

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa :

1. LKPD gamifikasi yang dikembangkan pada materi barisan dan deret geometri valid berdasarkan kriteria karakteristik LKPD, bahasa dan desain.
2. LKPD yang dikembangkan praktis digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan kepraktisan LKPD gamifikasi dinyatakan praktis dengan rata-rata nilai 95,46% dengan kriteria sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan LKPD gamifikasi yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. LKPD gamifikasi yang telah dibuat diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media alternatif oleh tenaga pendidik matematika.
2. Peneliti lain dapat mengadakan penelitian serupa dengan uji coba produk di kelas lain dengan standar dan kemampuan peserta didik yang berbeda.
3. Peneliti lain dapat membuat penelitian serupa dengan memperhatikan penulisan dan keterkaitan kuis dan materi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. F. M., & Wiyono, A. (2015). *Pengembangan Lembar kerja peserta didik LKPD pada Pembelajaran Mekanika Teknik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Peserta Didik kelas X TGB SMK Negeri 2 Surabaya*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan 1, no. 1/JKPTB/15: h.49.
- Arsyad, & Azhar. (2013). *Media pembelajaran (rev.ed)*. Jakarta: Depdiknas.
- Badar, T. I. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013(Kurikulum Integrative/TKI)*. Al-Tabany. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Basrowi., & Suwandi. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif* Jakarta: Rineka Cipta.
- Chronos, O., & Sundel, S. (2011). "Digitalkoot: Making Old Archives Accessible Using Crowdsourcing." In Human Computation Workshop.
- Daryanto., & Dwicahyo, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, Rpp, Phb, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Depdiknas.
- Farida., Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkup*. JPPM Vol.11 No. 2.
- Fitri, Anisah. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada Materi Himpunan Peserta didik Mts di Indragiri Hilir*. Skripsi, Riau Uin Suska Riau.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Journal TICOM Volume 5 Nomor 1. ISSN : 2302-3252.
- Kasmina, & Toali. (2018). *Buku Matematika untuk SMK/SMA Kelas X*

Berdasarkan Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Latifah, S., Setiawati, E., & Basith, A. *Pengembangan Lembar kerja peserta didik LKPD Berorientasi Nilai-nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. Al-Biruni 5, No.1 (2016): 45.
- Masykur, R., Nofrizal., & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 8, No.2.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Nugroho., Arif, A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). *Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 8, No.2.
- Novianti. (2015). *“Pengembangan Modul Akutansi Asset Tetap Berbasis Pendekatan Sainifik Sebagai Pendekatan Implementasi K-13 Di SMKN 3 Buduran“*. Jurnal Pendidikan, Vol. 3 No. 1. Hal. 4
- Padmaningrum, R. T. (2008). *Kriteria Lembar Kerja Siswa (LKS) yang baik*. Yogyakarta: Jurnal Jurusan Kimia FMIOA UNY, Hlm. 3.
- Pranowo, T.A & Prihastanti, A. (2020). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. Indonesia Journal Of Learning Education and Counseling. 2(2): halaman 217-223.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, (2012). *Metodologi Penelitiaasn Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Praja
- Rembulan., A. & Putra, R. W. Y. (2018): *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII*. Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika Volume 3 No 2.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE, Sebuah Modul untuk Pengembangan Multimedia Learning*. Jurnal Pendidikan Dasar, 3 (2), 51-59.
- Sari, A. K., Etrikanto, C., & Suana, W. (2015). *Pengembangan LKS Memanfaatkan Laboratorium Virtual pada Materi Optik Fisi dengan Pendekatan Sainifik*. Jurnal Pembelajaran Fisika 3, No. 2.

- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persanda.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Bumi Aksara.
- Suryabrata, (1997). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Turmudi, (2008). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika (Paradigma Eksploratif dan Investigatif)*. Jakarta: Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan.
- Wahyuni, S. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pertiwi 2 Padang*. Skripsi
- Yuanta, F. (2017). *Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar*. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59-70.

