

Pengembangan Game Kuis Edukasi Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada Materi Kerajaan Hindu Budha

Ahmad Faisal¹ Bunari² Asril³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan dan Keguruan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: ahmad.faisal6053@student.unri.ac.id¹ bunari@lecture.unri.ac.id² asril@lecture.unri.ac.id³

Abstract

The use of modern learning technology media is still lacking, causing low student abilities in history subjects, so it is necessary to develop an educational quiz game in the form of an integrated game with modern technology. This research was conducted at SMA Negeri 1 Gaung with the object of research being the development of an educational quiz game with Hindu-Buddhist kingdom material. This research was conducted using an R&D approach with an ADDIE model design. Data collection techniques were carried out using expert validation questionnaires, practicality, and test questions analyzed using descriptive statistics. The final product results obtained by expert validation material assessments reaching a validity percentage of 85.00%, media experts 88.57%. The level of product practicality based on the teacher's perspective reached a practicality percentage of 92.73% with a very practical category, from student responses in small group trials reaching a percentage of 88.73%, and in limited groups reaching a percentage of 89.21%. The level of product effectiveness is classified as effective with an average N-Gain value overall reaching a value of 0.78 greater than 0.76.

Keywords: Development, Games, Quizzes, Education, History.

Abstrak

Pemanfaatan media teknologi pembelajaran kekinian masih kurang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran sejarah, sehingga diperlukan pengembangan game kuis edukasi yang berbentuk permainan terintegrasi dengan teknologi kekinian. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gaung dengan objek penelitian yaitu pengembangan game kuis edukasi dengan materi kerajaan hindu budha. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D dengan desain model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli, praktikalitas, dan soal tes yang dianalisis dengan statistic deskriptif. Hasil akhir produk didapatkan penilaian ahli validasi materi mencapai persentase kevalidan sebesar 85,00%, ahli media sebesar 88,57%. Tingkat kepraktisan produk berdasarkan perpektif guru mencapai persentase kepraktisan sebesar 92,73% dengan kategori sangat praktis, dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai persentase 88,73%, dan pada kelompok terbatas mencapai persentase 89,21%. Tingkat efektifitas produk tergolong efektif dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76..

Kata Kunci: Pengembangan, Game, Kuis, Edukasi, Sejarah



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

PENDAHULUAN

Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat dapat memberikan berbagai perubahan. Perubahan ini juga terjadi pada *game*. *Game* yang sebelumnya hanya digunakan sebagai media kesenangan semata, saat ini *game* bisa dikombinasikan dengan pembelajaran yang ada di sekolah, baik itu Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) yang disebut dengan *game* edukasi. Dampak positif dari *game* tersebut dapat membantu mengembangkan keterampilan praktis, maupun melakukan peran pendidikan, simulational, atau psikologis (Ratnasari, 2017: 2). Salah satu jenis *game* edukasi yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah *game* kuis edukasi. Hal ini dikarenakan *game* kuis edukasi dapat dijadikan

sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang berorientasi kepada teknologi kekinian dapat menjadi alternatif pemilihan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut masih minim dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Susilawati, 2021: 6).

Minimnya bahan ajar yang berbentuk *game* kuis edukasi yang memanfaatkan teknologi juga terjadi dalam proses pembelajaran sejarah yang semestinya memanfaatkan teknologi kekinian tersebut. Mengingat antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tergolong masing kurang yang terbukti dari partisipasi siswa dalam mengerjakan latihan maupun tugas masih rendah, sehingga diperlukan alternatif penggunaan inovasi pembelajaran melalui pengembangan *game* kuis edukasi, agar antusias siswa semakin tinggi yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pengembangan *game* kuis edukasi bertujuan membantu kegiatan pembelajaran dengan bermain sambil belajar menyalin atau memindahkan sebuah objek dengan cara mengklik lalu menariknya ke posisi yang diinginkan, sehingga akan dapat dipergunakan untuk membuat pembaharuan dalam pemberian kuis kepada siswa ke dalam bentuk permainan sebagai alat bantu dalam mempelajari materi bagi siswa secara mandiri, yang sebelumnya kuis yang diberikan hanya berbentuk lembaran-lembaran soal yang tertulis dan soal-soal yang diberikan secara lisan.

Hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Gaung terdapat fenomena bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah belum memuaskan. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan dan minta penjelasan, siswa tidak mampu memberikan alasan dari jawaban yang diberikannya, siswa tidak mampu menjabarkan alasan dari jawaban yang mereka katakan yang berakibat pada pencapaian hasil belajar siswa yang belum mencapai batas nilai paling rendah dari siswa atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil pengamatan lebih lanjut didapatkan upaya pemanfaatan media teknologi yakni menggunakan *powerpoint*, namun penggunaan media tersebut belum mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan *game* kuis edukasi seperti *game* kuis edukasi. Pengembangan *game* kuis edukasi dapat dijadikan media pembelajaran sebagai penghubung dan sebagai alat yang digunakan dalam membantu guru menyampaikan informasi kepada murid (Fahri, 2022: 201). Pentingnya memanfaatkan *game* dalam pembelajaran di saat ini, dikarenakan, rata-rata siswa masih sangat antusias akan dunia bermain bahkan tidak terlepas dari aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-harinya. Ini tentunya sejalan dengan pendapat Jean Piaget yang mengemukakan jika siswa akan belajar melalui proses interaksi dengan lingkungannya (Marinda, 2020: 120). Oleh karena itu agar lebih menyenangkan, maka guru mesti mengemas materi pelajaran menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak seusianya agar siswa mau terlibat aktif dalam mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan.

Penggunaan *game* kuis edukasi sebagai media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak monoton dan dapat menghindari siswa dari rasa jenuh karena siswa merasa lebih dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif (Damarjati & Miatun, 2021: 166). Sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan dalam membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran. *Game* kuis edukasi akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses dan dipergunakan secara mandiri oleh siswa baik melalui komputer maupun *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). SAC adalah sebuah *software* yang berfungsi sebagai *platform* pembuat aplikasi *android* maupun *html*. SAC dipilih karena dalam proses pembuatannya tidak diperlukan keahlian *coding*/bahasa pemrograman tertentu, hanya dibutuhkan komputer/laptop dan jaringan internet. Di samping itu, dalam SAC juga tersedia berbagai

varian *template* yang sangat memudahkan pembuatan *game* kuis edukasi bagi pemula. *Template* tersebut dapat dimodifikasi dengan penyajian materi pembelajaran yang berupa teks, gambar, suara, maupun video. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat berformat *apk* dan *exe* yang dapat diakses secara *offline* serta dapat pula berupa *html* yang bisa diakses secara *online* (Khoirudin et al., 2021: 26).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan modul digital interaktif dengan tujuan untuk mengetahui prosedur mengembangkan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi Kerajaan Hindu Budha Kelas X SMA Negeri 1 Gaung, tingkat kepraktisan *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dalam proses pembelajaran sejarah pada materi dan untuk mengetahui efektifitas peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *game* kuis edukasi dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan hindu budha Kelas X SMA Negeri 1 Gaung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kategori yaitu subjek validasi dan subjek uji coba. Subjek validasi terdiri dari dua dosen pendidikan sejarah dan seorang guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gaung. Produk bahan ajar yang telah divalidasi dan direvisi, selanjutnya akan diuji cobakan ke lapangan. Sampel yang akan menjadi uji coba yaitu bahan ajar berbentuk *game* kuis edukatif yang diujikan kepada siswa kelas Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gaung. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data terdiri dari lembar angket validasi dan praktikalitas serta soal uji keefektifan. Angket validasi terbagi menjadi dua yaitu angket validasi aspek materi dengan indikator kelayakan materi, keakuratan materi dan kebahasaan, serta angket validasi aspek media yang terdiri dari indikator kesesuaian media dengan KD, kelayakan media, dan keabsahan. Lembar praktikalitas pada penelitian pengembangan ini berupa angket respon praktisi (guru) dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dengan indikator penilaian terdiri dari indikator materi, media dan bahasa. Uji keefektifan media dilakukan dengan memberikan instrumen berupa soal pilihan ganda tentang materi kerajaan hindu budha. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dengan menggunakan narasi dan skor persentase. Hasil persentase dari ahli media dan ahli materi diperoleh, selanjutnya dilakukan mengategorikan hasil persentase tersebut dengan tabel kriteria kelayakan instrumen angket dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Hasil Kelayakan Produk

Persentase(%)	Keterangan
0 % - 20 %	Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari (Riduwan, 2016)

Analisis efektifitas *game* kuis edukasi berbasis aplikasi *SAC* diolah berdasarkan nilai dari kemampuan siswa diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang kemudian diuji menggunakan analisis uji test t yang kemudian dilanjutkan dengan uji N-Gain yang dihitung dengan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N Gain menyatakan nilai uji normalitas gain

S_{post} menyatakan skor pretest

S_{pre} menyatakan skor posttest

S_{maks} menyatakan skor maksimal

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Meltzer dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

