

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset serta elaborasi akan usai dilakukan atas penerapan aplikasi *game timeline* di materi Perkembangan Masyarakat di Masa Hindu dan budha di Madrasah Tsanawiyah Daarul Muhsinin janjimanahan.

1. Elaborasi peranti aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah hindu budha di Madrasah Tsanawiyah daarul muhsinin janjimahan, berdasarkan hasil penilaian tiga orang ialah ahli materi secara persentase 82%, ahli peranti secara persentase akan diperoleh 81,6%, serta guru IPS MTs Daarul Muhsinin secara persentase 80,9%.
2. Efektifitas penggunaan peranti pembelajaran berbasis aplikasi game timeline akan dielaborasi sanggup dibuktikan di hasil responden peserta didik kelas IX MTs Daarul Muhsinin atas penerapan aplikasi *game timeline* dalam pembelajaran sejarah ialah mendapat kategori “sangat baik” secara persentase akan diperoleh 89,6% sanggup dikatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil riset serta saran akan diperoleh di ahli materi serta ahli media, guru IPS serta tanggapan siswa, lalu peneliti memberikan beberapa saran guna riset selanjutnya diantaranya ialah:

1. Bagi peserta didik sanggup mengenakan peranti pembelajaran akan sanggup di akses secara mudah melewati smartphone masing-masing peserta didik.
2. Bagi guru, sanggup membantu guru di mencapai tujuan pembelajaran serta guna membangun suasana belajar akan menyenangkan serta efektif secara mengenakan peranti pembelajaran.
3. Bagi Madrasah, masukan guna merencanakan pembuatan peranti pembelajaran sejarah berbentuk aplikasi *game timeline* akan sanggup digunakan di mekanisme pembelajaran.
4. Untuk peneliti selanjutnya sanggup dielaborasi materi akan kian luas lagi sehingga semakin memberikan pemahaman akan kian kuat lagi atas

peserta didik. Diharapkan secara adanya peranti pembelajaran aplikasi *game itimeline* dalam pembelajaran sejarah disini lalu akan semakin banyak peneliti lagi akan mengembangkan peranti pembelajaran akan kian menarik lagi secara pembahasan akan berbeda sehingga mekanisme pembelajaran semakin berwarna secara kreativitas peneliti di membuat peranti pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN