

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Validasi oleh validator terhadap lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan Kartu Domino Fisika Pada Materi Cahaya dan Alat Optik SMP Kelas VIII yang mendapat penilaian 0,86 %, dikategorikan sangat valid.
2. Respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD berbantuan kartu domino fisika sebagai media pembelajaran baik jumlah keseluruhan presentase respon siswa 89% dapat dikategorikan sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahsan diatas, kemudian ditarik bebrapa kesimpulan. Peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penggunaan LKPD berbantuan kartu domino fisika sebagai media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran secara langsung dengan efektif dan efisien.
2. Adanya Pelatihan buat peneliti dan peserta didik untuk penggunaan media pembelajaran langsung. Agar persiapan yang matang sebelu menggunakan media pebelajaran langsung.
3. Untuk melancarkan pembelajaran langsung perlu diadakan fasilitas pendukung pembelajaran harus memadai agar efektivitas pembelajaran dapat terlaksan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A., Mutiara, I.A. and Asrifan, A. (2021) 'Masalah Pendidikan Di Indonesia', *OSF Preprints*, pp. 0–19.
- Dahlan, D. (2018) 'Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba', *Publikasi Pendidikan*, 8(2). doi:10.26858/publikan.v8i2.5964.
- Fitri, S.F.N. (2021) 'Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1617–1620.
- Kismawardani, A., Muharrami, L.K. and Hadi, W.P. (2018) 'Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri', *Science Education National Conference 2018*, IV(1), pp. 206–2014. Available at <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>.
- MEGAWANTI, P. (2012) 'Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia', *Formatif*, 2(3), p. 234831.
- Minat, M., Pada, B. and Kinematika, M. (2020) 'Vol. 8 No. 1, Maret 2020', 8(1), pp. 1–8.
- N.L.G. wiranti d (2021) 'Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Rumahku Untukku Siswa Kwlas IV SD Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha', 11, pp. 4–10.
- Pawestri, E. and Zulfiati, H.M. (2020) 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran', *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3). doi:10.30738/trihayu.v6i3.8151.

- Qurrotaini, L. *et al.* (2021) 'Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA SD', ... *Penelitian LPPMUMJ* [Preprint]. Available at: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/10616%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/download/10616/6034>.
- Safitri, A.R.N. and Nugraheni, N. (2020) 'Dampak Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*, (1), pp. 46–54. Available at: <https://prosiding.iahntp.ac.id/>.
- Wegasari, K. (2021) 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di SDN Cabean 3 Demak', *Jurnal Penelitian*, 15(1), p. 27. doi:10.21043/jp.v15i1.9109.
- Yakin, R.Q., Suwindra, N.P. and Mardana, B.P. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus', *Jppf*, 8(2), pp. 2599–2554.