

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian dan pembahasan terhadap *filter game* edukasi berbasis *Instagram* dalam materi persamaan linear satu variabel, *filter game* edukasi berbasis *Instagram* layak digunakan sebagai tes instrument. Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ada pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang mencapai kriteria sangat valid dengan kevalidan materi mencapai 87,62% dan kevalidan media mencapai 86,11%.
2. Tingkat kepraktisan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru yang mencapai 85% dan angket respon siswa mencapai 86%.
3. Tingkat keefektifan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* pada materi PLSV Kelas VII SMP Negeri 2 Ketapang dikatakan efektif melalui validasi empiris dengan kriteria tergolong tinggi dan sangat tinggi, indeks kesukaran dengan kriteria tergolong sedang, daya pembeda dengan kriteria tergolong baik dan sangat baik, dan reliabilitas mencapai 0,84 kriteria tergolong sangat tinggi.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti agar dapat menjadi pandangan pembaca maupun peneliti selanjutnya antara lain:

a. Bagi Guru

- 1) Hasil pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* ini dapat dijadikan rujukan pada mata pelajaran matematika dan meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

2) Hasil produk pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru selain menggunakan pembelajaran dengan konvensional.

b. Bagi Sekolah

Pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* di SMP Negeri

2 Ketapang dapat dijadikan alternatif media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pengembang Lain

1) Sebagai salah satu rujukan untuk melakukan penelitian pengembangan *filter game* edukasi berbasis *Instagram* dengan materi yang berbeda dan menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

2) Sebagai alternatif melakukan pengembangan materi yang sama akan tetapi konsep yang berbeda dengan tampilan produk yang lebih baik dan menarik.