

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN KUIS
INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PADA
MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD**

Naskah Publikasi Jurnal



Diajukan oleh:

DENNY GUNAWAN
5235111814

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO - FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

NASKAH PUBLIKASI JURNAL

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN KUIS
INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PADA
MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD**

yang diajukan oleh :

DENNY GUNAWAN

5235111814

Telah disetujui oleh :

Pembimbing 1



Prasetyo Wibowo Yunanto, ST., M. Eng
NIP.197906212005011002

Tanggal10-02-2016.....

Pembimbing 2



Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M. Kom
NIP.198302252014041001

Tanggal10-02-2016.....

PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD

Denny Gunawan¹, Prasetyo Wibowo Yunanto², Bambang Prasetya Adhi³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹degun22@yahoo.com ²Prast_elektro_unj@yahoo.com ³ bambangpadhi7@gmail.com

Abstrak

Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Salah satu aktivitas bermain yang disukai oleh para siswa adalah bermain *game*. *Game* merupakan salah satu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia sekolah ketika mereka sedang bosan atau tidak memiliki kegiatan. Pemilihan mata pelajaran PKN dikarenakan mata pelajaran ini merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Tujuan penelitian ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan adanya *game* yang digunakan untuk bermain sekaligus belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain dan Implementasi, Validasi Produk, Revisi Produk 1, Uji coba Pemakaian, Revisi Produk 2 dan Produksi Masal. Adapun hasil penilaian sebagai berikut: Hasil uji kelayakan penilaian media sudah diujikan dan telah direvisi sesuai dengan saran dari ahli media. Hasil uji materi dan uji coba *game* kuis interaktif siswa menunjukkan hasil yang sangat baik. Namun masih terdapat kelemahan pada penelitian ini yaitu cara penyampaian pada *game* yang masih belum memenuhi kriteria untuk anak kelas V SD.

Kata kunci: *Game* pembelajaran, kuis interaktif, PKN

1. Pendahuluan

Tahapan anak usia sekolah dasar (6-12 Tahun) memiliki karakteristik suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebaya. Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial.

Game merupakan salah satu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia sekolah ketika mereka sedang bosan atau tidak memiliki kegiatan. *Game* juga digunakan sebagai alat rekreasi yang murah untuk bersantai atau melakukan suatu aktifitas yang menyenangkan. Berdasarkan data ARPU (*Average Revenue per user*) per age group atau pendapatan negara dari pengguna *game* berdasarkan kategori usia di Indonesia pada tahun 2014, menunjukkan mayoritas pendapatan negara dari pengguna *game* di Indonesia berasal dari pengguna diantara usia 0 – 24 Tahun dengan presentase sebesar 82 %.

Hal tersebut menunjukkan banyak dari pengguna *game* di Indonesia masih berstatus sebagai seorang pelajar / siswa dan juga mahasiswa. Selain dampak positif dari *game* yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan dan kebosanan ketika siswa selesai belajar, *game* tanpa disadari juga memiliki dampak negatif pada pendidikan siswa tersebut. Salah satu nya yaitu dampak negatif dari

game terutama pada anak usia sekolah dasar yaitu adalah penggunaan waktu bermain *game* yang berlebihan membuat siswa tersebut lupa untuk belajar.

Pada anak usia sekolah dasar siswa masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, sehingga penggunaan *game* yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar tidak menjadi tepat sasaran. Tetapi apabila *game* dibuat untuk sarana pembelajaran, maka *game* dapat menjadi cara baru yang menyenangkan untuk belajar. *Game* akan dapat menghadirkan suasana yang berbeda dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Cipinang Besar Utara 05 Pagi Kecamatan Jatinegara, Jakarta, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan.

Salah satu jenis *game* atau permainan elektronik berskala kecil yaitu adalah *game* kuis. *Game* kuis yang disajikan secara interaktif yang merupakan sebuah permainan yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai materi pembelajaran di sekolah. Sehingga diharapkan *game* kuis interaktif ini dapat membantu siswa untuk bisa lebih

memahami materi pelajaran yang diajarkan dan membuat pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan menyenangkan

2. Dasar Teori

2.1. Hakekat Pengembangan

Pengembangan adalah proses menjabarkan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fitur fisik, bertujuan memanfaatkan kaidah dan ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru yaitu salah satunya berupa bahan – bahan pembelajaran.

