

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan, yakni

1. Kelayakan LKPD teks prosedur dengan Pemanfaatan *game virtual* melalui penilaian dari ahli materi berada pada persentase 94% yang dikategorikan sangat layak, lalu ahli media memberi nilai sebesar 92% yang dikategorikan sangat layak.
2. Tingkat kemenarikan LKPD teks prosedur dengan Pemanfaatan *game virtual* berdasarkan tanggapan pendidik adalah sebesar 98,8% yang dikategorikan sangat menarik. Pernyataan ini didasari oleh respon dari siswa SMP/MTs pada saat uji kelompok kecil dan uji lapangan yang tergolong sangat menarik dengan persentase 88,10% dan 89,09%. Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD tersebut sangat menarik untuk guru dan siswa, sehingga bisa diterapkan menjadi salah satu media pendukung pembelajaran.
3. Efektifitas LKPD dengan pemanfaatan *game virtual* pada siswa di kelas VII SMPN 1 Tanah Jawa dapat dikatakan efektif. Dapat terlihat melalui uji gain untuk 32 siswa kelas VII SMPN 1 Tanah Jawa, maka terlihat bahwa sebanyak 5 peserta didik (15,63%) menunjukkan kriteria efektivitas yang tinggi, sebanyak 27 peserta didik (84,37%) menunjukkan efektivitas sedang. Sedangkan perolehan indeks gain yaitu 0,48 dengan kriteria keefektifan sedang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, bahan ajar LKPD dengan memanfaatkan *game virtual* untuk menunjang hasil belajar mempunyai beberapa implikasi, yakni:

1. Manfaat penggunaan bahan ajar LKPD dengan memanfaatkan *game virtual* bagi guru adalah sebagai masukan agar dapat lebih variatif dalam menunjang kualitas pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat penggunaan bahan ajar LKPD dengan memanfaatkan *game virtual* untuk siswa ialah agar mereka dapat belajar mandiri dan terarah, mendorong motivasi belajar dan mendukung hasil belajarnya. Selain itu, memberikan pengertian mengenai teks prosedur.
3. Manfaat menggunakan menggunakan bahan ajar LKPD dengan memanfaatkan *game virtual* dapat meningkatkan kreativitas penyusunan bahan ajar yang kreatif, variatif, memberikan pengalaman serta pengetahuan yang baru dalam pengembangan bahan ajar untuk menunjang hasil belajar siswa.

5.3 Saran

1. Saran pemanfaatan

Peneliti berharap bahwa hasil penelitian berbentuk LKPD teks prosedur dengan Pemanfaatan *game virtual* ini bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di sekolah sehingga LKPD bisa lebih bermanfaat secara menyeluruh.

2. Saran implementasi

Peneliti mengharapkan produk LKPD teks prosedur dengan Pemanfaatan *game virtual* ini dapat diterapkan untuk melatih pemahaman konsep peserta didik, karena LKPD ini mengandung soal evaluasi yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Diharapkan LKPD teks prosedur dengan Pemanfaatan *game virtual* yang dikembangkan kali ini, dapat dikembangkan kembali di kemudian hari dan tidak hanya sebatas materi teks prosedur saja, tetapi dapat dikembangkan pada materi lainnya.