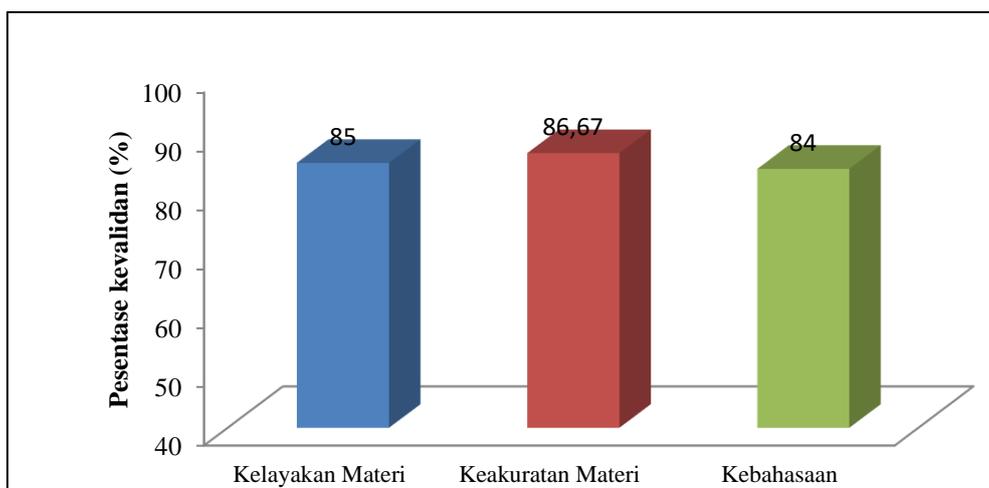
Tabel 2. Kriteria Efektivitas *game* Kuis Edukasi Berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator*

Nilai Normalitas Gain	Keterangan
<0,40	Tidak Efektif
0,40-0,55	Kurang Efektif
0,56-0,75	Cukup Efektif
≥ 0,76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

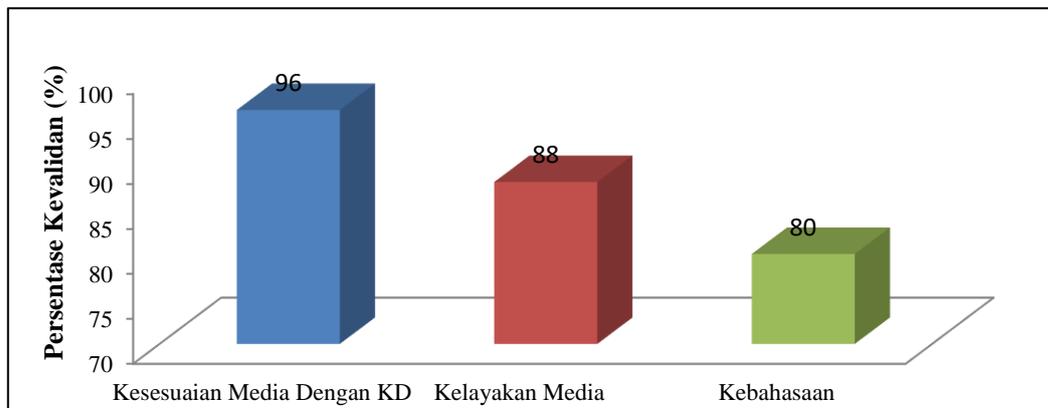
Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator*. Pengembangan media ini memuat pembelajaran kurikulum merdeka dengan materi mengubah kerajaan hindu budha. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat diakses melalui link <https://bit.ly/3ZnxzS3>. Namun sebelum melakukan implementasi terlebih dahulu dilakukan validasi media kepada para ahli. Validasi yang dilakukan kepada para ahli materi didapatkan bahwa produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) tergolong layak digunakan dengan jumlah skor keseluruhan aspek yaitu 84,00 yang menunjukkan persentase kevalidan 85,00% dan termasuk dalam kategori valid. Hasil dari validasi materi untuk setiap aspek secara jelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Validasi Materi untuk Setiap Aspek

Hasil validasi ahli media pada produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) tergolong layak digunakan dengan jumlah skor keseluruhan aspek yaitu 62,00 yang menunjukkan persentase kevalidan 88,57% dan termasuk dalam

kategori sangat valid. Hasil dari validasi media untuk setiap aspek secara jelas bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Media Setiap Aspek