2.2. Hakekat Game

Game adalah bentuk spesifik dari bermain yang dikembangkan oleh manusia berupa animasi yang dapat dikontrol pemain dengan seperangkat aturan – aturan yang diwujudkan dan menetapkan ruang aksi terbatas

2.3. Game Pembelajaran

Game pembelajaran didefinisikan sebagai penggunaan permainan elektronik untuk membantu pembelajaran disekolah. *Game* pembelajaran termasuk dalam kategori *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini.2009)

2.4. Computer Based Education

Computer Based Education adalah aplikasi penerapan teknologi komputer terhadap pendidikan. Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa dan memandu untuk belajar lebih baik (Suyanto, 2005:340)

2.5. Kuis Interaktif

Kuis Interaktif merupakan sebuah media berbentuk aplikasi komputer yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang ditujukan untuk mengasah pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran secara mandiri baik di ruang kelas maupun di rumah

2.6. Kuis Interaktif berbasis komputer

Kuis interaktif ini digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Selain itu kuis interaktif berbasis komputer ini juga merupakan kombinasi dari jenis *game* kuis dengan menggunakan salah satu metode pada penerapan teknologi

komputer terhadap pendidikan (*Computer Based Education*) yaitu *drill and practice*.

Dari jenis *game* dan metode yang digunakan pada *game* pembelajaran berbasis komputer tersebut, terdapat istilah baru yang muncul dari kedua aspek tersebut yaitu istilah *drill games*

2.7. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga – lembaga demokrasi, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

2.8. Karakteristik siswa Sekolah Dasar

Pertumbuhan dan perkembangan siswa merupakan bagian pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru. Perkembangan mental pada anak sekolah dasar meliputi perkembangan intelektual, bahasa, sosial emosi dan moral keagamaan, yang secara perinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perkembangan intelektual

Pada usia sekolah dasar (usia 6 – 12 Tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas – tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif, seperti membaca, menulis, dan menghitung. Pada anak usia 6 - 12 Tahun ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun dan mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung). Pada masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana (Ahmad Susanto, 2004:73).

2. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan simbol – simbol sebagai sarana untuk komunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa, maka manusia dapat mengakses segala pengetahuan dan memperoleh informasi dari sumber – sumber informasi. Pada awal masa ini (usia 6 - 7 tahun), anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata dan pada masa akhir (usia 11 – 12 tahun), anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.

Usia sekolah dasar ini merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary*). Bagi anak usia sekolah dasar, perkembangan bahasa minimal dapat menguasai tiga kategori, yaitu (Ahmad Susanto, 2004:74) :

1. Dapat membuat kalimat yang lebih sempurna
2. Dapat membuat kalimat majemuk
3. Dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan

3. Perkembangan sosial

Pada masa anak sekolah memasuki pada masa objektif, dimana perkembangan sosial pada anak – anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan. Pada anak usia sekolah dasar mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap bekerja sama (*kooperatif*) dan sikap peduli atau mau memerhatikan kepentingan orang lain (*sosiosentris*) (Ahmad Susanto, 2004:75).

4. Perkembangan Emosi

Emosi adalah perasaan yang terefleksikan dalam bentuk perbuatan atau tindakan nyata kepada orang lain atau pada diri sendiri untuk menyatakan suasana batin atau jiwanya. Dalam implementasinya, emosi pada anak sekolah sudah mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan, mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar misalnya, tidaklah diterima dimasyarakat.

Pada usia sekolah dasar ini anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Karakteristik emosi yang stabil ditandai dengan menunjukkan wajah yang ceria, bergaul dengan teman secara baik, dapat berkonsentrasi dalam belajar, bersifat menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain (Ahmad Susanto, 2004:75).

