

# PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran game dengan *flash CS3* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi sistem persamaan linier dua variabel di kelas VIII SMP Muhammadiyah 18 Surabaya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 93

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran game yang dikembangkan adalah positif, yaitu sebanyak 88,82% siswa menilai positif dan 9,75375% menilai negatif terhadap media pembelajaran game. Hal ini berarti media pembelajaran game yang dikembangkan berada dalam kategori efektif

## B. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan peneliti sebagai sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media pembelajaran game, khususnya dalam matematika adalah sebagai berikut:

1. Dalam setiap tahap sebaiknya didokumentasikan agar lebih mudah dalam menganalisis hasil dan proses pengembangan media pembelajaran game.
2. Perubahan yang terjadi pada media game dan perangkat hendaknya di simpan agar nantinya bisa menjadi referensi bagi praktisi dunia pendidikan yang hendak mengembangkan media game dengan materi yang lain.
3. Validasi dari media game yang dikembangkan sebaiknya dilakukan oleh para ahli media dan perangkat pembelajaran sekaligus agar hasil validasi lebih maksimal.
4. Media pembelajaran game dengan program flash CS3 hendaknya di ujicobakan ke sekolah-sekolah berbasis IT yang lain, agar motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah-sekolah berbasis IT yang lain lebih meningkat dan efektif.
5. Media pembelajaran ini hendaknya dipergunakan oleh para pelaksana pendidikan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.