

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* mendapatkan kesimpulan yaitu LKPD berbasis *game* tradisional congklak layak digunakan untuk bahan pembelajaran kepada peserta didik karena telah memenuhi tiga persyaratan diantaranya kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil yang didapatkan sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* segiempat kelas VII SMPN 1 Jiwan mendapatkan persentase kevalidan dengan nilai 96%. Dari persentase tersebut LKPD dapat dikategorikan sangat valid.
2. LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* kelas VII SMPN 1 Jiwan memenuhi ketegori sangat praktis dengan hasil yang didapat dari angket respon peserta didik sebesar 79% dari uji terbatas sedangkan mendapatkan hasil 78% dari uji coba lapangan.
3. LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* kelas VII SMPN 1 Jiwan memenuhi kriteria cukup efektif, hasil ini didapatkan dari penggabungan rata-rata dan penghitungan melalui rumus N-Gain. Hasil yang didapat dari uji coba terbatas sebesar 49% dan hasil dari

uji coba lapangan mendapat 66%. Keduanya masuk kedalam kriteria cukup efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* sudah dilakukan sesuai prosedur dan tatacara yang ada. Tetapi LKPD ini masih memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. LKPD ini hanya bersifat hardfile saja sehingga tidak dapat diakses secara online menggunakan laptop, smartphone dan komputer.
2. LKPD ini hanya fokus pada materi peluang saja dan hanya ditujukan pada kelas VII saja.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* mempunyai implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* menjadi inovasi dalam penyampaian pembelajaran matematika yang digabungkan dengan *game* tradisional yang ada di lingkungan peserta didik.
3. Tanggapan yang diberikan dari pihak peserta didik sangat baik.

D. Saran

Ditinjau dari penelitian, pembahasan, simpulan, keterbatasan, dan implikasi hasil pengembangan LKPD berbasis etnomatematika pada materi bangun datar segiempat peneliti mempunyai saran diantaranya adalah:

1. Bagi sekolah

LKPD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai patokan atau acuan sebagai bahan ajar selain buku paket yang berasal dari pemerintah untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* yang sudah dikembangkan dapat menjadi alat bantu atau bahan ajar tambahan untuk menunjang penyampaian pembelajaran yang lebih baik.

3. Bagi peserta didik

LKPD berbasis *game* tradisional congklak menggunakan metode *peer tutoring* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai bahan belajar agar dapat lebih baik dalam memahami pelajaran khususnya dalam materi peluang.

4. Bagi peneliti

LKPD yang sudah dikembangkan dapat digunakan menjadi referensi pada penelitian pengembangan selanjutnya. Agar dapat menjadi LKPD yang lebih baik kedepannya.