5. Perkembangan Moral

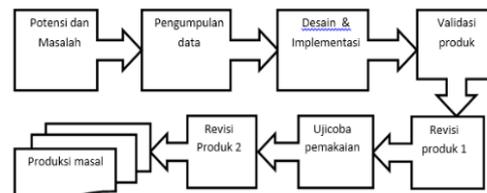
Perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar adalah bahwa anak sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orangtua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini (usia 11 atau 12 tahun), anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Disamping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk (Ahmad Susanto, 2004:76).

3. Metodologi

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cipinang Besar Utara 05 Pagi yang berlokasi di Jl. Cipinang Latihan, Jatinegara, Jakarta Timur pada tanggal 15 Agustus – 30 November 2015

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih, 2007:164). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009 :297).

Langkah – langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan langkah – langkah yang dikembangkan menurut Sugiyono (2009) yang mana terdapat beberapa langkah yang tidak digunakan dan terdapat sedikit perubahan pada beberapa langkah – langkah, sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah – langkah penggunaan Metode *Research and Development* yang digunakan

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini terdiri dari potensi dan masalah, masalah yang akan diteliti yaitu pembelajaran yang masih bersifat verbalis dan konvensional pada sekolah yang akan diteliti yang terkesan membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan untuk potensi yang akan digunakan adalah penggunaan *game* berbasis komputer pada pembelajaran

2. Pengumpulan data

Setelah menemukan potensi dan masalah yang akan diteliti, tahap selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data. Pertama – tama data awal yang diperoleh dilakukan dengan teknik pengumpulan data wawancara langsung yaitu dengan mewawancarai guru dan juga kepala sekolah untuk mendapatkan informasi awal yang dibutuhkan untuk penelitian yang akan dilakukan.

Setelah mendapatkan data hasil dari wawancara guru dan kepala sekolah, selanjutnya dilakukan pengambilan data untuk menentukan perancangan produk yang akan dibuat yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi langsung ke siswa. Dan untuk isi konten, sesuai dengan data yang diperoleh sebelumnya, maka dilakukan tes berupa pengujian soal – soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan soal – soal tersebut diambil dari berbagai macam buku – buku paket yang sudah disesuaikan dengan silabus yang digunakan pada sekolah tersebut. Tujuan tes ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi dan juga untuk mengetahui tingkat kesukaran soal – soal tersebut.

3. Desain dan Implementasi

Pada tahap ini, desain produk diawali dengan tahapan pembuatan desain *interface* yang mana berdasarkan desain *interface* tersebut akan dibuat tampilan sebenarnya dari desain produk yang akan digunakan.

Setelah tahapan pembuatan desain *interface* sudah selesai, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *sitemap* untuk menjelaskan alur kerja dari produk yang akan dibuat dan tahapan terakhir yaitu tahapan implementasi desain dari desain *interface* yaitu hasil tampilan sebenarnya dari produk yang akan dibuat dilanjutkan dengan pemberian navigasi untuk menjalankan produk serta penambahan suara – suara pada produk.

4. Validasi Produk

Pada tahap ini masuk ke dalam tahapan pengujian produk berupa tampilan, fungsi – fungsi navigasi dan juga penggunaan suara pada produk, yang mana ahli / validator untuk menentukan valid atau tidaknya produk yang sudah dibuat, yaitu dalam hal ini disebut ahli media karena produk yang dibuat adalah berupa media pembelajaran. Ahli Media adalah ahli yang sudah berkompeten dalam melakukan pengembangan media termasuk media komputer dalam dunia pendidikan.

5. Revisi Produk 1

Setelah melalui tahapan validasi dapat diketahui beberapa kelemahan – kelemahan dari produk yang sudah dibuat yaitu dari segi tampilan visual dan suara. Kelemahan - kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk tersebut.

6. Uji Coba Pemakaian

Pada tahapan ini, produk sudah di uji coba langsung ke siswa dalam pembelajaran dan siswa sudah bisa menilai langsung dan memberikan tanggapan tentang produk yang sudah dibuat . Selain itu juga guru sebagai pengajar juga memberikan penilaian dan memberikan tanggapan tentang produk yang dibuat. Dalam tahapan ini juga tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

7. Revisi produk 2

Pada tahapan ini bisa dilakukan jika setelah tahapan uji coba produk terdapat kekurangan dan masukan dari siswa maupun guru untuk membuat perbaikan pada produk yang sudah dibuat.

