

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Edu-Game MoPhy dalam pembelajaran materi gelombang pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gorontalo sudah sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil capaian keterlaksanaan guru dalam pembelajaran yaitu tercapai 96% dan keterlaksanaan siswa dalam pembelajaran tercapai 96,2%, untuk hasil belajar siswa 93,3% tuntas, dan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media monopoly physics tercapai hingga 93,3%.

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan guru dapat menjadikan media Edu-Game MoPhy sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat membuat siswa aktif dan senang dalam belajar fisika.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa menjadi lebih menyukai pelajaran fisika dengan adanya media Edu-Game MoPhy.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul. 2008. *Antara Game, Pendidikan dan Handphone*. Tersedia di (<http://m-edukasi.net/artikel-mobile-learningisi.php?kodenya=2009-ac>). Diakses pada 10 Januari 2016.
- David dan Chen. 2006. *Serious Games: Game That Educate, Train And Inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 13 (2):223-239.
- Giancoli, Douglas. 2001. *Fisika Dasar Edisi 5 Jilid II*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, Qemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muhajir. 2015. Pengembangan Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2(3): 218-226.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto & Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif (Untuk Administrasi dan masalah-masalah sosial)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto, 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Smith, David and Munro. 2009. Jurnal "Educational Card Games". *Jurnal Physics Education*. 44(5): 479-483.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Raharjo, dan Pratiwi. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Unessa Bio Edu*. 1(1).
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sandra & Liana. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Kelas XI IPA² SMA Negeri 1 Driyorejo. *E-Journal Pendidikan Sejarah*. 2(3).
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, Umar & Panjaitan. 2014. *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Umar, Masri Kudrat. 2014. Jurnal Fisika Edukasi Indonesia. *Jurnal Fisika Edukasi Indonesia Pendidikan Fisika Fakultas Mipa Universitas Negeri Gorontalo*. 1(1): 2352-6 816.
- Vikagustanti, dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp. *Unnes Science Education Journal*. 3 (2).