Setelah dilakukan implementasi produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* didapatkan tingkat keberhasilan belajar siswa dengan menggunakan soal tes hasil belajar materi kerajaan hindu budha dengan jumlah soal sebanyak 25 butir didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Kategori	Interval Skor	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi (Orang)	%	Frekuensi (Orang)	%
1	Sangat Tidak Baik	0-20	0	0,00	0	0,00
2	Tidak Baik	21-40	8	26,67	0	0,00
3	Cukup Baik	41-60	22	73,33	0	0,00
4	Baik	61-80	0	0,00	1	3,33
5	Sangat Baik	81-100	0	0,00	29	96,67
	Jumlah		30	100,00	30	100,00

Berdasarkan Tabel 3. di atas dapat diketahui bahwa sebelum dilakukan *treatment*, mayoritas nilai siswa tergolong dalam kategori cukup baik, dari 30 siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gaung yang dijadikan sebagai kelompok terbatas sebanyak 22 orang atau 73,33% mendapatkan skor nilai antara 41-60 atau dengan kategori cukup baik, kemudian sebanyak 8 orang atau 26,67% mendapatkan skor 21-40 dengan kategori tidak baik. Kemudian setelah dilakukan *treatment* didapatkan bahwa mayoritas siswa yakni sebanyak 29 orang atau 96,67% memiliki peningkatan nilai hasil belajar siswa dengan skor antara 81-100 dengan kategori sangat baik dan hanya sebanyak 1 orang atau 3,33% yang memiliki peningkatan nilai hasil belajar siswa dengan skor antara 61-80. Analisis efektivitas penggunaan produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha berdasarkan perbandingan hasil uji *pretest* dan *posttest* siswa. Efektivitas produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha dianalisis dengan uji *N-Gain* yang dipergunakan untuk melihat seberapa efektif penerapan produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas N-Gain

No	Interval N-Gain	Frekuensi (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
1	<0,40	0	0,00	Tidak Efektif
2	0,40-0,55	0	0,00	Kurang Efektif
3	0,56-0,75	14	46,67	Cukup Efektif
4	$\geq 0,76$	16	53,33	Efektif
	Jumlah	30	100	

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa mayoritas siswa tergolong mengalami peningkatan yang mana dari 30 siswa, didapatkan sebanyak 16 orang atau 53,33% mengalami kategori peningkatan efektif dan sebanyak 14 orang atau 46,67% mengalami kategori peningkatan cukup efektif dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengaruh yang diberikan produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha tergolong efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi kerajaan Hindu Budha

Pembahasan

Pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha Kelas X SMA Negeri 1 Gaung menggunakan model ADDIE yaitu tahapan tahap Analisis (*Analysis phase*) perancangan (*Design phase*), pengembangan (*Development phase*), Implementasi (*implementation phase*), dan evaluasi (*evaluation phase*). Tahapan analisis dilakukan berdasarkan tiga tahapan. Ketiga tahapan analisis tersebut yaitu analisis terhadap hasil kuesioner analisis kebutuhan guru lembar analisis kebutuhan siswa, dan nilai hasil ulangan siswa. Hasil temuan awal didapatkan bahwa bahan ajar yang disediakan di sekolah masih kurang, dan belum mampu mencukupi bahan ajar kepada siswa dan didapatkan bahwa adanya kebutuhann pengembangan *game* kuis edukasi dalam mengajar. Pengembangan *game* kuis edukasi dibutuhkan guna mendukung proses pembelajaran agar menarik ketertarikan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sekaligus menjadi bahan ajar pegangan guru yang juga dapat disitribusikan kepada siswa guna meningkatkan pemahamannya. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pencapaian nilai hasil belajar siswa yang masih rendah. Tahapan perancangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi SAC pada materi kerajaan hindu-buddha. Produk *game* kuis edukasi dikembangkan menggunakan aplikasi SAC yang disesuaikan dengan komponen inti modul ajar pada kurikulum merdeka, yang kemudian dirancang menggunakan aplikasi SAC. Pengimplementasian dilakukan kepada guru dan siswa. Pengimpementasian kepada siswa dilakukan kedalam dua kelompok yaitu sebanyak 15 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 30 siswa untuk uji coba kelompok terbatas.