8. Produksi Masal

Produk yang telah diujicoba dan telah dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi masal.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penilaian yang terdapat pada hasil penelitian yang terdiri dari tiga kali penilaian yaitu penilaian ahli media, ahli materi dan juga siswa. Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku Pengembang Media PSB UNJ yang terdiri dari 20 butir pertanyaan tentang penilaian tampilan gambar, animasi, *teks* / huruf, warna dan penggunaan suara pada produk.

Tabel *Review* Hasil penilaian ahli media

Pertanyaan	Penilaian		Alasan / Komentar
	Ya	Tidak	
<i>Game</i> ini sudah dilengkapi dengan petunjuk bermain yang sesuai		√	Lengkapi dengan petunjuk penggunaan pada kemasan, analogikan siswa yang belum tahu <i>who wants to be...</i> ?
Ukuran komponen gambar-gambar yang ditampilkan sudah sesuai	√		Hindari <i>stack</i> pada gambar 30:30 telp dll
Komposisi berbagai gambar yang ada didalam <i>game</i> telah sesuai	√		Cukup
Gambar pada <i>game</i> sesuai dengan isi pesan yang ingin disampaikan (umpan balik benar / salah)	√		Cukup
Animasi yang ditampilkan dalam sudah tepat (Animasi pembuka dan akhir <i>game</i> / tamat)		√	Ganti animasi wajah orang dengan lebih rapih
Ukuran komponen huruf yang ditampilkan sudah sesuai	√		Cukup
Komposisi berbagai huruf yang ada didalam <i>game</i> telah sesuai		√	Gunakan jenis <i>font</i> yang jelas
Keseluruhan huruf yang ditampilkan dalam <i>game</i> sudah jelas		√	Komposisi masih tidak seimbang
Suara musik latar dalam <i>game</i> sudah terdengar jelas		√	Kurangi suaranya
Suara music latar dalam <i>game</i> sudah tepat	√		Cukup
Suara pada umpan balik ketika menjawab soal dalam <i>game</i> sudah terdengar jelas	√		Cukup
Suara pada umpan balik ketika menjawab soal dalam <i>game</i> sudah tepat		√	Terjadi <i>double</i> suara
Suara pada tombol –tombol dalam <i>game</i> sudah terdengar jelas		√	Kurangi sedikit karena mengganggu <i>background</i>
Suara pada tombol –tombol dalam <i>game</i> sudah tepat		√	Ada <i>double</i> suara antara <i>background</i> dengan suara respon
Volume suara – suara yang digunakan dalam <i>game</i> sudah seimbang dan tepat	√		Pada saat ada respon benar / salah sebaiknya <i>background</i> berhenti
Warna yang ada di setiap gambar dan animasi dalam <i>game</i> terlihat sesuai		√	Gunakan warna – warna yang sederhana untuk siswa kelas VSD
Warna yang ada di setiap huruf dalam <i>game</i> terlihat sesuai		√	Perhatikan kekontrasan (warna hitam diatas biru dan merah) tidak kontras
Komposisi warna pada tampilan yang ada didalam <i>game</i> telah sesuai dan tepat		√	Tipiskan gambar / warna <i>background</i> (putih-biru)
Penempatan tombol – tombol dalam <i>game</i> sudah sesuai	√		Tombol jangan menggunakan kotak yang bersudut  Tapi gunakan kotak 
Fungsi dari tombol – tombol dalam <i>game</i> sudah sesuai	√		Rapihkan kembali tombol – tombol yang tersedia

Masih terdapat beberapa banyak masukan atau saran untuk memperbaiki produk awal yang telah dibuat. Berbagai masukan dan saran tersebut dijadikan landasan untuk memperbaiki produk sebelum di uji coba ke siswa.

