means in 2021

Intan Rohmatul Laili, Ratih Asmarani

75-83

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Effect of Interactive Multimedia on Critical Thinking in Social Studies Learning for Grade V in Elementary Schools

Leni Irmawati, Hawwin Fitra Raharja

84-89

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Audio Visual Media Based on Sparkol Videoscribe in Thematic Learning in 4th Grade Elementary School

Uswatun Khasanah, Emy Yunita Rahma Pratiwi

90-98

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School

Puja Maulana, Ratih Asmarani

99-106

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Android-Based Quiz Game Development Using Quizizz for Fourth Grade Students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno

Risky Tri Amelia

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

Muhammad Nuruddin

Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2069>

Keywords: Quiz Game, Android, and Quizizz

Abstract

Developments in the field of technology, especially education, are very influential in life. Educators as one of the main factors in supporting the quality of education must be able to utilize the types of media in an effort to carry out learning innovation strategies. The type of media that can support learning activities is the androidbased quiz game media using quizizz. This quiz game research is a development research. The android-based quiz game using quizizz has the purpose of knowing the design of android-based quiz game development using quizizz, the application of android-based quiz game products using quizizz, and the effectiveness of androidbased quiz games using thematic subjects. This research procedure uses a 4D model, namely define, design, development, and dissemination. SDN Catakayam 1 Mojowarno was the location chosen to carry out research on a large scale, with 15 students enrolled in the 2020/2021 academic year. The techniques used in this study include media expert validation, material expert validation, RPP expert validation, student

response expert validation, and documentation. Analysis of the data used is descriptive analysis. The results of the research on the application of quiz games obtained a total score of 87% which was validated by media experts, material experts and RPP experts. The validation contains media expert validation with a value of 92% which is very good, material expert validation 84% which is very good, RPP expert validation gets a score of 86% which is very good. Meanwhile, the effectiveness of the android-based quiz game obtained a total score of 82% which included student understanding with a value of 81.6% which was very good and student interest obtained a score of 82.5% which was very good. So it can be concluded, that an android-based quiz game using quizizz is stated to be very effective in supporting the learning activities of fourth grade students at SDN Catakgayam 1 Mojowarno.



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 02, No. 01, November 2021

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Published
2021-11-29

How to Cite

Tri Amelia, R., & Nuruddin, M. (2021). Android-Based Quiz Game Development Using Quizizz for Fourth Grade Students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 46-54.
<https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2069>

More Citation Formats

Issue

[Vol 2 No 1 \(2021\): IJPSE](#)

Section

Articles



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

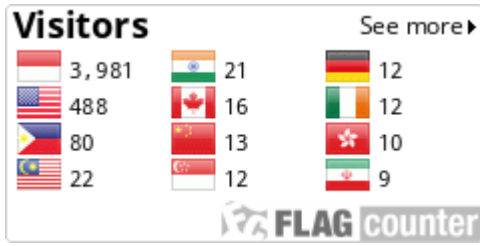
AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Android-Based Quiz Game Development Using Quizizz for Fourth Grade Students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno

Risky Tri Amelia¹, Muhammad Nuruddin²

¹ Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

² Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: riskytriamelia1122@gmail.com, rudin.moxer@gmail.com

ABSTRACT

Developments in the field of technology, especially education, are very influential in life. Educators as one of the main factors in supporting the quality of education must be able to utilize the types of media in an effort to carry out learning innovation strategies. The type of media that can support learning activities is the android-based quiz game media using quizizz. This quiz game research is a development research. The android-based quiz game using quizizz has the purpose of knowing the design of android-based quiz game development using quizizz, the application of android-based quiz game products using quizizz, and the effectiveness of android-based quiz games using thematic subjects. This research procedure uses a 4D model, namely define, design, development, and dissemination. SDN Catak Gayam 1 Mojowarno was the location chosen to carry out research on a large scale, with 15 students enrolled in the 2020/2021 academic year. The techniques used in this study include media expert validation, material expert validation, RPP expert validation, student response expert validation, and documentation. Analysis of the data used is descriptive analysis. The results of the research on the application of quiz games obtained a total score of 87% which was validated by media experts, material experts and RPP experts. The validation contains media expert validation with a value of 92% which is very good, material expert validation 84% which is very good, RPP expert validation gets a score of 86% which is very good. Meanwhile, the effectiveness of the android-based quiz game obtained a total score of 82% which included student understanding with a value of 81.6% which was very good and student interest obtained a score of 82.5% which was very good. So it can be concluded, that an android-based quiz game using quizizz is stated to be very effective in supporting the learning activities of fourth grade students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno.

