

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan software *Adobe animate* pada materi barisan dan deret untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Pariaman ini layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan nilai validitas sebesar 87,2% dengan kategori “sangat baik”. Dan berdasarkan hasil uji coba produk dari respon guru dan respon siswa memperoleh nilai kepraktisan sebesar 88,93% dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* menggunakan *Adobe animate* pada materi barisan dan deret, yaitu:

1. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *game* dalam bentuk aplikasi android yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk membantu siswa belajar mandiri.
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya media pembelajaran matematika berbasis *game* dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lainnya, karena media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pendamping pada proses pembelajaran. Dan bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji praktikalitas guru dilakukan oleh 2 atau 3 orang guru ,

supaya dapat membandingkan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F.S, Yunianta, T.N.H, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. Jurnal Aksioma*, 7(3), 434-443.
- Akhmadan, W. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle. Jurnal Gantang*, II (1), 27- 40.
- Fahlevi, R, Yuliani, A, 2021. *Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa SMA Pada Materi Barisan dan Deret Geometri. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*,4(5),1191-1204.
- Kustadi, C, Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mashuri, Sufri. 2018. *Media Pembelajaran Matematika*. Kolaka: Deepublish.
- Pratidhina, Elizabeth. Dkk. 2020. *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate*. Surabaya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadani, Peri. 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Bandung: Farha Pustaka
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct*. Malang: Sagusagame.
- Rizaldi, Rafki. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah Dalam Bentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Padang: Universitas Bung Hatta
- Sandy, Teguh Arie, Wahyu Nur Hidayat. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: CV Multimedia Edukasi.
- Setyaningrum, W, Waryanto, N.H. (2017) *Media edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik*. Jurnal Mercumatika: *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-56.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Jakarta:Topazart.
- Tim PMAT. 2021. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif

_____. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang; LPPM UNNES.

Yunita, Sri. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Banjir: AhlimediaPress.