

ABSTRAK

Nurkhoeriah, Siti. 2025. *Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” di Kelas IV Sekolah Dasar: Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Dosen pembimbing (I) Dr. Dra. Irma Suryani, M.Pd., (II) Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Game Edukasi, Quizwhizzer, Instrumen Evaluasi*

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: (1) Tahapan prosedur pengembangan (2) Tingkat validitas (3) Tingkat reliabilitas (4) Tingkat kepraktisan, produk game edukasi quizwhizzer sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar.

Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Adapun data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan data kualitatif berupa hasil wawancara dan pengamatan serta data kuantitatif berupa skor dari validator desain dan produk, skor angket kepraktisan peserta didik dan guru, serta hasil tes yang dilakukan di SD N 110/I Tenam.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa *game* edukasi *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi pembelajaran IPAS materi “bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?” di kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 95% dengan kategori sangat valid, validasi oleh ahli desain memperoleh skor 88% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 95,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,746 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan memiliki tingkat konsistensi dan keandalan yang baik dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil angket respon guru memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 71,1% dengan kategori praktis. Uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 84,4% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, *game* edukasi *quizwhizzer* dinyatakan sangat valid, sangat reliabel dan sangat praktis, serta dapat digunakan sebagai instrumen evaluasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.