

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang peneliti lakukan, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *TGT* mengikuti langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Berdasarkan kunjungan dan tanya jawab dengan guru matematika di MTs Salafiyah Kota Cirebon menunjukkan bahwa LKPD di sekolah kurang menarik, unsur-unsur LKPD belum lengkap, dan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, terlihat dari ketidakfokusan, kurangnya partisipasi dalam diskusi, dan kemalasan dalam mengerjakan tugas. Untuk mengatasi ini, peneliti mengembangkan LKPD dengan model pembelajaran *TGT* untuk meningkatkan minat siswa, menggunakan aplikasi Canva dengan tema *games* bernuansa warna biru gradasi, dengan materi teorema pythagoras. Setelah LKPD dikatakan layak oleh para ahli, LKPD digunakan dalam pembelajaran di kelas VIII B MTs Salafiyah Kota Cirebon. Evaluasi dilakukan untuk menganalisis data peningkatan minat belajar dan respon siswa terhadap LKPD, serta perbaikan berdasarkan saran selama pembelajaran. Hasilnya, seluruh proses ADDIE berhasil dilaksanakan dan menghasilkan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *TGT*.
2. Penilaian kelayakan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *TGT* dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dilakukan sekali. Ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,6%, ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3%, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5%. Ketiganya mendapatkan kriteria sangat layak sesuai dengan Tabel III.7. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan

ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD yang dikembangkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

3. Respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan sangat baik, dengan nilai rata-rata 97%, termasuk dalam kriteria sangat baik sesuai dengan Tabel III.8. Rincian nilai respon siswa per indikator adalah: kejelasan materi 98%, kemudahan pemahaman materi 95%, penggunaan visual 98%, tampilan LKPD 98%, dan kejelasan bahasa 96%. Semua indikator ini masuk dalam kriteria sangat baik sesuai dengan Tabel III.8. Dengan demikian, bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.
4. Penggunaan LKPD dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam matematika, terutama pada materi teorema pythagoras, dengan uji *N-gain* rata-rata 0,92 dengan interpretasi terdapat peningkatan pada kategori tinggi sesuai dengan Tabel III.9. Peningkatan minat belajar terlihat pada indikator-indikator berikut: perasaan siswa (126 menjadi 221), keaktifan selama belajar (130 menjadi 235), ketertarikan siswa (201 menjadi 349), rasa ingin tahu (123 menjadi 235), dan perhatian siswa (177 menjadi 348). Secara keseluruhan, skor meningkat setelah penggunaan LKPD dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan demikian bahan ajar ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII B MTs Salafiyah Kota Cirebon pada mata pelajaran matematika, khususnya materi teorema pythagoras.

5. 2. Keterbatasan

Dalam pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. hal tersebut dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa keterbatasan tersebut diantaranya adalah:

1. Peneliti masih terbatas pada satu sekolah saja, belum dilakukan penerapan di sekolah yang berbeda.

2. Materi yang disajikan pada LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* hanya memuat materi teorema pythagoras dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.6.
3. Peneliti menyebarkan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagian dalam bentuk cetak berwarna dan sebagian lagi dalam bentuk fotokopi dikarenakan keterbatasan biaya.
4. Permainan yang terdapat di dalam LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* masih tergolong sederhana.

5.3. Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil kesimpulan diatas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, peneliti menyarankan penggunaan bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika. Disarankan juga agar guru menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaannya sebelum memulai pembelajaran dengan LKPD ini.
2. Bagi siswa, LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang digunakan dalam pembelajaran matematika menghadirkan pengalaman belajar matematika yang baru dan menarik bagi siswa serta mampu membantu siswa meningkatkan pengetahuan serta minat belajar matematika. Agar pembelajaran dengan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif, siswa harus membaca petunjuk penggunaan LKPD dengan seksama untuk memahami urutan pembelajaran dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, karena segala keterbatasan dan kekurangan dalam pengembangan ini, penulis mengharapkan beberapa hal untuk penelitian selanjutnya, diantaranya peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar serupa untuk pokok bahasan lain, serta pada tahap implementasi, peneliti perlu menyebarkan bahan ajar LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, Hal ini

membutuhkan biaya yang lebih besar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya perlu mempersiapkan biaya yang lebih besar untuk tahap implementasi.

