

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu

1. *Game* Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri Dengan Pendekatan Kontekstual termasuk dalam kriteria valid digunakan sebagai media pembelajaran dibuktikan dengan hasil validasi ahli media sebesar 4, 5 dan ahli materi sebesar 4,7 dan dirata-rata mendapatkan hasil 4,6 termasuk dalam kriteria valid.
2. *Game* Pencarian Harta Karun Mater Trigonometri dengan Pendekatan Kontekstual termasuk dalam kriteria sangat praktis dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas terhadap 15 peserta didik mendapatkan respon yang baik terhadap pengembangan media pembelajaran. Hasil uji coba lapangan terhadap 36 peserta didik dan 1 orang guru, mendapatkan hasil sebesar 3,6 dari respon peserta didik dan 4,0 dari respon guru yang kedua duanya respon dalam kriteria sangat baik. Respon peserta didik dan pendidik yang memenuhi kriteria sangat baik.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran untuk mendukung pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut :

1. Berdasarkan kesimpulan diatas, *Game* Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri dengan Pendekatan Kontekstual yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru untuk mengajarkan materi trigonometri.
2. *Game* Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri dengan Pendekatan Kontekstual perlu menambah soal- soal lagi agar peserta didik bisa memperoleh lebih banyak referensi soal.
3. Untuk penelitian selanjutnya perlu dilakukan tahap Penyebaran (*Disseminate*) agar bisa disebar luaskan ke lapangan.