Produk *game* kuis dikatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar apabila mendapatkan nilai persentase 81% ke atas seperti produk *game* kuis yang sedang peneliti kembangkan saat ini. Hal yang menjadi penunjang kevalidan produk *game* kuis ini adalah dalam penyusunan produk *game* kuis ini disusun berdasarkan muatan materi materi kerajaan Hindu Budha yang sudah ditetapkan sesuai dengan muatan materi kurikulum merdeka Tahapan implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba lapangan mendapatkan respon yang positif oleh guru. Secara keseluruhan menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 92,73% dan termasuk dalam kategori sangat praktis dengan rincian aspek materi memperoleh persentase kepraktisan sebesar 100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis, aspek media diperoleh persentase kepraktisan sebesar 86,67% dan termasuk dalam kategori sangat

praktis, dan aspek bahasa diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian persentase kepraktisan produk *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) Pada Materi Kerajaan Hindu Budha termasuk dalam kategori sangat praktis.

Respon siswa terhadap produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha mendapatkan respon secara keseluruhan pada kelompok kecil mencapai persentase 88,73% dan kriteria sangat baik, kemudian persentase penilaian siswa pada kelompok terbatas mencapai persentase 89,21% dan kriteria yang sama yaitu sangat baik. Siswa memberikan respon bahwasanya produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha ini sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah karena menggabungkan dengan teknologi interaktif yang membuat siswa bisa belajar secara mandiri sesuai dengan materi yang disajikan sehingga memudahkan untuk memahami materi, bahasa yang digunakan juga mudah dimengerti dan juga dengan produk *game* kuis edukasi ini siswa dapat belajar secara individu dirumah.

Kemampuan siswa setelah menggunakan produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha terlihat meningkat. Sehingga produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Gibson dalam (Putri, 2019) efektifitas merupakan penilain yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi, semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan maka semakin efektif. Untuk mengetahui efektifitas dari hasil uji coba penelitian ini maka digunakan rumus N-Gain. Yang mana diperoleh bahwa mayoritas siswa tergolong mengalami peningkatan yang mana sebanyak 53,33% mengalami kategori peningkatan efektif dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76 yang membuktikan bahwa pengaruh yang diberikan produk pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha tergolong efektif dalam meningkatkan kemampuan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan pokok pembahasan yaitu materi kerajaan hindu budha.

Keberhasilan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) tidak lepas dari kelebihan *game* kuis edukasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan pertama, *game* kuis edukasi yang dikembangkan memiliki visualisasi yang menarik dan berbentuk game sehingga menjadikan *game* kuis edukasi menyenangkan untuk diselesaikan. Kedua, pemilihan kuis yang berbentuk game yang dapat menarik minat siswa dalam menyelesaikan soal yang terapat pada game kuis tersebut. Ketiga, *game* kuis edukasi yang dikembangkan memiliki fleksibilitas dalam peggunaannya sehingga *game* kuis edukasi dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran semakin baik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Purwanto dalam (Arrohman, 2020) salah satu fungsi media pembelajaran yakni dapat meningkatkan pemahaman Fungsi media pada level ini merupakan tingkatan tertinggi. Media dapat dikatakan sebagai pemantapan pemahaman jika tampilannya dapat memudahkan siswa memahami materi.

Penggunaan produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *smart apps creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha ini mampu melatih siswa dalam memahami materi kerajaan Hindu Budha dan mempelajari materi kerajaan hindu budha yang terdapat pada menu pengetahuan yang dimuat dalam produk yang dikembangkan sehingga secara tidak langsung menjadi faktor pemantapan pemahaman siswa dalam menguasai materi

kerajaan hindu budha. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka pengembangan *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan Hindu Budha Kelas X SMA Negeri 1 Gaung tergolong praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa siswa dalam menguasai materi kerajaan hindu budha. Hal ini dikarenakan adanya faktor yang mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran yang mampu ditampilkan dan dipelajari secara mandiri dari adanya *game* kuis edukasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC).

KESIMPULAN

Produk *game* kuis edukasi yang dikembangkan melalui aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* mendapatkan penilaian ahli validasi materi dan media dengan kategori sangat valid dan tergolong sangat praktis. Tingkat efektifitas peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *game* kuis edukasi dikembangkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi kerajaan hindu budha Kelas X SMA Negeri 1 Gaung tergolong efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrohman, M. L. (2020). *Media Gambar, Konstektual, dan Menalar*. Guepedia.
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah di SMANIT Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. (2021). Smart Apps Creator 3 to Improve Student Learning Outcomes During The Pandemic of COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v7i1.13993>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikannya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Putri.U.H. (2019). *Efektifitas dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan*. Universitas Negeri Padang.
- Ratnasari, R. (2017). Game Online: Teman Atau Musuh? *Widyasari*, 1(7).
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahaya.
- Susilawati, W. (2021). Mathematical Communications Through Project Based Learning Based on Android. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012128>