

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mejoyan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan

LKPD berbasis model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* dengan berbantuan alat peraga konkret untuk materi aritmatika sosial dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata validasi gabungan sebesar 92,77%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar konstruksi instruksional, kebahasaan, dan relevansi materi yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

2. Kepraktisan

Media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat praktis dengan skor 88,99% pada uji coba terbatas dan 91,41% pada uji coba lapangan. Tingkat kepraktisan ini didukung oleh kemudahan penggunaan produk oleh peserta didik dan efektivitas manajemen kelas saat simulasi pasar mini berlangsung, sehingga media ini dapat dioperasikan dengan bimbingan pendidik yang minimal.

3. Keefektifan

LKPD berbasis model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial peserta didik, dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,69 (kategori sedang). Pengalaman sensorik-motorik dalam aktivitas simulasi mampu mentransformasi pemahaman peserta didik dari tingkat instrumental menuju pemahaman relasional yang mendalam.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan untuk interpretasi hasil dan pengembangan di masa depan:

1. Cakupan Materi

Pengembangan produk ini terbatas pada sub-materi konsep jual-beli (harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon, dan pajak), sehingga belum mencakup keseluruhan materi aritmatika sosial lainnya seperti bunga tunggal atau bruto, neto, dan tara secara mendalam.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Mejayan yang mengikuti pembelajaran aritmatika sosial pada semester genap 2025/2026, dengan jumlah 22 peserta didik. fokus pada kelas yang diampu oleh pendidik matematika serta validator ahli untuk menilai kelayakan LKPD berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan alat peraga.

3. Kendala Teknis

Meskipun media dipilih sebagai solusi, terdapat ketergantungan pada ketersediaan alat peraga fisik di kelas dan manajemen waktu simulasi yang memerlukan pengawasan pendidik secara intensif agar aktivitas fisik tidak mendominasi porsi penjelasan matematis.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Implikasi dari penelitian ini mencakup dimensi teoretis dan praktis:

1. Dimensi Teoretis

Penelitian dan pengembangan ini memperkaya landasan teori pengembangan bahan ajar matematika dengan menunjukkan bahwa integrasi model ADDIE dan sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing*, dipadukan dengan LKPD terstruktur, mampu memperkuat konstruksi pemahaman konsep aritmatika sosial. Temuan ini menegaskan bahwa pengalaman simulasi transaksi nyata dan panduan administrasi pembelajaran (pencatatan transaksi dalam LKPD) memfasilitasi pembentukan pengetahuan relasional tentang harga, diskon, dan untung-rugi sehingga dapat menjadi rujukan teoritis dan indikator operasional bagi penelitian lanjutan.

2. Dimensi Praktis

Produk LKPD berbasis *Role Playing* dan alat peraga memberikan solusi siap pakai bagi guru dan sekolah dengan menyediakan rancangan aktivitas, skenario pasar mini, dan format pencatatan transaksi yang memudahkan pengelolaan kelas, meningkatkan keterlibatan siswa, serta

menurunkan beban kognitif abstrak dengan demikian, LKPD ini layak menjadi inovasi untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan literasi keuangan dasar dan keterampilan aplikatif peserta didik di tingkat SMP.

D. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini salah satu upaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing*, mengembangkan potensi anak dan pengetahuan secara maksimal dengan bantuan alat peraga dengan konsep jual-beli pada materi aritmatika sosial.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat di manfaat oleh pendidik sebagai inovasi baru pelajaran matematika praktik langsung dikelas dengan adanya pasar mini yang menciptakan keadaan secara nyata.

3. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbantuan alat bantu peraga jual-beli untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli alam materi aritmatika sosial dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan disekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian lain di sarankan untuk lebih mengembangkan penelitian ini agar tidak terpaku dengan 1 skenario. Penelitian ini sebagai sarana pengabdian untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh serta pengalaman dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinsa, R., Anjasari, V., & Yensy, N. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan LKPD Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 48–56.
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1442>
- Batista, A. M. O. (2025). Matemática Divertida: Usando Ludicidade E Projetos No 4º Ano Do Ensino Fundamental I. *Panorama Da Educação: Estudos Interdisciplinares*, 300–318. <https://doi.org/10.63330/aurumpub.011-023>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Fehrmann, R. (2025). Implementing Augmented Reality Models in the Classroom Environment Using Merge Cubes: A Quantitative Study of the Effects on Students' Cognitive Load and Motivation. *Education Sciences*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/educsci15040414>
- Habibah Rahmah Siregar, Mohd. Arifin, & Nurdalilah. (2024). Pengaruh Demonstrasi Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang. *Jurnal Cermatika*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.64168/cermatika.v3i1.1426>

- Hasanah, N., Khalidah, N., Pradja, B. P., & Raharjo, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(01), 17–26.
<https://doi.org/10.57008/jjm.v3i01.1157>
- Islami, R. D., Kurniati, N., Tyaningsih, R. Y., & Azmi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis matematika realistik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 179–186.
- Junaidi, M. A. (2025). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheet dengan Model Discovery Learning Berdasarkan Kesiapan Belajar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022a). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022b). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Kusuma Hariningsih, R. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Sosiodrama (Role Playing) pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 8(1), 106–111.
<https://doi.org/10.55886/infokom.v8i1.882>
- Masruroh, F., Dinarti, S., & Qomarjah, O. N. (2025). The Effect of Role Playing Game Learning Media on Mathematics Learning Outcomes of Grade VIII Students at

- SMP Islam Cendekia Harapan Jombang. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(2), 1007. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v6i2.1007>
- Maulida, R. (2025). *Rahma maulida nim. 21591165*.
- Muslikasari, R., & Rusnilawati, R. (2023). Model Pembelajaran Role Playing Dengan Game Digital Terhadap Sikap Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.26740/jp.v8n2.p101-110>
- Pangestika, S. K. I. (2022). Kemampuan komunikasi: Perbedaan Model Pembelajaran Role Playing dan Langsung Materi Arimatika Sosial. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(3), 92–96. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i3.264>
- Rahmadhani, F., Mulyono, B., & Hapizah. (2025). Design of differentiated mathematics learning activities on arithmetic sequences and series to support students' computational thinking skills. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 187–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v14i1.15853>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, N., Prasetyawati, Y., Sukmaningthias, N., & Simarmata, R. H. (2023). Development of E-Worksheet Based on Realistic Mathematics Education to Support Mathematical Literacy Skills of Junior High School Students. *E3S Web of Conferences*, 400. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202340003006>

Selegi, S. F., Murniviyanti, M. P. D. L., Irawan, M. P. D. B., & Tanzimah, M. P. (2025).

Konsep Belajar Dalam Kurikulum Merdeka. CV. Azka Pustaka.