Keywords: Quiz Game, Android, and Quizizz

Pengembangan *Game Kuis* Berbasis *Android* Menggunakan *Quizizz* untuk Siswa Kelas IV SDN Catak Gayam 1 Mojowarno

ABSTRAK

Perkembangan dalam bidang teknologi, terutama pendidikan sangat berpengaruh dalam kehidupan. Pendidik sebagai salah satu faktor utama dalam menunjang kualitas pendidikan harus mampu memanfaatkan jenis media dalam usaha melakukan strategi inovasi pembelajaran. Jenis media yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran yaitu media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*. Penelitian *game kuis* ini merupakan penelitian pengembangan. *Game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui perancangan pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*, penerapan produk *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*, dan efektivitas *game kuis* berbasis *android* menggunakan pada mata pelajaran *tematik*. Prosedur penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *define, design, development, and dissemination*. SDN Catak Gayam 1 Mojowarno merupakan lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian dengan skala besar yaitu 15 siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021. Teknik penelitian ini memuat validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli RPP, validasi ahli respon siswa, dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai yaitu analisis deskriptif. Hasil penelitian penerapan *game kuis* memperoleh total nilai 87% yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli RPP. Validasi tersebut memuat validasi ahli media dengan nilai 92% yaitu sangat baik, validasi ahli materi 84% yaitu sangat baik, validasi ahli RPP memperoleh nilai 86% yaitu sangat baik. Sedangkan, efektivitas *game kuis* berbasis *android* memperoleh total nilai 82% yang memuat pemahaman siswa dengan nilai 81.6% yaitu sangat baik dan minat siswa memperoleh nilai 82.5% yaitu sangat baik. Jadi dapat disimpulkan, bahwa *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* dinyatakan sangat efektif dalam menunjang aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SDN Catak Gayam 1 Mojowarno.

Keywords: Game Kuis, Android, dan Quizizz

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat berperan dalam kehidupan manusia, karena teknologi mampu memudahkan segala aktivitas manusia dari berbagai kalangan. Teknologi memiliki banyak manfaat dan dampak, terutama dalam bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan dikenal dengan adanya pendidik. Pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran guna meningkatkan usaha perbaikan dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran mampu memberikan manfaat kinerja dalam aktivitas pembelajaran. Sebagai pendidik harus bisa menetapkan perencanaan dalam usaha meningkatkan mutu dari pendidikan.

Belajar bisa diartikan sebagai suatu proses mutasi perilaku dari setiap individu. Dalam proses belajar pendidik berperan sebagai penyedia dalam mendukung proses pembelajaran sehingga menjadikan aktivitas pembelajaran yang berkualitas. Aktivitas belajar dapat diketahui melalui perubahan siswa dari bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Media pembelajaran yang dapat memberikan manfaat yaitu *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*.

Game merupakan sesuatu yang mayoritas disenangi oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak yang sudah mampu mengoperasikan *smartphone* berbasis *android*. Menurut Rohmatin (2020:2) *Game* memiliki dampak negatif apabila tidak dioperasikan sesuai dengan batasnya dan tidak bersifat edukasi. Menurut peneliti, *game* pada umumnya yang dioperasikan anak-anak hanya mengandung unsur permainan, untuk itu perlu dikembangkan *game* yang berunsur edukasi untuk menunjang aktivitas pembelajaran, sehingga dibuat media *game kuis* yang memuat pertanyaan-pertanyaan mengenai mata pelajaran *tematik*. Menurut Nurkholis (2017:5) *Game kuis* merupakan hiburan yang mampu menarik kecenderungan siswa dalam aktivitas pembelajaran. *Game kuis* yang dikembangkan memakai *software* berupa *quizizz* untuk siswa kelas IV yang memuat latihan soal berupa pilihan ganda.

Menurut Rohmatin (2020:20) *quizizz* adalah web *online* yang efektif, dan modern dalam menciptakan kuis. *Game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* mampu menjadikan pembelajaran tidak bersifat monoton dan berpatok pada buku, karena media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* ini memiliki tampilan yang menarik dan memuat animasi sehingga mampu menumbuhkan kecenderungan siswa dalam belajar. Selain itu, mampu meninjau seberapa tingkat pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran tematik. *Game* dalam pembelajaran ini dapat dilakukan secara fleksibel. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* untuk siswa kelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno".

KAJIAN TEORI (PILIHAN)

Menurut Saputra (2017:72) *Game* merupakan jembatan yang berfungsi sebagai hiburan yang disenangi dari berbagai kalangan. Perkembangan *game* yang begitu cepat, terutama *game* yang bersifat edukasi yaitu *game* yang berbentuk kuis. Menurut Nurkholis (2017:5) *Game kuis* merupakan jenis permainan yang mampu menarik perhatian kanak-kanak. Dalam *game kuis* yang peneliti kembangkan yaitu memuat pertanyaan berupa pilihan ganda. *Game kuis* ini bersifat edukasi, sehingga mampu untuk menunjang minat dan pemahaman siswa. Selain itu, *game kuis* ini mampu disesuaikan sesuai tingkat kesukaran dari siswa.

Menurut Setyadi (2017:88) *android* merupakan sistem perangkat yang digunakan untuk pengembangan karena memiliki sifat mudah di akses. Mayoritas siswa mampu mengoperasikan perangkat *smartphone*, sehingga menjadi dasar untuk memakai teknologi dalam dimensi pendidikan.

Menurut Sari (2018:1572) *Tematik* di sekolah dasar digunakan untuk meningkatkan dimensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang memuat mata pelajaran satu dengan yang lainnya. Mata pelajaran *tematik* sangat erat dengan kehidupan nyata siswa. Seperti gotong royong, tempat beribadah di Indonesia, sumber daya alam yang dapat diperbarui, dan lain-lain. Aktivitas pembelajaran *tematik* ditunjang dengan pendekatan *saintifik* yaitu pendekatan yang berpusat pada siswa. Sehingga, siswa mampu belajar dari berbagai sumber dan tidak berpatok pada pendidik. Dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran pendidik berfungsi sebagai penyedia dalam meningkatkan belajar siswa.

Menurut Kinanti (2020:3) *Quizizz* merupakan salah satu layanan *online* yang menunjang

dalam mengecek aspek kognitif dalam pembelajaran. *Quizizz* dijadikan sebagai sarana penyampaian materi dan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan perangkat lunak berupa *software*, *quizizz* mampu dioperasikan melalui *smartphone*. Menurut Salsabila (2020:165) *quizizz* merupakan aplikasi permainan yang mengandung unsur edukasi yang bersifat fleksibel, dan mampu menjadi jembatan penyampaian materi. *Quizizz* memberikan beberapa layanan yaitu kuis mampu disajikan berdasarkan tingkat kesulitan dari kemampuan siswa atau sesuai dengan jenjang siswa. Berikut adalah cara mengoperasikan *quizizz*.

1. aktifkan browser, tulis “*quizizz*”,
2. jika tidak mempunyai akun, klik “*sign up*”,
3. cantumkan semua ketentuan yang telah tertera pada tampilan,
4. *log in* ke *software quizizz*,
5. cantumkan *email* dan isi *password* yang sudah digunakan ketika mendaftarkan akun,
6. menentukan tampilan kuis, sesuai keinginan.

