

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan *game* edukasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu:

- a. *Game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi pembelajaran yang meliputi kualitas isi dengan persentase 89,17%, kualitas pembelajaran dengan persentase 90%. Aspek ahli materi pembelajaran secara keseluruhan dengan persentase 89,58% dengan kategori sangat valid. Aspek ahli teknologi pendidikan meliputi interaksi pembelajaran dengan persentase 93,33%, elemen *game* dengan presentase 87,11%, warna dengan presentase 80%, dan bentuk dengan presentase 91,11%. Aspek ahli teknologi pendidikan secara keseluruhan dengan persentase 87,58% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran termasuk kategori sangat valid dengan presentase keseluruhan ahli materi pembelajaran dan ahli teknologi pendidikan adalah 88,85%.
- b. *Game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang dikembangkan telah diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil dengan presentase 86,84% dengan kategori sangat praktis dan pada uji coba

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok terbatas dengan presentase 88,64% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *Game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang dikembangkan dapat menarik minat peserta didik, mudah digunakan dalam pembelajaran dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

- c. Rata-rata presentase nilai *posttest* pemahaman konsep matematis peserta didik setelah belajar menggunakan *game* edukasi adalah 89,80% dengan kategori sangat tinggi. Rata-rata tersebut telah menunjukkan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan sudah memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

B. Saran

Beberapa saran yang peneliti berikan berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

- a. *Game* edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada materi segi empat.
- b. Materi yang ada perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi, dengan penambahan materi-materi terbaru dan relevan dengan materi sebelumnya.
- c. Diharapkan hasil penelitian pengembangan berupa *game* edukasi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar pada materi segiempat.

- d. Sebaiknya aspek kualitas teknologi penggunaan *adobe Flash CS6 Professional* lebih dikembangkan pemanfaatannya untuk menghasilkan *game* edukasi yang bervariasi dan menarik.
- e. Bagi peneliti selanjutnya hendaklah melakukan pengembangan dengan menggunakan aplikasi lain seperti Blender 3D, RPG dan sebagainya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

