

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media G-MAKI (Games Matematika Khasanah Islam) pada materi bilangan bulat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tebing Tinggi, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran G-MAKI (Games Matematika Khasanah Islam) dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi bilangan bulat dengan nilai-nilai Islam. Produk yang dikembangkan meliputi papan permainan, kartu soal, buku panduan, buku kunci jawaban, pion, dadu, kartu penilaian, dan kotak penyimpanan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika yang aktif, menarik, dan bermakna.

2. Media pembelajaran G-MAKI (Games Matematika Khasanah Islam) dinyatakan “layak” digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil validasi para ahli. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli bahasa meningkat dari 78% (valid) menjadi 100% (sangat valid) setelah dilakukan revisi, sedangkan validasi ahli media meningkat dari 77,33% (valid) menjadi 93,33% (sangat valid). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media G-MAKI telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran..
3. Media pembelajaran G-MAKI (Games Matematika Khasanah Islam) dinyatakan “efektif” dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan bulat. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata 0,8260 atau 82,5963%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media G-MAKI efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di kelas VII SMP.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, media pembelajaran G-MAKI (Games Matematika Khasanah Islam) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam materi bilangan bulat karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Bagi peserta didik, media G-MAKI diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana belajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan semangat belajar melalui kegiatan bermain yang edukatif.
3. Bagi sekolah, media G-MAKI dapat dijadikan sebagai salah satu media pendukung pembelajaran matematika yang inovatif serta dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan Kurikulum Merdeka.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media G-MAKI dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi matematika lainnya, jumlah subjek penelitian yang lebih luas, maupun dengan menambahkan fitur atau komponen

permainan yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, M., Apriliani, V., & Yunus, J. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Smp Melalui Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition. *Statmat : Jurnal Statistika Dan Matematika*, 2(2), 158–166. <https://doi.org/10.32493/sm.v2i2.5648>
- Alea, A. K., & Amidi. (2024). Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo. *Prisma : Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 112–118. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Angelica, L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial (MONAS) Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Vii Smpit Iqra' Kota Bengkulu.*
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar.* 4(5), 702–709.
- Aulia, M. P., & Mutaqin, A. (2022). *Pengembangan Instrumen Numerasi pada Konteks Pertanian untuk Siswa.* 06(03), 2454–2466.
- Azizah, N. (2025). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar.* 9, 6637–6643.
- Damayanti, Y., & Anita, I. W. (2023). Karakteristik Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Di Mts Az-Zahra Parongpong Berdasarkan. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(5), 1831–1840.

<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18750>

- Efendi, D. (2023). *Types of Learning Media in Primary School during Covid-19*. 05(01), 111–128.
- Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). *Karakteristik Dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research And Development (Borg & Gall) Dalam Pendidikan*. 09, 490–501.
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD*. 9, 18355–18363.
- Imam, R. D. (2020). *Penggunaan Permainan Matematika Bela Negara Dalam Mengasah Pengoperasian Bilangan*. 490–494.
- Ismail, H. S., & Zulkarnaen, R. (2023). Korelasi Antara Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kecemasan Matematis. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1857–1862.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6122>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 3(April), 15–23.
- Komarudin, Achi Rinaldi, Rikka Yulina, Suherman, L. P. (2023). *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa : Analisis Jalur dengan Structural Equation Model*. 18(1), 67–76.
- Laila Eka Rahmantika, H. P. (2025). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Kompetensi Untuk Pembelajaran Matematika Kelas Viii Di Smp Amal Mulia 2 Cileungsi*. 10, 294–301.

- Lailiyah, N. (2021). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Kecemasan Matematika Siswa Kelas XI*. 100–101.
- Latifah, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Ular Tangga Pada Materi Bilangan Untuk Siswa Kelas VII*.
- Lestari, A. M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Domino Puzzle Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Siswa Kelas 5 Di SD Negeri 205 Bengkulu Utara*.
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika [Students' ability to understand mathematical concepts in mathematics learning]. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(2), 134–144.
<https://www.jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/6818>
- Nanda Fatira Dwi Yanti, A. I. I. (2025). *Analysis Of Students' Mathematical Concept Understanding Ability In The Material Of Integer Numbers* (p. 6).
- Novrianti. (2016). *Teknik Pengembangan dan Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. 1.
- Nurhangesti, M. (2024). Faktor - Faktor Pemahaman Konsep Matematika. *Jma*, 2(12), 3031–5220.
- Olivia Eunike Selvie Liando, Indra Rianto, W. R. L. P. (2022). *Aplikasi Mobile Learning Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(April), 172–183.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2015, 1 (2015).

Radiusman. (2020). Literacy Study: Children's Understanding of Concepts in Mathematics Learning. *FIBONACCI: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 6(1), 1.

Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

Rahman, W. I. (2025). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Balap Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso*.

Rangkuti, H. F. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar*. 2(6).

Raudatul Jannah. (2020). *Implementasi Media Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Penguatan Mufradat (Kosakata Bahasa Arab) Pada Siswa Kelas III MI Bustanul Ulum Kemiri 01 Kecamatan Panti Tahun Pelajaran 2019/2020*. 5(1), 19–44.

Rizal, I. M. (2025). *Analisis Kemampuan Literasi Matematis Selaras Dengan Kerangka Sains Pisa 2025 Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis*. 2024, 647–655.

Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.

Safari, Y., & Syawalina, N. N. (2025). *Mengenal Jenis , Sifat , dan Penerapan Bilangan dalam Pembelajaran Matematika di*

Sekolah Dasar. 4, 3673–3685.

Saputra, R., & Yuhana, Y. (2025). *Pengembangan Instrumen Tes Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills untuk Siswa SMA. 09*(December 2024), 34–46.

Siregar, N. F. (2021). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (Understanding of Junior High School Students' Mathematical Concepts Through the Realistic Mathematics Education Approach). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1919–1927. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.635>

Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d. In *Alfabeta*.

Suparlan. (2019). *Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. 1*, 79–88.

Suryani, Y. T. J. S. (2025). *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 5*, 1713–1720.

Tata, T., & Haerudin, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Kelas IX pada Materi Aljabar. *Prisma*, 11(2), 363. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2385>

Tauhid, K., Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 (2024), e-ISSN 2963-590X. 3*, 9817–9824.

TH, M. N. (2022). *Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Pegawai Pemerintahan (Study kasus pada Dinas*

Pemberdayaan perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Way Kanan). 20(1), 9.

Wani, A. S., Yasmin, F. A., & Rizky, S. (2024). *Penggunaan Teknik Observasi Fisik dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. 8, 3737–3743.

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri. (2023). *Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran*. 4, 84–95.

Zuhriawan, M. Q., Nasrulloh, M. F., Satiti, W. S., & Umardiyah, F. (2023). *APPLICATION : Applied science in Learning Research Trends in Class VI Students ' Thinking in Understanding Negative Integer Number Through Number Lines*. 2(3).

