

ABSTRACT

NIRWANA, Development of ICT-Based Media Quiz Games on Theme 3 Sub-theme 4 in Grade II SD Negeri 060957 Medan Belawan Tahun Ajaran 2022/2023. Thesis. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2022.

This development research was carried out based on the problems found in the field regarding the lack of use of technology in learning and the lack of availability of learning media so that students became bored and less active in participating in learning at school. The purpose of this research is: (1) to determine the feasibility of ICT-based media quiz games on theme 3 sub-theme 4 in class II SD Negeri 060957 Belawan; (2) to find out the practicality of ICT-based media quiz games on theme 3 sub-theme 4 in class II SD Negeri 060957 Belawan; and (3) to determine the effectiveness of ICT-based media quiz games on theme 3 sub-theme 4 in class II SD Negeri 060957 Belawan. This study uses research and development (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 19 second grade students of SD Negeri 060957 Belawan. This research produces an ICT-based quiz games media product "Powerpoint". The results showed that the material expert validation test got a score of 96 with a percentage of 96%, the media validation test got a score of 122 with a percentage of 97.6% and the average media validation and material validation was 96.9% in the very feasible category. The practicality of learning media that is validated by education practitioners (classroom teachers) gets a score of 96 with a percentage of 96% being in the very practical category. As for the effectiveness, it can be seen from the learning outcomes of students before testing the product using the pre-test with an average of 54.38 and after testing the product using the post-test with an average of 86.41, an increase of 32.23. Based on the results of the research and development above, it can be concluded that the ICT-based media quiz games on theme 3 sub-theme 4 are very feasible, very practical and effective to use for class II elementary school learning.

Keywords : Research and Development, ADDIE Development Model, Quiz Games

ABSTRAK

NIRWANA, Pengembangan Media *Quiz Games* Berbasis ICT Pada Tema 3 Subtema 4 Di Kelas II SD Negeri 060957 Medan Belawan Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan mengenai kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui kelayakan media *quiz games* berbasis ICT pada tema 3 subtema 4 di kelas II SD Negeri 060957 Belawan; (2) untuk mengetahui praktikalitas media *quiz games* berbasis ICT pada tema 3 subtema 4 di kelas II SD Negeri 060957 Belawan; dan (3) untuk mengetahui efektivitas media *quiz games* berbasis ICT pada tema 3 subtema 4 di kelas II SD Negeri 060957 Belawan. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 19 orang siswa kelas II SD Negeri 060957 Belawan. Penelitian ini menghasilkan produk media *quiz games* berbasis ICT “*Powerpoint*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi mendapatkan skor 96 dengan persentase 96%, uji validasi media mendapatkan skor 122 dengan persentase 97,6% dan rata-rata validasi media dan validasi materi adalah 96,9% berada pada kategori sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran yang divalidasi oleh praktisi pendidikan (guru kelas) mendapatkan skor 96 dengan persentase 96% berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan untuk efektivitas dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan uji coba produk menggunakan *pre-test* dengan rata-rata 54,38 dan setelah dilakukan uji coba produk menggunakan *post-test* dengan rata-rata 86,41 mengalami peningkatan sebesar 32,23. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *quiz games* berbasis ICT pada tema 3 subtema 4 sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran kelas II SD.

Kata Kunci : Penelitian dan Pengembangan, Model Pengembangan ADDIE, *Quiz Games*