

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *education games* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 Peristiwa dalam Kehidupan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan LKPD berbasis *education games* berdasarkan kevalidan produk dilihat dari desain validator diperoleh hasil yang sangat valid dengan skor rata-rata 89%. Demikian juga hasil validator dari ahli materi dengan sistem validasi dua kali memperoleh skor rata-rata 93% dan dinyatakan sangat valid dengan sistem validasi dua kali. Dari hasil 2 validator ahli, setelah dilakukan dua kali validasi dapat dinyatakan bahwa produk LKPD berbasis *education games* yang dikembangkan layak digunakan di lapangan tanpa revisi dengan kategori sangat valid.
2. Kepraktisan LKPD berbasis *education games* berdasarkan penilaian respon guru memperoleh skor rata-rata 86% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi guru kelas V yaitu Ibu Desy Lisnawaty, S.Pd terhadap uji kepraktisan LKPD berbasis *education games*, yang dikembangkan pada aspek materi, penyajian, dan implementasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 86% yang dikategorikan Sangat Praktis dalam proses pembelajaran.
3. Keefektifan LKPD berbasis *education games* pada materi perubahan wujud benda berdasarkan respon siswa memperoleh nilai rata-rata 85 dengan kriteria

sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *education games*, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan mencari sumber-sumber lain yang relevan dengan materi selain menggunakan LKPD berbasis *education games*.
- b. Peserta didik diharapkan lebih sering berlatih memecahkan masalah dalam latihan soal dan lebih sering bertanya kepada guru maupun teman sekelas sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi.

2. Bagi Guru

- a. Pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *education games* lebih dikembangkan oleh guru untuk materi lain sehingga dapat menghasilkan pembelajaran dengan nuansa belajar sambil bermain.
- b. Guru diharapkan dapat menggunakan LKPD berbasis *education games* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
- c. Guru diharapkan lebih memperhatikan alokasi waktu selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga sesuai dengan alokasi waktu pada rancangan pembelajaran.

d. Guru diharapkan dapat mengkondisikan kelas lebih baik untuk menciptakan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis permainan secara maksimal, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap LKPD berbasis *education games* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan penguasaan materi pembelajaran sehingga dapat mencakup keseluruhan materi perubahan wujud benda.
- b. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang ini diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan masukan untuk pengembangan bahan ajar berupa LKPD.