



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gim Edukatif Quizwhizzer pada Kelas IV Sekolah Dasar

Yuliana^{1*}, Ramlah², Sulfina Sufya³, Imma Ya'Tiana⁴

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

² Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sunan Gresik, Indonesia,

^{3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kolaka Utara, Indonesia.

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 05, 2026

Revised August 06, 2026

Accepted August 08, 2026

Available online August 08, 2026

Kata Kunci:

Gim Edukatif, Media Pembelajaran, Quizwhizzer

Keywords:

Educational Gims, Learning Media, Quizwhizzer

This is an open access article under the
HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri
Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting di dunia pendidikan. Media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berupa penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berbasis gim edukatif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Dick and Carey* yang terdiri dari 10 tahapan. (1) *Identifying Instructional Goal*, (2) *Conducting Instructional analysis*, (3) *Identifying Entry Behaviors Characteristics*, (4) *Writing Performance Objectives*, (5) *Developing Criterion-referenced Test*, (6) *Developing Instructional Strategy*, (7) *Developing and Selecting Instruction*, (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation*, (9) *Revising Instruction Designing* and (10) *Conducting Summative Evaluation*. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penilaian validator pada aspek materi diperoleh persentase 67% (cukup baik). Aspek media memperoleh persentase 88% (sangat baik), dan aspek desain pembelajaran memperoleh persentase 92% (sangat baik). Pada Uji perorangan dengan persentase 76% (baik), pada uji kelompok kecil dengan persentase 71% (cukup baik), dan pada uji kelompok besar diperoleh persentase 76% (baik). Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis gim edukatif quizwhizzer yang dihasilkan itu baik dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

Learning media has a very important role in the world of education. Learning media is used as a tool to assist teachers in delivering teaching materials. In addition to improving learning outcomes, learning media can also increase students' interest and motivation to learn. This research is in the form of development research that produces educational game-based learning media. The development model used in this study is the *Dick and Carey* model which consists of 10 stages. (1) *Identifying Instructional Goals*, (2) *Conducting Instructional Analysis*, (3) *Identifying Entry Behaviors Characteristics*, (4) *Writing Performance Objectives*, (5) *Developing Criterion-Referenced Test*, (6) *Developing Instructional Strategy*, (7) *Developing and Selecting Instruction*, (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation*, (9) *Revising Instruction Designing* and (10) *Conducting Summative Evaluation*. The results obtained in this research, namely the assessment of validators on the meter aspect, obtained a percentage of 67% (quite good). The media aspect obtained a percentage of 88% (very good), and the learning design aspect obtained a percentage of 92% (very good). In the individual test with a percentage of 76% (good), in the small group test with a percentage of 71% (quite good), and in the large group test a percentage of 76% (good) was obtained. The conclusion that can be drawn in this research is that the resulting quizwhizzer educational game-based learning media is good and can be used to support learning at the elementary school level.

PENDAHULUAN

Kata "media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kata media dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara penyampai pesan

dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang berguna untuk menyalurkan materi kepada siswa atau untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam rangka keefektifan komunikasi antara guru dan siswa. Media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Abriyani (2012) mengemukakan media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

Guru bertugas menciptakan suasana, menyediakan fasilitas, dan lainnya. Guru mempunyai tiga fungsi utama yaitu: sebagai fasilitator, sumber ajar, dan pemonitor kegiatan siswa. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Sutiah, 2016). Media pembelajaran memang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar. Akan tetapi, tidak semua penerapan media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pada proses pembelajaran, masih ada guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang selama ini diterapkan di dunia pendidikan dinilai sangat monoton (Widoretno, dkk, 2021), dan masih menggunakan bahan ajar yang berfokus pada buku paket sekolah (Nurmala & Udiana, 2022), serta tidak bisa dipungkiri bahwa masih ada guru yang hanya menggunakan media dan sama sekali tidak mampu mengembangkannya. Akibatnya, tercipta kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik dan mengakibatkan mereka kurang memahami materi yang disajikan (Abdullah, 2017).

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini menuntut inovasi-inovasi demi penyempurnaan sistemik terhadap seluruh komponen pendidikan, khususnya media pembelajaran (Hutahaean, dkk, 2019; Ismaidah & Ramadan, 2026). Teknologi dan gadget sudah menjadi hal yang lumrah diketahui oleh anak generasi sekarang sehingga media pembelajaran berbasis gim edukasi dapat menjadi pilihan dalam menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik. Sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, gim edukasi dinilai sangat penting untuk menunjang minat belajar pada anak (Widoretno, dkk, 2021). Gim edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena didukung dengan gim yang menarik (Novaliendry, 2013).

