

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DILENGKAPI DENGAN
QUIZ GAME PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

di SMP NEGERI 12 PADANG

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*

Oleh :

NURBAITI

1910013231018



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2025

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nurbaiti
NPM : 1910013231018
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Dengan
Quiz Game Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP
Negeri 12 Padang

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

Pembimbing



Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T
NIDN. 1016038802

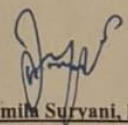
Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi



Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

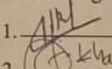
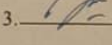
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi pada Hari **Senin** Tanggal **Lima Belas**

Bulan **September** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama : Nurbaiti
NPM : 1910013231018
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Dengan
Quiz Game Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP
Negeri 12 Padang

Tim Penguji:

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Rini Widyastuti S.Kom., M.Kom	(Ketua)	1. 
2	Ashabul Khairi S.T., M.Kom	(Anggota)	2. 
3	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 15 September 2025

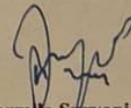
Mengetahui:

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi



Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Dilengkapi Dengan *Quiz Game* Di SMP Negeri 12 Padang” penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar serjana pendidikan pada program S-1 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan dukungan, bimbingan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom.,M.Kom selaku dosen Penguji I.
3. Bapak Ashabu Khairi, S.T.,M.Kom selaku dosen penguji II.
4. Ibu Dr. Karmila Suryani S.Kom.,M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
5. Ibu Dekan Dr. Yetty Morolent, M.Hum selaku Dekan FKIP.
6. Terimakasih kepada seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.

7. Terima kasih kepada semua kawan-kawan seperjuangan yang telah memberikan semangat dan membantu demi terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan, waktu, tenaga dan wawasan penulis yang masih dalam tahapan belajar. Meskipun demikian, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.

Padang, September 2025

Nurbaiti

NPM. 1910013231018

ABSTRAK

Nurbaiti, 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Padang Dilengkapi Dengan Quiz Game

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran informatika di SMP Negeri 12 Padang. Pada proses pembelajaran guru menjelaskan materi ajar masih menggunakan buku, papan tulis dan *powerpoint*. Namun penggunaan *powerpoint* masih belum optimal. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi media pembelajaran yang dihasilkan dari *powerpoint* berupa *quiz game*. Jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*). Media pembelajaran yang dilengkapi dengan *quiz game* ini telah melalui tahapan uji validasi dan uji praktikalitas. Uji validitas melibatkan 2 validator yaitu validator media dan validator materi. Sedangkan uji praktikalitas melibatkan 30 siswa SMP Negeri 12 Padang. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata validitas media pembelajaran mencapai 86% dengan kriteria valid, begitu juga dengan nilai rata-rata uji praktikalitas mencapai 86,9% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan *quiz game* dapat dinyatakan valid dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cocok diaplikasikan pada android.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Quiz Game, Android, SMP

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang Masalah.....	9
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Peneltian.....	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Game.....	Error! Bookmark not defined.
3. Android	Error! Bookmark not defined.
4. Mata Pelajaran Informatika.....	Error! Bookmark not defined.
5. Media Powtoon	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1. Subjek Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
2. Jenis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
4. Teknik Analisa Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.

B. Hasil Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan 4D	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Langkah-Langkah Pengembangan 3D	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Halaman Cover.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Menu Utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Halaman Profil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Quiz Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Video Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Tampilan Pada Video Materi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Tampilan Quiz Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12. Hasil Persentase Ahli Media dan Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13. Persentase Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. Penyusunan <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Lembar Validitas Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Validitas Ahli Materi ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7. Kriteria Penilaian Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. Kategori Koefesien Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. Penilaian Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Uji Validitas Item Tes	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Angket Validasai Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Angket Uji Validitas Item Tes dan Reabilitas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Hasil Angket Uji Validitas Item Tes ..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Hasil Angket Uji Reliabilitas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Angket Praktikalitas.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Hasil Angket Praktikalitas**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini telah membawa dampak yang signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar (Mebrian & Putri, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting sebagai sarana penyampaian materi agar mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019). Media yang menarik seperti media visual atau interaktif diketahui mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan dan membantu mereka dalam memahami serta mengingat materi (Afnida & Fakhriah & Fitriani, 2016).

Guru perlu menggunakan perangkat pembelajaran sebagai penyalur materi dari guru ke siswa. Perangkat pembelajaran tersebut berupa bahan ajar, media ajar dan alat bahan yang cocok digunakan pada proses belajar mengajar (Irmaningrum et al., 2023). Pada kurikulum merdeka perlu menggunakan model dan media

pembelajaran inovatif. Perangkat pembelajaran tersebut berantukan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik guna meningkatkan minat belajar siswa (Wulandari et al., 2023). Namun, di SMP Negeri 12 Padang pemanfaatan teknologi interaktif seperti *quiz game* masih tergolong minim. Akibatnya proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada metode ceramah atau penjelasan verbal saja yang cenderung membuat siswa pasif dan cepat merasa bosan. Media yang digunakan dalam pembelajaran sering kali bersifat konvensional dan kurang interaktif seperti buku teks, papan tulis atau slide presentasi. Media semacam ini tidak mampu sepenuhnya menarik perhatian siswa, terutama generasi saat ini yang lebih akrab dengan teknologi digital dan visual yang dinamis. Ketidakmenarikannya media yang digunakan terdapat dampak pada rendahnya motivasi dan konsentrasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Pada tanggal 13 Mei 2024 dilakukan wawancara dengan Ibu Iis Rezamardani selaku guru mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Padang untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas dan pandangan beliau terhadap penggunaan media pembelajaran. Beliau mengungkapkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan handphone namun media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan perangkat tersebut seperti *quiz game* masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan belum optimalnya pemanfaatan teknologi yang

sesuai dengan minat siswa untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Untuk mengatasi masalah ini penggunaan *quiz game* dianggap sebagai solusi alternatif yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang dilengkapi dengan *quiz game* dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik melalui kombinasi teks, animasi, video dan gambar. Sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak cepat merasa bosan. Dengan pendekatan yang interaktif diharapkan *quiz game* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu dalam memahami materi dengan lebih mudah terutama pada topik seperti komponen komputer (Nugraha & Agustina, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Dilengkapi Dengan *Quiz Game* Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 12 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum adanya media pembelajaran *quiz game*
2. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran
3. Media pembelajaran yang ada kurang menarik minat belajar siswa

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *quiz game* pada mata pelajaran informatika untuk materi sistem komponen komputer pada kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan *quiz game* mata pelajaran informatika pada materi sistem komponen komputer di SMP Negeri 12 Padang yang valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan *quiz game* mata pelajaran informatika pada materi sistem komponen komputer di SMP Negeri 12 Padang yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dan guru :

1. Bagi Guru

Dapat menjadi sarana yang mendukung kebutuhan belajar siswa sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif.

2. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem komponen komputer serta memperkaya pengalaman belajar melalui pemanfaatan teknologi

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan mengenai cara merancang media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif.

4. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.