

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Telaga terhadap *game* edukasi berbasis *android* mendapat respon baik pada saat proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui pengamatan penilaian aktivitas siswa pada siklus I nilai rata-rata mencapai 2,65 dengan kriteria cukup baik, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 3,2 dengan kriteria baik.

Ada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Telaga pada saat proses pembelajaran materi persebaran flora dan fauna dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *android*. Hal ini dibuktikan dengan pemberian tes hasil belajar siswa dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *android* pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 69,62 dan ketuntasan klasikal 62% dengan kriteria kurang tercapai, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 91,48 dan ketuntasan klasikal 100% dengan kriteria tercapai.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa khususnya pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna, ada beberapa yang perlu disarankan oleh peneliti untuk diperhatikan yaitu :

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan agar dapat memberikan informasi dan memfasilitasi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan agar dapat lebih terampil dalam merancang media pembelajaran, khususnya berinovasi dengan menerapkan media pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara aktif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, yaitu dalam pelaksanaan tindakan lebih diperhatikan lagi letak kekurangan pada saat proses pembelajaran di setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Abt, Clark C. (1970). *Serious Game*. New York : Viking Press.
- Arifin, A. 2016. *Geografi Peminatan Ilmu-ilmu Sosial Untuk SMA/MA Kelas XI*. Surakarta : Mediatama.
- Arif, M. dkk. 2019. Pengembangan *Game* Android Menggunakan Unity Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, Vol. 1, No. 1 (<https://ejournal.unibabwi.ac.id/>, diakses Tanggal 27 Februari 2020).
- Darmadi, H. 2015. *Desain Dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung : Alfabeta.
- Didipu, Lisnawati., Abdullah, Hartin., Jusuf, Raplin. 2019. Dokumen Kurikulum SMAN 1 Telaga. Gorontalo.: SMAN 1 Telaga.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Julianto, 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Telaga Biru*. [Skripsi]. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Kusumaningrum, T. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis Di SMA Negeri 2 Klaten*. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahafi, A. G. dan Hermawan, G. 2013. *Game Edukasi Penyakit Malaria dan Cara Pencegahannya*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 2, No. 2, (<http://ns.adobe.com/>, diakses Tanggal 9 Maret 2020).
- Mulyana, E. 2012. *APP Inventor : Ciptakan Sendiri Androidmu*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Pratama, W. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika*, Vol. 7, No. 2, (<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/>, diakses Tanggal 7 Februari 2020).
- Purwanto, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Riduwan & Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Sinaga, D. 2019. Aplikasi Enkripsi Dan Dekripsi Dengan Metode Vigenere Cipher Berbasis Android. *Jurnal Mitra Manajemen*, Vol. 10, No.1, (<https://universitassuryadarma.ac.id/>, diakses Tanggal 10 Februari 2020).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhada, S., Bahu, K, R., & Amali, L, N. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Journal Of Informatics*, Vol. 2, No. 2, (<http://ejournal.ung.ac.id/>, diakses Tanggal 15 Januari 2021)

- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Wardhani, R. dan Yaqin, M. H. 2013. Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid 1. *Jurnal Teknika*, Vol. 5, No. 2, (<http://journal.unisla.ac.id/>, diakses Tanggal 9 Maret 2020).