

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang Penerapan Aplikasi *Game Limeline* Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Di MTs Muhammadiyah Kecamatan Gunung Meriah Kabupaten Aceh Singkil, maka di peroleh kesimpulan bahwa:

1. Menganalisisi gambaran yang dilakukan oleh validator menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* berdasarkan ahli media memperoleh persentasi 95,83% dan berdasarkan ahli materi diperoleh persentase 100%, dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi yan dikembangkan sangat layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* pada materi kondisi masyarkat Indonesia pada masa penjajahan telah berhasil di kembangkan di kelas VIII B MTs Muhammaiyyah Gunung Meriah dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah pengembangan ADDIE, yakni Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
3. Peningkatan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game timeline* yang dikembangkan dapat membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kriteria keefektifan menunjukan ketuntasan hasil tes peserta didik secara klasikal di kelas VIII B MTs Muhammadiyah Gunung Meriah. Dimana 21 dari 22 peserta didik tuntas dalam tes belajar, yakni diihat dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 95,45%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, di haruskan memiliki keinginan dan minat untuk brlajar Ilmu Pengetahuan Sosial agar pembelajaran yang berlangsung nantinya cenderung aktif.
2. Bagi guru, di harapkan selalu menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa juga meningkatkan minal belajar siswa. Guru juga dapat menggunakan media *Timeline* ini sebagai media pembelajaran.
3. Bagi madrasah, di harapkan dapat melakukan pelatihan-pelatihan bagi guru dalam menerapkan sebuah media pembelajaran. Hal ini di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi inspirasi yang berguna bagi suatu kegiatan yang sangat berguna di bidang pendidikan. Penelti menyadari bahwa penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna. Maka perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang sempurna.