Salah satu gim edukasi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran adalah *Quizwhizzer*. Media ini menarik, interaktif, mengutamakan kerjasama, dan komunikasi, serta dapat menciptakan interaksi positif antarsiswa melalui permainan dalam proses pembelajaran (Susanto & Ismaya, 2022). *Quizwhizzer* juga merupakan salah satu media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, gim ini juga dapat memberikan motivasi dan semangat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. *Quizwhizzer* juga bisa dimainkan pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maupun secara langsung di dalam kelas (Meileni, dkk, 2021).

Aplikasi *quizwhizzer* sebagai gim edukatif sudah pernah diterapkan pada jenjang SMP dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep peserta didiknya pada materi ajar matematika (Faijah, dkk, 2022). Selain itu, aplikasi *quizwhizzer* sebagai gim edukatif juga sudah pernah diterapkan pada jenjang SD dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar peserta didik (Septiani & Santi, 2022). Akan tetapi, sejauh ini hanya satu penelitian terkait aplikasi *quizwhizzer* yang diterapkan pada jenjang SD, dan ini tergolong sangat kurang sehingga penulis berkeinginan melakukan penelitian untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis gim *quizwhizzer* jika diterapkan di SD. Penelitian ini dirumuskan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gim Edukatif *Quizwhizzer* pada Kelas IV Sekolah Dasar.”

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Adapun yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

Pengembangan media tersebut dibuat berdasarkan model pengembangan *Dick and Carey*. Pada model tersebut terdapat 10 tahapan desain yaitu (1) *Identifying Instructional Goal*, (2) *Conducting Instructional analysis*, (3) *Identifying Entry Behaviors Characteristics*, (4) *Writing Performance Objectives*, (5) *Developing Criterion-referenced Test*, (6) *Developing Instructional Strategy*, (7) *Developing and Selecting Instruction*, (8) *Designing and Conducting Formative Evaluation*, (9) *Revising Instruction Designing* dan (10) *Conducting Summative Evaluation* (Dick, Carey, & Carey, 2005).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian pakar, angket, wawancara, observasi, dan tes. Kevalidan media dapat dilihat dari hasil uji pakar media, materi dan pembelajaran dari ahli/pakar masing-masing. Keefektifan media dalam pembelajaran dapat diketahui melalui lembar respons belajar siswa sesudah penggunaan media. Analisis pada data uji pakar media, materi dan pembelajaran dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Dalam menganalisis data dilakukan konversi skor kuantitatif ke dalam data kualitatif. Konversi skor tersebut dilakukan pada data skala 5 yang berupa lembar uji pakar media, materi, dan pembelajaran berdasarkan skala Likert dengan skor penilaian mulai dari 1 sampai 5 (Arikunto, 2003). Sedangkan, untuk lembar respons siswa dianalisis menggunakan kuesioner pengukuran skala *Guttman*. Skala *Guttman* sangat baik untuk menyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti, yang sering disebut dengan atribut universal (Abdi & Rianse, 2012). Skala *Guttman* ini dalam bentuk *checklist* untuk mendapatkan jawaban yang tegas mengenai data yang diperoleh.

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan Produk
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu ada revisi
75-89	Baik	Tidak perlu ada revisi
65-74	Cukup Baik	Perlu direvisi
55-64	Kurang Baik	Perlu direvisi
0<55	Sangat Kurang Baik	Perlu revisi semua

Sumber: (Sudjana, 1990)

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran gim edukatif *quizwhizzer* dikatakan valid apabila memenuhi kriteria skor minimal 75 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket dan layak untuk diimplementasikan dengan uji coba lapangan kepada peserta didik. Kemenarikan produk akan dianalisis berdasarkan hasil angket respons siswa dan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
65-74	Cukup Baik
55-64	Kurang Baik
0 < 55	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Sudjana, 1990)

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan di atas, media bisa dikatakan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran 75-100. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini beberapa tampilan *Quizwhizzer* ketika diaplikasikan dalam proses pembelajaran :