Menurut Salsabila (2020:170) kelebihan *quizizz* yang mampu menunjang dalam proses pembelajaran, yakni sebagai berikut.

1. bagi pendidik, yaitu mempermudah penyampaian dalam aktivitas pembelajaran,
2. siswa mampu mengetahui hasil akhir setelah mengoperasikan *game kuis* secara otomatis,
3. jika jawaban yang dipilih oleh siswa salah maka akan secara otomatis tertera jawaban yang benar untuk dikoreksi secara mandiri bagi siswa,
4. dalam mengerjakan soal *game kuis*, siswa memperoleh soal yang berekaragam karena telah diacak secara otomatis, sehingga mampu meminimalisir terjadinya kecurangan.

METODE

Penelitian pengembangan *game kuis* ini memakai model 4D yang meliputi *define, design, development, and dissemination*. Metode penelitian ini yaitu menggunakan Research and Development (R&D) yaitu menghasilkan suatu media, bahan, atau metode pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui perancangan pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*, penerapan produk *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*, dan efektivitas *game kuis* berbasis *android* menggunakan pada mata pelajaran *tematik*.

Pengumpulan data pada penelitian ini melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli respon siswa, validasi ahli RPP, dan dokumentasi. Untuk mengetahui penerapan produk *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* yaitu melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli RPP. Sedangkan, untuk mengetahui efektivitas *game kuis* berbasis *android* pada mata pelajaran *tematik* yaitu melalui angket respon siswa dan didukung dengan adanya dokumentasi.

Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno dengan skala besar yaitu 15 siswa yang dipilih berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini untuk mengetahui hasil media *game kuis* berbasis *android* menurut berbagai tingkat kemampuan siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Dimana hasil dari penilaian analisis data kuantitatif untuk mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli respon siswa, dan ahli RPP, sedangkan analisis data kualitatif untuk menghimpun komentar dan saran dari beberapa ahli tersebut sebagai dasar perbaikan dalam validasi.

Tabel 1.1 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Skala	Rerata skor	Kategori	Kriteria
81-100	$X > 4,2$	Sangat Baik (SB)	Sangat Efektif
71-80	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik (B)	Efektif
61-70	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup (C)	Cukup Efektif
51-60	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang (K)	Tidak Efektif
0-50	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)	Sangat Tidak Efektif

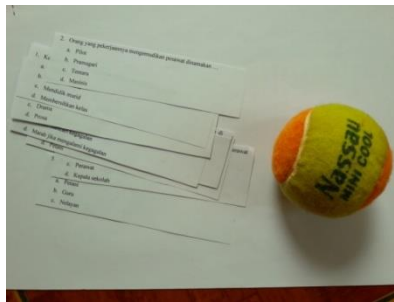
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Perancangan Pengembangan *Game Kuis* Berbasis *Android* Menggunakan *Quizizz*

Penelitian ini mengarah pada model 4D memuat dari empat tahapan meliputi *define, design, development, and dissimination*. Penetapan model 4D ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian pengembangan produk media pembelajaran *game kuis*. Adapun tahapan model 4D sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu *define* (Pendefinisian), memuat tahapan untuk menetapkan produk yang dikembangkan. Kegiatan pendefinisian meliputi analisis awal, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. (a) Analisis awal, pada tahap ini mencari informasi mengenai karakteristik dari siswa SDN Catakayam 1 Mojowarno kelas IV karena tidak semua siswa memiliki kapasitas yang sama dalam menyerap materi pembelajaran. (b) Analisis materi, berguna untuk menetapkan materi yang akan digunakan. Dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi tematik, tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. (c) Analisis tugas, berguna untuk mengidentifikasi tugas yang akan ditetapkan. (d) Spesifikasi tujuan pembelajaran, untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada tahap ini, dilakukan pemaparan kompetensi dasar kedalam indikator. Kedua, *Design* (Perancangan), memuat aktivitas untuk membuat rancangan dan menetapkan menjadi produk. Pada tahap perancangan berisi kegiatan sebagai berikut. (a) pemilihan produk yang dikembangkan, produk yang ditetapkan berupa *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* yang memuat latihan soal pilihan ganda. (b) rancangan awal, desain awal media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* sebagai berikut.

