

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian, dan pembahasan terhadap LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII SMP Negeri 8 Sepauk, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika.

Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tingkat kevalidan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikategorikan “sangat valid”. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 92,66%, ahli materi sebesar 98,33%, dengan rata-rata presentase kevalidan sebesar 95,49%.
2. Tingkat kepraktisan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa dikategorikan “sangat praktis”. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji coba skala kecil yang memperoleh persentase kepraktisan sebesar 94,37% dan hasil uji coba skala besar sebesar 95,34%. Selain itu, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana yang telah disusun.

3. Tingkat keefektifan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 95,24%, yang berada pada rentang 90%–100% sesuai dengan kriteria tingkat keefektifan. Selain itu, rata-rata nilai posttest siswa mencapai 84,76. Dengan demikian, LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* dinyatakan sangat efektif untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.
4. Terdapat perbedaan Kemampuan pemecahan masalah siswa yang signifikan setelah menggunakan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample t-test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure*.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Peserta didik dapat memanfaatkan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* sebagai sarana belajar mandiri maupun kelompok untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
2. Guru matematika dapat memanfaatkan LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. LKPD berbasis *Game Quest Math Adventure* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi kesebangunan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan LKPD serupa pada materi matematika lainnya.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji LKPD pada sekolah dan jumlah subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, A. H., & Ekohariadi, E. (2020). Pengaruh keterampilan berpikir kritis terhadap problem solving siswa berbantu media pembelajaran. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 234-246. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i2.37482>
- Ali, D., Nurhanurawati, & Noer, S. H. (2022). Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 829–838. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4760>
- Amanda, A. D., & Prihatin, T. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi “Math Adventure” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 540-553. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26916>
- Amos, V. (2025). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Widina Media Utama
- Anggraini, W., Nurhanurawati, N., & Caswita, C. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Kontekstual Dengan Model Logan Avenue Problem Solving (Laps)–Heuristic Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 58-68.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif (JPI)*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Astuti, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja peserta didik(LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk kelas VII SMPMTs mata pelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, S(2), 1011-1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>
- Atmajaya, T., Susanta, A., Utari, T., Susanto, E., & Maulidiya, D. (2023). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi Lingkaran Kelas Viii Smp Negeri 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* , 7 (3), 441–449. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.441-449>
- Bierera, E., & Muchlis. (2021). Pengembangan LKPD berbasis PBL untuk melatih keterampilan berpikir analitis pada materi elektrolit dan nonelektrolit. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(2), 149–158.
- Bukya, T. N., & Fernandez Rao, S. (2022). Developmental characteristics of children and adolescents: Physical, cognitive, emotional and social aspects.

*Journal of Positive School Psychology*, 6(8), 123–135.  
<https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/14059>

- Dewi, R. K. (2021). Analisis karakteristik siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>.
- Diana, A., Tahir, M., & Khair, B. N. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis discovery learning pada pembelajaran IPA materi sumber daya alam untuk kelas IV SDN 23 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 141–150. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.419>
- Hafizah, N., Widiati, I., Herlina, S., & Wahyuni, R. (2025). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berbasis *Education for Sustainable Development* (ESD) pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 1473–1483. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i3.4358>
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Husain, I. A., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Permatasari, S. J. (2024). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah melalui pembelajaran berbasis proyek pada anak usia dini. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 11901–11910. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14533>
- Izzah., Sholikhah, H. A., Ansori. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishin
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati. 2020. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, Vol. 5, No. 3, hlm. 219–228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Ningsih, W., Arwita, W., Hardinata, A., Rahmawati, S., & Purwanto, E. (2024). *Media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Pangestu, F., Setiani, A., & Imswatama, A. (2024). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(4).

- Pratidina, D. A., & Nindiasari, H. (2023). Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Kerangka Kerja TPaCK : Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), 1841–1850. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.15834>
- Purnamasari, R. Y. D., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Petualangan Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Datar di SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1120-1126. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1376>
- Qotrunada, A., & Furqon, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Interaktif Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Aritmatika Sosial untuk Kelas VII. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan Matematika*, 2 (1), 79–104.
- Ramadani, P. A., & Zaenal, R. M. (2025). Pengembangan Permainan Board Game “Petualangan Bilangan” Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didactical Mathematics*, 7(2), 589-602.
- Ridha, A. R., & Widyaningsih, E. (2025). Validitas alat ukur dalam evaluasi pendidikan: Kajian konseptual tentang jenis, faktor penentu, dan implikasi pengukuran. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 6(1), 610–620. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i1.8310>
- Setiyaningsih, A., Yuwono, M. R., & Wijayanti, S. (2022). Analisis kelengkapan LKPD sebagai media pembelajaran matematika peserta didik. WIDYA DIDAKTIKA: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.54840/juwita.v1i2.68>
- Setyaedhi, H. S., Rusijono, & Ardianik. (2025). *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan SPSS)*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.
- Shiddiq, I. A., & Suputra, I. N. (2022). Keberhasilan penggunaan media pembelajara interaktif berbantuan *software* Lectora Inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1).
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika: systematic literature review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45-59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>

- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Kesebangunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40.
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 335-344. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1830>
- Sudianto, A., & Ismayanti, R. (2023). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 120–130.
- Sudikan, S. Y., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan dan pembelajaran*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh media pembelajaran game edukasi berbasis construct terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/630>.
- Umbaryati, U. (2016, February). Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika. In *PRISMA, prosiding seminar nasional matematika* (pp. 217-225).
- Viana, W. E., & Yustiana, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran Harmony digital muatan pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. *PENDAS: Primary Education Journal*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.29303/pendas.v6i1>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., & Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wardhani, N. E., & Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Game *Labyrinth Adventure* Berbasis Android Sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Warni, R., Pangaribuan, F., & Hutaeruk, A. J. (2022). Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Motif Kain Sarung Batak Toba pada Materi Transformasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4812-4824. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2942>

- Widodo, S. A., Irfan, M., Perbowo, K. S., Ma'arif, S., & Hidayat, W. (2025). *Kemampuan memecahkan masalah matematis: Suatu konsep dasar*. Deepublish Digital.
- Wulandari, T., & Yahfizham. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis permainan kelereng pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special Issue), 69–80. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpms/article/view/88578>
- Yuanda, D., & Harisman, E. (2022). Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 829–838. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4760>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat belajar seasyik bermain game*. (Ed. I). ANDI.
- Yustika, L., Pratama, R., & Handayani, S. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis penemuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 210–220.