

Hak Cipta Dilindungi 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.

## ABSTRAK

### **Geza Zulfi Meylinda, (2017) : Pengembangan *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.**

Penelitian ini didasari oleh kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang masih menggunakan bahan ajar dan media seadanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penggunaan media seadanya masih belum dapat memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik. Penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan model *game*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pekanbaru. Subjek penelitian adalah para ahli materi dan ahli teknologi pendidikan media pembelajaran yang berasal dari dosen dan guru, serta 6 peserta didik untuk uji kelompok kecil dan 39 peserta didik untuk uji kelompok terbatas dan objek penelitian adalah *game* edukasi. Jenis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan uji validitas, *game* edukasi dinyatakan kategori sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 88,58%. Berdasarkan uji praktikalitas, *game* edukasi untuk kelompok kecil dinyatakan kategori sangat praktis dengan persentase tingkat kepraktisan 86,84%, untuk kelompok terbatas dinyatakan kategori sangat praktis dengan presentase tingkat kepraktisan 88,64%. Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa *game* edukasi yang dikembangkan valid dan praktis. Berdasarkan tes pemahaman konsep matematis, *game* edukasi sudah memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis dengan persentase tingkat penguasaan yaitu 89,80% dinyatakan kategori sangat tinggi.

**Kata Kunci:** *Game Edukasi, Media Pembelajaran, Pemahaman Konsep Matematis.*