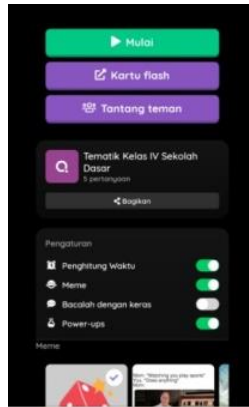


Gambar 1.1 Media *Game Kuis* Sebelum Dikembangkan



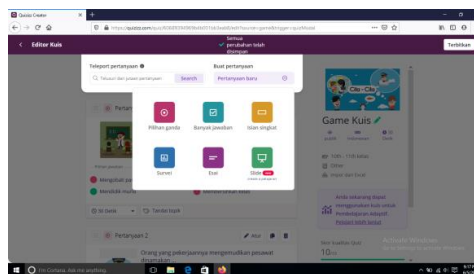
Gambar 1.2 Media *Game Kuis* Setelah Dikembangkan

Game Kuis ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku. Rancangan awal dalam membuat *game kuis* yaitu membuat akun, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

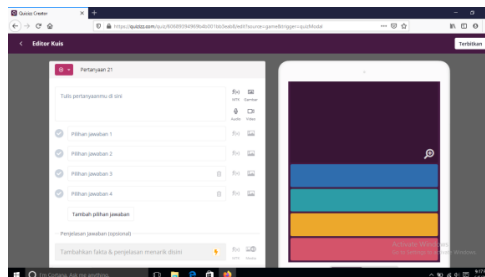


Gambar 1.3 Tampilan Awal *Game Kuis*

Berdasarkan gambar 1.3 tampilan awal *game kuis* memuat tombol mulai, kartu flash, dan tantangan teman. Jika tombol mulai di klik, siswa akan diarahkan pada pertanyaan pertama. Pertanyaan tersebut memuat empat pilihan jawaban yang harus dipilih siswa.



Gambar 1.4 Rancangan Jenis Soal *Game Kuis*



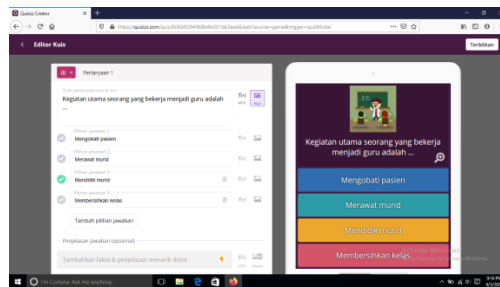
Gambar 1.5 Rancangan Pertanyaan dan Pilihan Jawaban *Game Kuis*



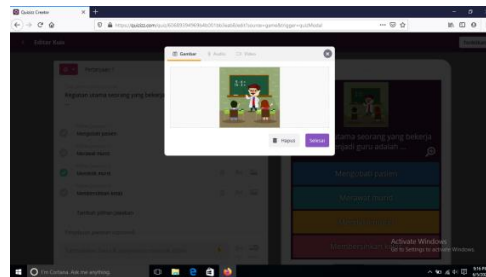
Gambar 1.6 Tampilan Pertanyaan dan Pilihan Jawaban *Game Kuis*

Ketika pemain mampu menetapkan jawaban yang dianggap tepat. Tahap berikutnya, pemain menuju ke pertanyaan berikutnya. Pertanyaan berikutnya tingkat kesulitannya berbeda dengan

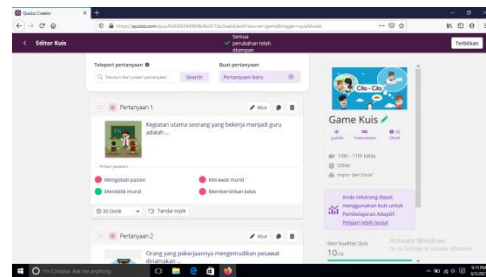
pertanyaan sebelumnya. Tetapi, semua soal dirancang dengan memberikan gambar yang memuat isi soal.