Tampilan Gim *Quizwhizzer* pada Guru



Gambar 1. Tampilan awal pada guru



Gambar 2. Tampilan gim dimulai

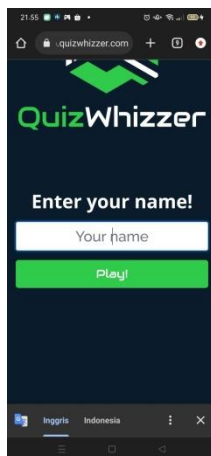


Gambar 3. Tampilan proses gim berjalan



Gambar 4. Tampilan akhir gim

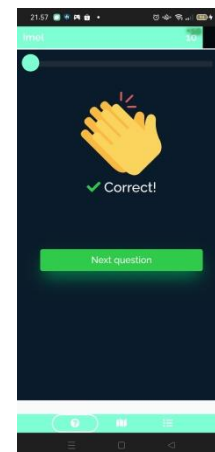
Tampilan Gim *Quizwhizzer* pada Siswa



Gambar 5.
tampilan awal gim *Quizwhizzer*



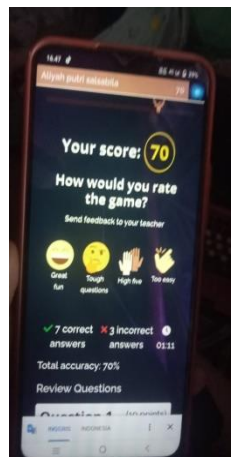
Gambar 6.
Tampilan Soal pada
Quizwhizzer



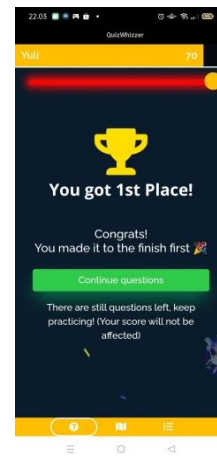
Gambar 7.
Tampilan ketika jawaban
benar



Gambar 8.
Tampilan ketika jawaban salah



Gambar 9.
Tampilan prolehan scors



Gambar 10.
Tampilan akhir gim

Definisi kelayakan penggunaan media diukur berdasarkan evaluasi ahli yaitu ahli media, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan validasi pengguna uji produk.

Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Dalam uji coba ini ahli Materi Pembelajaran yang dijadikan subjek coba adalah Armelia, S.Pd. Subjek coba dimohon untuk menilai produk pengembangan . Hasil penilaiannya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Max
1	Kejelasan identitas mata pelajaran	3	5
2	Kesesuaian gim edukatif Quizwhizzer dengan indikator pembelajaran	3	5
3	Kesesuaian gim edukatif Quizwhizzer dengan tujuan pembelajaran	4	5
4	Kesesuaian kompetensi dasar/tujuan pembelajaran	3	5
5	Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD	3	5
6	Materi diberikan secara runtut	3	5
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
8	Materi bebas dari kesalahan konsep	4	5
9	Kejelasan penyajian materi	4	5
10	Materi yang disajikan mudah dipahami	4	5
11	Kesesuaian materi dengan isi video interaktif	4	5
12	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat untuk karakteristik siswa	3	5
13	Penggunaan tanda baca jelas dan tepat	3	5
14	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan peserta didik	4	5
15	Penggunaan bahasa secara komunikatif	3	5
16	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	5
17	Relevan isi soal dengan tujuan pembelajaran	3	5
18	Soal mudah dimengerti	3	5
19	Kejelasan penilaian hasil belajar	3	5
Jumlah		64	95

Hasil Perhitungan Uji Kelayakan oleh ahli materi pembelajaran, sebagai berikut

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{SkorPerolehan} \times 100}{\text{SkorMaksimal}}$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{64}{95} \times 100\%$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = 67\%$$

Berdasarkan hasil Uji Kelayakan oleh ahli materi pembelajaran, diperoleh presentase sebesar 67% yang masuk pada kategori **Cukup Baik-Perlu ada revisi** sesuai dengan catatan dan masukan oleh ahli materi.

Hasil Validasi Ahli Media

Dalam uji coba ini ahli media yang dijadikan subjek coba adalah Megawati Mahalil Asna, M.Pd. Subjek coba dimohon untuk menilai produk pengembangan. Hasil penilaian ahli isi mata disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4 . Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Max
1	Kemenarikan desain tampilan “Quizwhizzer”	4	5
2	Kejelasan gambar yang digunakan “Quizwhizzer”	4	5
3	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	5	5
4	Kejelasan option atau pilihan yang digunakan	4	5
5	Penggunaan layout pada “Quizwhizzer” menarik	4	5
6	Penggunaan variasi warna menarik dan sesuai	5	5
7	Kejelasan petunjuk penggunaan “Quizwhizzer”	5	5
8	Penggunaan font/jenis huruf sudah sesuai	5	5
9	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	5	5
10	Kejelasan penulisan huruf untuk dibaca	4	5
11	Backsound dapat membantu siswa	4	5
12	Kemudahan dalam penggunaan “Quizwhizzer” bagi siswa	4	5
Jumlah		53	60

Hasil Perhitungan Uji Kelayakan oleh media pembelajaran, sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{SkorPerolehan} \times 100\%}{\text{SkorMaksimal}}$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = 88\%$$

Berdasarkan hasil Uji Kelayakan oleh ahli media pembelajaran diperoleh presentase sebesar 88% yang masuk pada kategori **Baik-Tidak Perlu ada revisi**.

Hasil Validasi Desain Pembelajaran

Dalam uji coba ini ahli desain pembelajaran yang dijadikan subjek coba adalah Teguh Samudera M.Pd. Subjek coba dimohon untuk menilai produk pengembangan. Hasil penilaian ahli isi mata disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 5. Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Max
1	Kejelasan Identitas Mata Pelajaran	5	5
2	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan indikator	4	5

3	Kesesuaian tujuan dengan indikator	4	5
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
5	Kejelasan rancangan pembelajaran	5	5
6	Kejelasan petunjuk pembelajaran	5	5
7	Kesesuaian urutan materi pembelajaran	5	5
8	“Quizwhizzer” membantu siswa dalam belajar	4	5
9	Kecukupan dukungan bahan belajar dalam gim “Quizwhizzer”	4	5
10	Relevan soal dengan tujuan pembelajaran	5	5
Jumlah		46	50

Hasil Perhitungan Uji Kelayakan oleh ahli desain pembelajarn, sebagai berikut:

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{SkorPerolehan} \times 100\%}{\text{SkorMaksimal}}$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{46 \times 100\%}{50}$$

$$\text{Presentase daya tarik media} = 92\%$$

Berdasarkan hasil Uji Kelayakan oleh ahli desain pembelajaran diperoleh presentase sebesar 92% yang masuk pada kategori **sangat baik-Tidak Perlu ada revisi**.

Uji Perorangan

Dalam uji coba ini siswa yang dijadikan subjek coba adalah siswa kelas 4 SD Inpres 7/83 Kading, Kabupaten Bone yang berjumlah 3 orang.

Tabel. 6 Validasi Uji Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			Skor Maksimal
		X1	X2	X3	
1	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphone	4	4	4	15
2	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> ini berhubungan dengan pembelajaran	4	4	4	15
3	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	4	3	4	15
4	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	4	4	4	15
5	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> membantu saya belajar secara mandiri	3	4	4	15
6	Soal latihan yang disediakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	3	4	15
7	Soal latihan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran	3	3	3	15
8	Bahasa yang digunakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat mudah dipahami/komunikatif	4	4	4	15
9	Kemenarikan gambar dan desain Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i>	4	4	3	15
10	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	4	4	5	15
11	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	4	4	5	15

12	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membentuk karakter saya	3	4	3	15
Jumlah		136			180
Presentase Kelayakan					
$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$					
$P = \frac{136}{180} \times 100 \%$					
$P = 76 \%$					

Berdasarkan uji perorangan dengan 3 orang siswa diperoleh hasil presentase sebesar 76% dengan kategori **Baik**.

Uji Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil ini siswa yang dijadikan subjek coba adalah siswa kelas 4 SD Inpres 7/83 Kading Kabupaten Bone yang berjumlah 6 orang.

Tabel 6. Validasi Uji Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal
		$\sum xi$	
1	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphome	21	30
2	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> ini berhubungan dengan pembelajaran	21	30
3	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	21	30
4	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	23	30
5	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> membantu saya belajar secara mandiri	23	30
6	Soal latihan yang disediakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	21	30
7	Soal latihan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran	18	30
8	Bahasa yang digunakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat mudah dipahami/komunikatif	22	30
9	Kemenarikan gambar dan desain Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i>	20	30
10	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	23	30
11	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	23	30
12	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membentuk karakter saya	21	30
Jumlah		257	360

Presentase Kelayakan

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{257}{360} \times 100 \%$$

$$P = 71\%$$

Berdasarkan uji perorangan dengan 6 orang siswa diperoleh hasil presentase sebesar 71% dengan kategori **Cukup Baik**.

Uji Kelompok Besar

Dalam uji coba kelompok besar ini siswa yang dijadikan subjek coba adalah semua siswa kelas 4 SD Inpres 7/83 Kading Kabupaten Bone yang berjumlah 8 orang.

