

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga pembahasan yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep yang berbeda-beda dengan variasi kemampuan tinggi, kemampuan cukup dan kemampuan rendah yang mana kemampuan pemahaman konsep cukup lebih mendominasi pada siswa. Sehingga, dapat dikatakan pembelajaran dengan penggunaan multimedia game petualangan dalam limas mampu memberikan warna tersendiri dalam pembelajaran matematika dilihat dari hasil wawancara dengan siswa yang bersangkutan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu :

1. Sebaiknya siswa memperhatikan setiap faktor yang membuat mereka kurang dalam hal pemahaman konsep dengan bantuan guru dan juga teman-teman yang memiliki kemampuan pemahaman konsep tinggi
2. Sebaiknya guru yang bersangkutan memperhatikan setiap faktor yang mempengaruhi siswa dalam memahami setiap konsep pada pembelajaran matematika terutama materi limas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aningsih, dan Tri Sri Noor Asih. 2017. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau dari Rasa Ingin Tahun Siswa Pada Model Concept Attainment*. Unnes Journal Of Mathematics Education Research (UJMER), 6(2), 217-224.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arrahim, dan Widayanti, N. 2018. *Perbandingan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Problem Blased Learning (PBL) dan Model Realistik Mathematic Education (RME) pada Mata Pelajaran Matematika di SDIT Darul Hasani Kabupaten Bekasi*. Pedagogik, 6(2), 134-143.
- Astuti Lin Suciani. 2017. *Penguasaan Konsep Ipa Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Formatif, 7(1), 40-48.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung : Yrma Widya.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Komariah, Aan dan Djam'an Satori. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nasution, Eline Yanty Putri. 2018. *Analisis Terhadap Disposisi Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika*. Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 1(1), 44-55
- Ninghardjanti, Patni, dkk. 2020. *Buku Berbagai Riset : Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. Jawa Tengah : CV. Pena Persada
- Nuraeni, dkk. 2018. *Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Tingkat Kepercayaan Diri Pada Siswa Mts*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JIPMI), 1(5), 975-982.
- Nuryadi. 2019. *Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), 5(1), 1-13.

- Poesprodjo. 1987. *Pengertian Pengetahuan Memahami*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Pratomo, Adi. 2019. *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin Utara : Poliban Press.
- Putra, S. D. 2018. *Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Algoritma STT-Garut, Vol. 13 No. 1, 184-190.
- Ruseffendi, E. T. 2006. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito.
- Ruqoyyah Siti, dkk. 2020. *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft Excel*. Purwakarta : Cv. Tre Alea Jacta Pedagogie
- Sadiman, Arief S, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Safithry, Esty Aryani. 2018. *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang : CV IRDH.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, dan Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Surjono, H.D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta : UNY Press.
- Umbara Uba. 2017. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Deepublish.
- Wardhani, Sri. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur : Cerdas Ulet Kreatif
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : LPPM UNNES.

Zulkardi. 2003. *Pendidikan Matematika di Indonesia: Beberapa Permasalahan dan Upaya Penyelesaiannya*. Palembang: Unsri.