

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
KELAS V SD**

DENNY GUNAWAN

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