Tabel 7. Validasi Uji Kelompok Besar

No.	Pernyataan	Skor	Skor
		$\sum xi$	Maksimal
1	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphone	32	40
2	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> ini berhubungan dengan pembelajaran	35	40
3	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	28	40
4	Tampilan Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat menarik	30	40
5	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> membantu saya belajar secara mandiri	36	40
6	Soal latihan yang disediakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	28	40
7	Soal latihan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sesuai dengan materi pembelajaran	25	40
8	Bahasa yang digunakan dalam Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> sangat mudah dipahami/komunikatif	28	40
9	Kemenarikan gambar dan desain Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i>	31	40
10	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	30	40
11	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	33	40
12	Gim edukatif <i>Quizwhizzer</i> dapat membentuk karakter saya	28	40
Jumlah		364	480

Presentase Kelayakan

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

$$P = \frac{364}{480} \times 100 \%$$

$$P = 76\%$$

Berdasarkan uji perorangan dengan 6 orang siswa diperoleh hasil presentase sebesar 76% dengan kategori **Baik**.

Pembahasan

Hasil penilaian ahli materi pembelajaran berdasarkan angket menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* adalah 67%. Persentase tersebut bila dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian berada pada kualifikasi cukup baik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* perlu direvisi secukupnya.

Hasil penilaian ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan berdasarkan angket menunjukkan bahwa persentase perolehan media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* adalah 88%. Bila dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian, persentase ini berada pada kualifikasi baik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* tidak perlu direvisi.

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran terhadap produk pengembangan berdasarkan angket menunjukkan bahwa persentase perolehan media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* adalah 92%. Bila dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian, persentase ini berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* tidak perlu direvisi.

Subjek uji coba perorangan adalah tiga orang siswa sedangkan uji coba kelompok kecil adalah 6 orang, serta uji kelompok besar adalah semua siswa 4 SD Inpres 7/83 Kading yang berjumlah 8 orang dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif persentase media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* pada Uji perorangan dengan presentase 76% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Persentase media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* pada Uji kelompok kecil dengan presentase 71% dengan kualifikasi cukup baik, sehingga tidak perlu. Dan terakhir pada uji kelompok besar diperoleh presentase 76% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahaasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa gim *Quizwhizzer* melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 4 SD 7/83 Kading Kab. Bone dikembangkan sesuai tahapan dalam model pengembangan Dick and Carey dan telah mendapatkan validasi dari ahli yang berkompeten dibidangnya.

Berdasarkan penilaian validator pada aspek meteri diperoleh persentase 67% dengan kategori cukup baik. Aspek media memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk penilaian dari aspek desain pembelajaran memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat baik. Persentase media pembelajaran gim edukatif *Quizwhizzer* pada Uji perorangan dengan presentase 76% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Pada Uji kelompok kecil dengan presentase 71% dengan kualifikasi cukup baik, sehingga tidak perlu direvisi. Dan terakhir pada uji kelompok besar diperoleh presentase 76% dengan kualifikasi baik, sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis gim edukatif *quizwhizzer* yang dihasilkan valid.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa gim *Quizwhizzer* dapat membuat siswa semangat senang dalam belaaajar. Bukan hanya itu, siswa juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan media ini memiliki tampilan yang menarik dan desain media pembelajaran yang berupa gim sehingga siswa dapat bermain sambil belajar, hal ini sangat berperan dalam mengurai rasa bosan peserta didik selama proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdi., & Rianse, U. (2012). *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi Teori dan Aplikasi*. Bandung. Alfabeta.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida journal*, 4(1), 35-49.
- Abriyani, R. (2012). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 04 Tegalgede Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. UAS: Pearson.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, H., & Harini, H. (2019). Pemanfaatan E-module Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, Vol. 2018. 298-305.
- Ismaidah, I., & Ramadan, S. (2026). Efektivitas Penggunaan Media *Pocket Book* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Tanya Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 8 Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 4(1), 276–282. <https://doi.org/10.30863/maraja.v4i1.6062>
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktrapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model Aplikasi *Digital Learning* Menggunakan *Nethboard* untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 525-532.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Nurmala, R. & Udiana, A.S.E. (2022). Pengembangan *Pocket Book Mathematic* (Pockemath) Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 19-29.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 4(2). 1-9.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Sutiah, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Drill Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 165726 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 5(1), 155-164.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287-295.