BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dikembangkan media *quiz game* yang ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah menengah pertama. pengembangan media ini telah melalui tahapan uji validasi oleh para ahli serta uji praktikalitas dengan melibatkan siswa sebagai pengguna.

berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli diperoleh rata-rata skor sebesar 86,5% yang menunjukkan bahwa media tersebut dalam kategori valid. setelah dinyatakan valid, dilakukan uji coba praktikalitas dengan melibatkan 30 siswa dan diperoleh rata-rata skor sebesar 91,6% yang menunjukkan tingkat kepraktisan.

Dengan demikian media *quiz game* dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dilingkungan sekolah menengah pertama, serta dinilai sesuai untuk diimplementasikan melalui perangkat berbasis android.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru, pengembangan media *quiz game* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan efisien.
2. Bagi siswa, kehadiran media pembelajaran *quiz game* diharapkan

menjadi alternatif sumber belajar yang menarik, memudahkan siswa dalam mengakses serta memahami materi sistem komponen komputer kapan saja dimana saja, sekaligus mendorong kemandirian dalam belajar.

3. Bagi peneliti lain, dapat menjadikan keterbatasan media yang belum memiliki fitur penampilan skor sebagai bahan evaluasi dan dasar untuk pengembangan di tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53–54.
- Amrina, Z., Daswarman, D., & Arifin, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 38 Kuranji. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.37301/jcp.v8i1.52>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Arzani Mukhlis, N., Wibowo Kurniawan, A., & Kurniawan, R. (2021). Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ferdiansyah, H., Halfling, A., Pendidikan, T., Pascasarjana, P., & Negeri Makassar, U.(2021). Indonesia Journal. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI) Universitas Lampung*, 1(2), 29–35.
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).
- Awalia, R., & Mustofa, A. (2024). Media Pembelajaran Game Quiz Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(4), 839–848.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Darma, K. T., & Lestari, S. (2020). *Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Siswa SD*

Kelas 3. 19–26.

<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/2461/1142>

- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 744–753.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd. *Jurnal Pgsd Indonesia*, 3(2), 1–16.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 108.
- Fahmi, A. (2022). Manajemen Perpustakaan Modern Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 52–56.
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, M. M. (2024). *Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 15(Table 10), 4–6.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188.
- Gunawan, & Aris, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran daring Berbasis Game Quizizz Terhadap hasil belajar Peserta Didik Sekolah dasar. *Institutional Repositories & Scientific Journals*, 26–35.
<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/56743>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Nurhidayat, M. A. (2023). Pelatihan Model dan Media Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum Merdeka. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 455–464.

<https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3344>

Mebrian, P. E., & Putri, A. D. (2020). *Rancang Bangun Game Edukasi Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android*. 74–82.

Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Informasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 21–30.

Misbahul Arifin Arif, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05, 437–443.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34.
<https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>

Nugraha, K. S., & Agustina, R. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX Berbasis Android. *Semin. Nas. FST, Univ. Kanjuruhan Malang*, 1, 265–276.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.

Sadiman, A. S. (2006). dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*.

- Safaat, N. (2014). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. *Bandung: Informatika*.
- Sari, D. P., & Rusmin, A. R. (2018). Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN3 Tanjung Raja. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 80–88.
- Sri, 2020. (2021). Modul Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Penelitian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>