Gambar 1.7 Penyusunan Soal



Gambar 1.8 Rancangan Pemberian Gambar Pada Soal *Game Kuis*

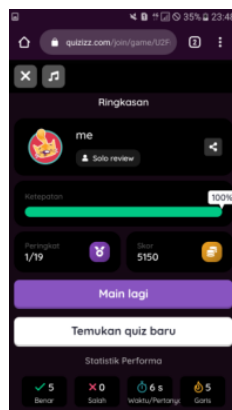


Gambar 1.9 Rancangan Soal



Gambar 1.10 Contoh Soal

Ketika pemain mampu menyelesaikan pertanyaan pada *game kuis*, *game* akan menampilkan nilai yang diperoleh pemain.



Gambar 1.11 Skor yang Diperoleh Pemain

B. Penerapan Produk *Game Kuis* Berbasis *Android* Menggunakan *Quizizz*

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* diperoleh penilaian hasil produk dari tiga validator meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli RPP.

Tabel 1.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli RPP

No	Validasi Ahli	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Ahli media	Aspek kelayakan isi	1,2,3,4,5,6, dan 7	7
		Aspek tampilan	14,15,16,17,18,19, dan 20	7
		Aspek kelayakan isi	1,2,3,4,5,6,7,8,dan 9	9
2	Ahli Materi	Aspek kelayakan penyajian	10,11,12,13,14,15,16,17,18,19, dan 20	11
3	Ahli RPP	Format	1,2	2
		Isi	3,4,5,6,7	5
		Bahasa	8,9	2

Tabel 1.3 Hasil Produk

No	Validator	Skor	P (%)	Kategori
1.	Ahli media	92	92%	Sangat baik
2.	Ahli materi	84	84%	Sangat baik
3.	Ahli RPP	39	86%	Sangat baik
Total Skor		215	87%	Sangat baik

Berdasarkan data pada tabel 1.3 diperoleh bahwa hasil validasi ahli media 92% yaitu sangat baik, validasi ahli materi memperoleh hasil 84% yaitu sangat baik, dan hasil validasi RPP memperoleh nilai 86% menunjukkan sangat baik. Sehingga dapat dinyatakan berdasarkan tabel 1.3 total skor yang diperoleh dari hasil produk yaitu 87% menunjukkan sangat baik, dari hasil tersebut dapat dipaparkan bahwa media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* untuk siswa kelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

C. Efektivitas *Game Kuis* Berbasis *Android* Menggunakan *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Tematik

Efektivitas *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* dilakukan pada kegiatan akhir, sehingga siswa mampu terbantu dalam mengulas materi yang telah dipaparkan oleh pendidik. Dengan media tersebut, mampu mengetahui tingkat minat dan pemahaman siswa mengenai materi *tematik* menggunakan media *game kuis*. Adapun hasil angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 1.4 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Nomor Item											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Evita Ariska	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3
2	Najwa Dwi A	4	3	3	3	2	4	4	2	4	4	3	3
3	Riski Arya P	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
4	Ubaidillah Muhnazam N	3	3	4	2	4	4	2	4	3	3	3	2
5	Naila Agustina P.S	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4
6	Nayra F.	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
7	Rheinisia Khairani P	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3
8	Sofi Amelia	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3
9	Rafa Satria	4	4	3	2	4	3	4	4	3	2	2	4
10	Neo A	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	3	2
11	Syafa Nur	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4
12	Nadif Zulian	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2
13	Randita Zaura	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3
14	Riska Aprillia	3	4	4	3	2	4	4	2	3	3	4	3
15	Rani R.S	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4
Jumlah Skor		53	52	50	48	48	51	53	50	48	48	45	46
Skor Maksimal		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Rata-rata		1	1	1	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.7	0.8
%		88	87	83	80	80	85	88	83	80	80	75	77
Indikator		Persentase Penilaian Tiap Indikator											
Pemahaman siswa		81.6%											
Minat siswa		82.5%											
Rata-rata Skor		82%											

