

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Game Edukasi Berbantuan QuizWhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa pada materi teorema pythagoras dilakukan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memuat pemahaman konsep. Selain itu, game edukasi ini menyediakan Latihan soal-soal yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi teorema Pythagoras. Produk ini telah diujicobakan di SMP Negeri 8 Yogyakarta sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan skala yang lebih luas
2. Game edukasi berbantuan QuizWhizzer pada materi teorema Pythagoras untuk siswa SMP kelas VIII memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Hasil ini dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi diperoleh total skor 125 dengan kategori Sangat Baik. Serta hasil penilaian ahli media dengan total skor 126 kriteria Baik. Selanjutnya game edukasi memenuhi aspek praktis dilihat dari hasil angket respon peserta didik diperoleh total skor 1813 dan termasuk dalam kategori Baik. Kemudian game edukasi memenuhi aspek efektif dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 75,81 menjadi 85 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar

90,625%. Hasil tersebut menunjukkan $90,625\% > 80\%$ yang artinya bahwa game edukasi dapat dikatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Diujicobakan Kembali ke sekolah sebagai pendamping pembelajaran siswa terutama disaat pembelajaran jarak jauh (daring), agar siswa dapat lebih memahami materi sehingga hasil belajarnya meningkat dan mencapai tujuan yang diharapkan secara optimal
2. Berlanjutnya penelitian pengembangan game edukasi berbantuan QuizWhizzer karena masih banyak yang belum digunakan menyampaikan pembelajaran