

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan *game* pembelajaran kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran PKN kelas V SD dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) diawali dengan mencari permasalahan dan potensi terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan observasi langsung ke siswa dengan menampilkan berbagai macam *game* kuis yang sudah ada untuk menentukan rancangan *game* yang dibuat, setelah itu menentukan soal – soal dan penambahan fitur - fitur yang akan dimasukkan ke dalam *game*. Selanjutnya produk diuji ke ahli media, ahli materi dan juga siswa.

Berdasarkan data 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.

5.2 Saran

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

- Pengembangan *game* pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *platform* lainnya seperti *mobile* atau *smartphone*
- Pengembangan *game* pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan memainkannya secara *online*
- Pengembangan *game* pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan mencakup seluruh materi dari semua mata pelajaran lainnya sehingga mempermudah siswa dalam belajar