Efektivitas dari *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* dikelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno pada mata pelajaran *tematik* diperoleh melalui hasil angket respon siswa. Tentang rekapitulasi efektivitas *game kuis*, dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* dengan hasil total nilai 82% yang meliputi dari indikator pemahaman dengan persentase 81.6% menunjukkan kriteria sangat baik dan indikator minat siswa memperoleh persentase 82.5% termasuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* sangat efektif dalam aktivitas pembelajaran materi *tematik*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan tentang pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* untuk siswa kelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno tahun ajaran 2020/2021. Pembahasan pertama yaitu perancangan pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*. Perancangan pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* memakai model 4D meliputi *define, design, development, and dissemination*. Pada tahap *define* meliputi analisis awal, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* meliputi pemilihan produk yang dikembangkan dan rancangan awal. Tahap *development*, memuat rancangan menjadi produk dan menguji produk ke validator ahli media, ahli materi, dan ahli

RPP. Tahap *dissemination*, yaitu menyebarkan produk kepada siswa kelas IV SDN Catakayam 1 Mojowarno.

Pembahasan kedua, yaitu penerapan produk *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz*. Berdasarkan data rekapitulasi penelitian dari tiga validator, perancangan *game kuis* memperoleh total skor 87% meliputi validasi ahli media dengan persentase 92% sangat baik, validasi ahli materi dengan persentase 84% yaitu sangat baik, sedangkan validasi ahli RPP dengan persentase 86%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut, sesuai dengan penelitian dari (Kinanti,2020) pada kelas IV sekolah dasar yang menyatakan bahwa hasil total skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli RPP yaitu 89% menunjukkan layak.

Pembahasan terakhir pada penelitian ini yaitu efektivitas *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran *tematik* yang diperoleh melalui respon siswa. Respon siswa memuat minat dan pemahaman siswa mengenai materi *tematik*. Siswa memiliki minat dan pemahaman yang tinggi berdasarkan hasil angket respon siswa yang menunjukkan kriteria sangat baik dengan total skor 82%, yaitu memuat indikator pemahaman siswa dengan nilai 81.6% menunjukkan sangat baik dan indikator minat siswa memperoleh nilai 82.5% menunjukkan sangat baik. Seperti yang dikemukakan oleh Setyadi (2017) yaitu mampu memberikan pemahaman, minat, dan inovasi dalam mengerjakan soal sehingga siswa terdorong lebih giat dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Perancangan pengembangan *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* memakai model 4D yang memuat *define, design, development, and dissemination*. Mengenai penerapan produk *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* memperoleh total skor 87% meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli RPP. Sedangkan, efektivitas *game kuis* berbasis *android* menggunakan *quizizz* pada mata pelajaran *tematik* diperoleh melalui hasil angket respon siswa dengan skor 82% menunjukkan kriteria sangat baik, memuat indikator minat siswa dan pemahaman siswa. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game kuis* berbasis *android* dinyatakan layak dan sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kinanti, Mutia Dewi. 2020. Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD* Volume 8.Nomor 3.
- Nurkholis, Rahmat. 2017. *Pengembangan Game kuis Berbasis Android menggunakan Unity*,skripsi:Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Rohmatin, Atika Qutrotun Nada. 2020. *Pengaruh Game kuis Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo*,skripsi:Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Salsabila, Unik Hanifa. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi* Volume 4.Nomor 165.
- Saputra, Dedi. 2017. Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis *Adroid*. *Jurnal Khatulistiwa Informatika* Volume 5.Nomor 2.
- Sari, Novika Auliyana. 2018. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume 3.Nomor 12.
- Setyadi, Danang. 2017. *Pengembangan Mobile Learning Bebas Android sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika*,skripsi:Universitas Kristen Satya Wacana.