

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan beberapa uraian di atas dan setelah melakukan hasil pengujian terlihat bahwa pengaruh penggunaan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis mobile learning dimana siswa lebih termotivasi, aktif dan hasil belajar meningkat.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan multimedia game petualangan dalam limas (PDL) berbasis mobile learning lebih tinggi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 1 Tilango.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas padabab sebelumnya, serta dari kesimpulan yang diperoleh, dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Hendaknya pembelajaran di sekolah melibatkan interaksi siswa, guru, dan media pembelajaran secara aktif.
2. Pemilihan media yang bersesuaian dengan kebutuhan dan berkaitan erat dengan materi sangat disarankan demi terciptanya kemauan belajar siswa.
3. Menyediakan sarana dan prasarana yang lebih maksimal.
4. Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai multimedia game terhadap hasil belajar matematika siswa untuk materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Emran , Mostafa dkk. 2016. *Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. Journal Computer in Human Behavior. Volume 56.*
- Angkowo, Robertus dan A. kokasih. 2007. *Optimalisasi media pembelajaran.* Jakarta : PT Grasindop
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Manajemen Penelitian.* Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar.2009. *media pembelajaran .* Jakarta : rajawali pers.
- Barnawi & M.arifin. 2012. *Manajemen sarana dan prasarana sekolah.* Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Dananjaya, Utomo. 2017. *Media Pembelajaran aktif.* Bandung: NUANSA CENDEKIA
- Ferguson, George Andrew.1989. *statistical Analysis in Psychology and Education.* Singapore:Mc Graw. Hill Internasional Book Company
- Hamalik Oemar, 2008. *Pendidikan Guru berdasarkan Pendekatan Kompetensi.*Jakarta Bumi Aksara
- Hidayat, soleh. 2019. *Sejarah Matematika.* Bandung. :PT Sarana Pancakarya Nusa
- Kadarrudin , 2018 *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint.* Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Kemendikbud. 2014. *Implementasi kurikulum 2013 tahun 2014 .* Jakarta : kementriam pendidikan dan kebudayaan.
- Kustawan, Dedy . 2013. *Analisis Hasil Belajar , Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus.* Bandung : PT LUXIMA METRO MEDIA
- Miller L. Jennifer & Carly A. Kocurek. 2017. *Principles for educational game development for young children, Journal of Children and Media. Volume 3.*
- Mudjiono, Dimiyati.2006. *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta :Rineka Cipta
- Musfiqon HM. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya
- Neter, John.1974. *Applied Linear Statistical Models.* Llionis : Richard, D. Irwan Inc
- Papadakis, Stamations et al. 2020. *Evaluating the learning process: the “ThimelEdu” Educational gane case study, international journal conference on computer supported education. Volume 2.*

- Rahman Ari Ridwan dan Dewi Tresnawati, 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Jurnal Algoritma volume 13 Nomor 1.*
- Rahman, Miftahul dan Nurfadilah Mahmud. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene. Jurnal Sainifik, Volume 4, Nomor 1.*
- Sarwandi dan Cyber Creative, 2018. *jago Microsoft PowerPoint 2016.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar .* Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA
- Sugiyono, 2017. *Statistika Untuk Peneitian.* Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan.* Bandung : ALFABETA
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Syah, Muhibin. 2011. *Psikologi Belajar.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Ulfa, Maria, andi et al. 2017 . *the effects of the use of android-based application in learning together to improve student's academic performance. AIP Conference Proceedings.*
- Wati, Ega Rima . 2016. *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN.* Jakata : Kata Pena
- Werdiningsih , Titi et al. 2018. *interactive multimedia learning based on mobile learning for computer assembling subject using the principle of multimedia learning (mayer), Internasional Journal of Avanced Science and Technology, Volume 28, Nomor 16.*
- Widjaya , Ardhi . 2013 . *seluk beluk tunanetra & strategi pembelajaran.* Yogyakarta : Javalitera
- Wiwik, Elisabeth dan Sri Mulyani. 2018. *DAMPAK PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BANGUN RUANG. Jurnal Teknologi Pendidikan, Volume 6 Nomor 2.*