

LAPORAN SKRIPSI

**GAME EDUKASI QUIZZZ BERBASIS SEJARAH DAN BUDAYA UNTUK KELAS 3
SAMPAI 5 SEKOLAH DASAR**



Disusun Oleh :

ADOLF PATRICK LENGKONG

20.N2.0003

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

HALAMAN JUDUL

**GAME EDUKASI QUIZZZ BERBASIS SEJARAH DAN BUDAYA
UNTUK KELAS 3 SAMPAI 5 SEKOLAH DASAR**

Diajukan dalam Rangka memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi
Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas

Katolik Soegijapranata



Disusun Oleh :

ADOLF PATRICK LENGKONG

20.N2.0003

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi interaktif berjudul “*Quizzz*” yang dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3 hingga 5, dalam mata pelajaran Sejarah dan Budaya. Game ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa melalui pendekatan digital yang lebih interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan linier yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan game dilakukan menggunakan *game engine* Unity yang memungkinkan integrasi visual menarik, elemen interaktif, dan antarmuka pengguna yang ramah bagi anak. Konten permainan disusun dalam bentuk kuis yang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa, serta mengangkat tema sejarah dan budaya Indonesia. Materi disajikan secara menyenangkan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Game ini dirancang agar sejalan dengan kurikulum pendidikan dasar dan mampu menyampaikan nilai-nilai edukatif dengan cara yang lebih imersif.

Hasil dari wawancara dengan guru yang mendampingi siswa selama memainkan game menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media permainan ini. Para guru juga menilai bahwa “*Quizzz*” efektif dalam menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti “*Quizzz*” memiliki potensi besar sebagai alat bantu inovatif dalam pengajaran Sejarah dan Budaya di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizzz*, game edukasi, unity, sejarah dan budaya, sekolah dasar, metode linier

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive educational game titled “*Quizzz*”, designed to enhance the interest and understanding of elementary school students, specifically those in grades 3 to 5, in History and Culture subjects. The game is intended to serve as an engaging and enjoyable learning medium through a more interactive digital approach. The research method applied is Research and Development (R&D), utilizing a linear development model consisting of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.

The game was developed using the Unity game engine, which allows for the integration of appealing visuals, interactive elements, and a child-friendly user interface. The game content is presented in the form of quizzes tailored to the students’ cognitive levels and incorporates historical events and cultural values in a fun and interactive format. The material is aligned with the elementary school curriculum and is designed to deliver educational content in a more immersive manner.

The results from interviews with teachers who accompanied students during gameplay sessions indicated that students demonstrated high levels of enthusiasm and showed improved understanding of the subject matter. Teachers also reported that “*Quizzz*” successfully captured students’ attention and created a more enjoyable learning environment. Based on these findings, it can be concluded that game-based learning media such as “*Quizzz*” has strong potential as an innovative and supportive educational tool for teaching History and Culture in elementary schools.

Keyword: Quizzz, educational game, Unity, History and Culture, elementary school, linear model.