Sedangkan untuk penilaian ahli materi atau guru kelas yaitu Bpk.Bambang Triasmoro, SE yang terdiri dari 17 butir pertanyaan tentang penilaian Mata Pelajaran / Tingkatan Kelas / Tujuan pembelajaran, Deskripsi, Desain multimedia, Struktur Drill dan Rekomendasi penggunaan. Produk sudah dikatakan cukup baik dan layak digunakan untuk pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan awal dari penelitian yaitu untuk menjadikan siswa menjadi tertarik dalam mempelajari materi, mempermudah siswa memahami materi melalui latihan soal, mengatasi permasalahan disekolah yaitu pembelajaran yang terasa membosankan.

Tabel Review Hasil penilaian ahli materi

Pertanyaan	Penilaian		Alasan / Komentar
	Ya	Tidak	
Soal yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum	√		Sudah cukup
Soal yang ditampilkan sesuai dengan indikator berdasarkan kurikulum	√		Baik
Soal yang ditampilkan dalam game sesuai dengan tingkatan kelas para siswa	√		Sudah baik
Soal - soal yang ditampilkan dapat mengasah kemampuan siswa pada mata pelajaran PKN	√		Sangat baik
Pada game yang ditampilkan, unsur hiburan dan pelajaran sudah sesuai	√		Sudah cukup
Game ini sudah dilengkapi dengan petunjuk bermain yang sesuai	√		Sudah baik
Tampilan game dan fungsi pada tombol - tombol dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa	√		Cukup
Variasi pengulangan soal yang berbeda sudah efektif	√		Baik
Kesesuaian jumlah soal dan durasi waktu untuk menyelesaikan game sudah tepat	√		Sudah cukup
Penggunaan game kuis ini dapat membuat siswa berkonsentrasi tinggi untuk menjawab soal -soal yang ditampilkan	√		Sudah cukup
Penggunaan waktu pada tiap soal sudah tepat dan tidak memberikan rasa panik pada siswa	√		Sudah baik
Umpan balik ketika jawaban benar dan salah dengan menggunakan gambar ekspresi muka karakter sudah sesuai dan dimengerti siswa	√		Sudah cukup
Pengulangan soal yang salah dapat ditampilkan kembali sudah tepat	√		Sudah baik
Urutan tingkat kesukaran pada soal - soal dalam game sudah tepat dan sesuai	√		Sudah cukup
Game kuis ini bagus untuk penggunaan berulang	√		Baik
Game dapat dimainkan di sekolah maupun di rumah	√		Sudah baik
Penggunaan batasan waktu membuat game menjadi lebih menantang	√		Baik

Terakhir penilaiin produk ke 36 siswa, yang terdiri dari 8 butir pertanyaan tentang penilaian Deskripsi, Desain Multimedia dan Gameplay. Menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu nilai rata – rata dari instrumen penilaian produk ke siswa mendapatkan nilai sebesar 92,3% dan dapat dikatakan siswa menyukai dan tertarik dengan game yang telah dibuat.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan game pembelajaran kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran PKN kelas V SD yang meliputi dua Standar Kompetensi yaitu (1) Memahami pentingnya keutuhan NKRI dan (2) Memahami peraturan perundang – undangan tingkat pusat dan daerah ini sudah disukai dan membuat siswa tertarik serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun pada penelitian ini, cara penyampaian pada game masih belum memenuhi kriteria yang tepat untuk anak kelas V SD.

Adapun saran – saran untuk penelitian selanjutnya tentang beberapa hal yang perlu dikembangkan diantaranya yaitu :

1. Pengembangan game pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menggunakan platform lainnya seperti mobile atau smartphone

2. Pengembangan game pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan memainkannya secara online
3. Pengembangan game pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan mencakup seluruh materi dari semua mata pelajaran lainnya sehingga mempermudah siswa dalam belajar

Daftar Pustaka:

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamid, Hamdani. 2013 *Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handriyantini, Eva. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.
- Hirumi, Atsusi”2C”. 2010. *Playing Games in School*. Terjemahan oleh Edina, T.Sofia. 2014. Jakarta: PT. Indeks.
- Nalwan, Agustinus. 1995. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Dasar 1945 Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian , Pengembangan , dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Alif. 2012. *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alimsumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>. Diakses 01 September 2015.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk meningkatkan keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.