

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis *mobile learning* di kelas VIII berhasil memperoleh nilai baik dan berkualitas. Sehingga media ini dapat dijadikan salah satu alternatif media penunjang proses pembelajaran materi limas di kelas VIII yang meliputi pengertian limas, macam-macam limas, jaring-jaring limas, luas permukaan limas dan volume limas. Sehingga dapat dikatakan bahwa peneliti telah berhasil mengembangkan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis *mobile learning* di kelas VIII.

#### **1.2 Saran**

Dari semua uraian dan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat menyarankan:

- 1) Perlu dilakukan proses uji coba kembali dan dilanjutkan ke tahap penyebaran ke skala yang besar agar multimedia game PDL berbasis *mobile learning* ini dapat digunakan oleh pihak lain yang membutuhkan
- 2) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran matematika yang dipadukan dengan game edukasi pada materi lainnya, agar proses pembelajaran akan terasa menyenangkan .

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih and Ernawati. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning* Vol.7 No 2, 121-128
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryo Nugroho dan Heni Purwati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Dengan Pendekatan Scientific. *Jurnal Euclid*, vol.2, No.1 , 174-182.
- Damopolii, Vemsi dkk. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME) Vol 1. No 2, 74-85*.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Purnama Sari. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku Pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa". Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Morgan, Kelly. (2011). *Mastery Learning in the Science Classroom*. Arlington: NSTApress

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, Vol. 6 No. 2*, 106-118.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Putra, S. d. (2018). Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic, Vol. 5 No. 1*, 39-47.
- Rahman, R. A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma STT-Garut, Vol. 13 No.1*, 184-190.
- Sugianti, R. d. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academical & Research Institute.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.
- Sulisworo et al. (2016). The Development of Mobile Learning Application using Jigsaw Technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies, Vol. 10 (3)*, 11-16
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thiagarajan, Sivasailam. Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. A Source Book*. Blomingtn : Central for Innovation on Teaching Handicappedp.

Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka.

Turgut and Temur. (2017). The Effect of Game-Assisted Mathematics Education on Academic Achievement in Turkey: A Meta-Analysis Study. *International Electronic Journal Of Elementary Education, Vol. 10 (2)*, 195-206

Werdiningsih et al. (2019). Interactive Multimedia Learning based on Mobile Learning for Computer Assembling Subject using the Principle of Multimedia Learning (Mayer). *International Journal of Advanced Science and Technology, Vol.28 No.16*, 711-719