**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Media video game efektif diterapkan dalam pemebelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Benteng.

Hal ini didasarkan atas empat kriteria keefektifan, yaitu:

1. Prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Benteng setelah menggunakan media video game menunjukkan, 13 dari 23 siswa diantranya mencapai KKM artinya ketuntasan prestasi belajar secara klasikal tidak tercapai. Namum tetap terjadi peningkatan yang signifikan ditinjau dari skor rata-rata gain ternormalisasi mencapai 0.57 atau berada pada kategori sedang. Karena 2 dari 3 point terpenuhi, sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika siswa dapat dikategorikan efektif.
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan baik dibuktikan dengan terlaksananya setiap butir dalam lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran.
3. Presentase rata-rata aktivitas siswa dalam menggunakan video game sebesar 77.08%.
4. Presentase rata-rata minat belajar setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan video game mencapai 81.28% yang mengisyaratkan bahwa tingkat minat siswa ada pada kategori tinggi. Selain itu peningkatkatan minat belajar terlihat melalui skor rata-rata gain minat yang mencapai 0.52 atau berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video game efektif diterapkan untuk meingkatkan minat belajar matematika siswa.
5. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Pembelajaran matematika menggunakan video game hendaknya digunakan oleh guru guna meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa dengan menyesuaikan karakteristik materi yang akan disampaikan. Video game meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar bila digunakan dengan perhitungan yang baik.
2. Kelemahan dalam video game yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah masih sangat sederhana dalam penampakan grafis dan instruksi yang perlu lebih spesifik diberikan dalam game.
3. Untuk memaksimalkan hasil yang diperoleh dalam menggunakan media video game, yang perlu diperhatikan adalah game yang digunakan dalam pembelajaran tidak menyulitkan siswa dalam menggunakannya, instruksi yang diberikan dalam game harus jelas dan sederhana, adakan obervasi kelas untuk menghindari adanya siswa yang tidak mampu menggunakan komputer karena hal ini dapat mengakibatkan penerapan media video game menjadi tidak bermanfaat.
4. Penelitian ini sangat terbatas baik dari segi jumlah variable maupun dari segi populasinya, sehingga disarankan kepada para peneliti di bidang pendidikan khususnya pendidikan matematika untuk melakukan peneltian lanjutan guna memperluas hasil-hasil penelitian ini.