

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada materi limas dapat ditingkatkan setelah menggunakan Multimedia game PDL (Petualangan dalam Limas) berbantuan model *Project Based Learning* maka hipotesis dapat diterima. Dengan melalui dua siklus dimana rata-rata hasil belajar matematika pada materi limas pada siklus I hanya memperoleh nilai ketuntasan sebanyak 13 siswa atau sekitar 65% dan yang di bawah KKM sebanyak 7 siswa atau sekitar 35%. Dengan melakukan refleksi pada kegiatan pembelajaran maka dilanjutkan ke siklus II sehingga rata-rata hasil belajar matematika pada materi limas pada siklus II mengalami peningkatan dimana nilai ketuntasan meningkat dari 13 siswa menjadi 16 siswa dengan persentase 80% sedangkan yang di bawah KKM hanya 4 siswa atau sekitar 20%. Sehingga pada siklus II ini rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi limas sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu minimal 80% dan sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 65.

#### **1.2 Saran**

Adapun saran-saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dalam proses KBM sebagai salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk peneliti disarankan banyak membaca sebelum melakukan penelitian dalam menyusun karya ilmiah.
3. Perlu diadakan lagi penelitian lebih lanjut dengan penelitian yang sama melalui penggunaan multimedia pembelajaran akan tetapi menggunakan materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Emran, M, dkk. 2016. *Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. Computer in human behavior*, 57, 93-102.
- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Ahern, T.C. 2016. *A Waterfall Design Strategy for Using Social Media for Intruction. Journal of Educational Technology System*, 44(3),332-345.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azizah, Wardani. 2019. *Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui model Project Based Learning siswa kelas V SD. Jurnal riset teknologi dan inovasi pendidikan Vol.2 No.1, Hal. 194-204*
- Damopolii, Vemsi dkk. 2019. *Efektifitas 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.
- Djamarah & Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gani, Abdu.2016. *Rancangan bangun game edukasi berbasis WEB dan android menggunakan adobe flash CS5 dan action script 3.0, Indonesian Journal on Information System, Volume 1 Nomor 2*.
- Gartika, Euis. 2019. *Development of Interactive Mathematics Multimedia Teaching Materials for Building Space in Class V Primary Schools, International Journal for Educational and Vocational Studies, Vol.1, Nomor 5*
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Maudi, Nadea. 2016. *Implementasi Model Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Jurnal*

*pendidikan matematika indonesia, Volume 1 , Nomor 1, Halaman 39-43*

Mulyati, Sri. 2020. *Pembelajaran matematika melalui media Game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara, Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3 nomor 1.*

Nikiforidou, Z. (2018). *Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and practical Considerations. Digital Childhoods, 253-265.*

Novidiantoko, Dwi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru dan Kompetensi Belajar Siswa).*

Purba, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Purbasari & Khabibah. 2019. *Developmen of interactive e-book in cube and cuboid for 8<sup>th</sup> grade junior high school student, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 8, No. 2*

Purwono, Henri. 2018. *Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, volime 2, nomor 2, halaman 165*

Rahman, Taufik. 2018. *Aplikasi model-model pembelajaran.* Jawa Tengah : Syakira Press.

Ratnasari, dkk. 2018. *Project Based Learning (PjBL) Model on the Mathematical Representation Ability. Journal of Education and Teacher Training). 3 (1):47-53*

Ridwan dan Tresnawati,Dewi. 2016. *Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*

Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group

- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Solihatin, Etin. 2019. *The effects of Brain-Based Learning and Project Based Learning Strategies on Student Group Mathematics Learning Outcomes Student visual Learning styles*. *Pedagogical Research* 4(4), em0047.
- Sriyanto. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Sudianto, dkk. 2019. *Students' Creative Thinking Abilities and Self Regulated Learning on Project-Based Learning with LMS Moodle*. *Unnes Journal of Mathematics Education Reseach*. 8(1) 10-17
- Sumiharsono, Rudy M. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Kota Malang : Ahlimedia Press.
- Syahputra, Edy. 2020. *SNOWBALL THROWING TINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Triyono, dkk. 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. pp.711-719
- Uno,B Hamzah & Kuadrat, Masri. 2014. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wawan,W.2018. *The mathematics learning media uses geogebra on the basic material of linear equations*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.9, No.1, pp. 9-18
- Wena, Made. 2011. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta Timur : Bumi Aksara.

- Wigati, Sri. 2019. *Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika (di SMA Negeri 15 Semarang Kelas X IPA 7)*, *Jurnal program studi Pendidikan matematika, Volume 8 nomor 3*.
- Wijayanto dan Istianah. 2017. *Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kartatengguli Prambon Sidoarjo, JPGSD, vol.05, pp. 77-78*.
- Yudhistira, Dadang. 2013. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang APIK (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. Jakarta: PT Grasindo