Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI SEGI EMPAT SEGITIGA UNTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 17 PESAWARAN

Ardian[1], Joko Sutrisno AB.[2], Hesti Noviyana[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: ardianiyan55410@gmail.com[1], jokosutrisnoab@gmail.com[2],
hestihestinovinovi@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *game* edukasi pada materi segi empat dan segitiga. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 17 Pesawaran. Hasil validasi menunjukkan aspek materi memperoleh skor 4,7 (kategori valid), aspek media 4,6 (valid), dan aspek bahasa 4,6 (valid). Respon siswa menunjukkan produk tergolong menarik (skor 4,5), sedangkan respon guru menunjukkan produk praktis (skor 4,6). Dengan demikian, LKPD berbasis game edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika SMP.
Kata Kunci: LKPD, Game Edukasi, Pengembangan Bahan Ajar, Matematika

Abstract: *This research is a Research and Development (R&D) study that aims to produce a Student Worksheet (LKPD) based on educational games on the topic of quadrilaterals and triangles. The development model used was ADDIE, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial subjects were seventh-grade students at SMP Negeri 17 Pesawaran. The validation results showed that the material aspect obtained a score of 4.7 (valid category), the media aspect 4.6 (valid), and the language aspect 4.6 (valid). Students' responses indicated that the product was interesting (score 4.5), while teachers' responses showed that it was practical (score 4.6). Therefore, the developed LKPD based on educational games is declared feasible, practical, and attractive for use in mathematics learning at junior high schools.*
Keywords: *Student Worksheet, Educational Game, Learning Material Development, Mathematik*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek signifikan dalam kehidupan manusia. Pendidikan memberikan dasar untuk pengembangan pribadi, sosial, dan ekonomi. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengakses pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman, meningkatkan kualitas hidup, serta berkontribusi secara positif pada masyarakat. Pendidikan juga membuka peluang untuk mencapai tujuan dan cita-cita, serta membentuk karakter dan pemahaman moral seseorang. Selain itu, pendidikan berperan dalam mengurangi kesenjangan sosial dan memberikan kesempatan yang setara bagi setiap individu untuk berkembang tanpa memandang latar belakang.Pendidikan dapat diperoleh melalui berbagai cara, seperti di sekolah, di universitas, melalui belajar secara mandiri, atau melalui berbagai program pendidikan yang tersedia. Pendidikan sangat penting untuk membangun karakter, meningkatkan kemampuan, dan membuat seorang individu lebih berkembang. Dengan pendidikan yang baik, seorang individu dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan, mengatasi masalah yang mereka hadapi, serta menciptakan untuk dirinya dan orang disekitarnya kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan adalah dasar setiap masyarakat, dan memiliki dampak yang signifikan pada kesejahteraan negara, ekonomi, dan politik (Afrahamiryano, et al., 2021). Ketersediaan sumber daya manusia yang siap untuk menghadapi dunia digital yang berkembang ditentukan oleh ketersediaan sumber daya manusia berkualitas tinggi saat ini yang tentunya lahir dari pendidikan yang baik (Afrahamiryano, et al., 2021: 1). Dengan demikian pentingnya pendidikan dapat dilihat dari kemampuannya membentuk individu, membuka wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
Berdasarkan uraian di atas dan masalah yang diidentifikasi sebelumnya, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran diyakini dapat mengubah persepsi siswa tentang matematika hingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 17 Pesawaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Segi Empat Segitiga Untuk Siswa Kelas Vii SMP Negeri 17 Pesawaran Tahun Pelajaran 2025/2026".

BAHAN AJAR

Menurut (Marhadi, 2023) dalam (Izzah, Sholikhah, 2024: 1), dalam dunia pendidikan, bahan ajar memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Bahan ajar, yang mencakup berbagai bentuk materi seperti buku, modul, media audio visual, dan interaktif, menjadi alat utama bagi guru untuk menyampaikan informasi dan bagi siswa untuk memahami serta menguasai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Penggunaan bahan ajar yang tepat dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Bahan ajar yang efektif dalam pengajaran bahasa dibentuk oleh pertimbangan sejumlah faktor yakni termasuk guru, pelajar, dan variable kontekstual. Faktor guru meliputi kemahiran bahasa, pelatihan dan pengalaman, latar belakang budaya, dan gaya mengajar yang disukai. Faktor pembelajar meliputi preferensi gaya belajar peserta didik, kebutuhan belajar bahasa mereka, minat, dan motivasi. Manfaat buku ajar disebabkan karena buku ajar disusun secara sistematis, materi pembelajaran ditampilkan dan diajarkan secara bertahap dan sesuai dengan tahapanannya.

Bahan ajar juga merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaan implementasi pembelajaran agar informasi atau materi yang disampaikan dapat memberikan pengetahuan baru dalam mempelajari bahan yang akan dipelajari oleh peserta didik (Ritonga et al. 2022). Bahan Ajar Bahan pembelajaran (*learning materials*) merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi yang disusun secara sistematis serta menampilkan secara utuh kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Jenis-Jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar berdasarkan jenisnya dilakukan dengan berbagai cara oleh sejumlah ahli, masing-

masing dengan justifikasi yang berbeda. Heinich dan rekan-rekannya mengklasifikasikan bahan ajar berdasarkan cara kerjanya, yang dibagi dalam lima kelompok besar (Supardi 2020: 15)

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, seperti foto, diagram, display, dan model;
2. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti slide, filmstrip, OHT, dan proyeksi komputer;
3. Bahan ajar audio, misalnya kaset dan CD;
4. Bahan ajar video, seperti video dan film;
5. Bahan ajar berbasis komputer, seperti CMI, multimedia berbasis komputer, atau hypermedia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahan ajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar: bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar cetak meliputi modul, handout, dan lembar kerja peserta didik (LKPD), sedangkan bahan ajar noncetak mencakup realia, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar display, video, audio, dan OHT.

Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan bahan ajar yang masuk dalam kategori bahan ajar cetak, jadi dalam penyusunannya juga harus memperhatikan prosedur penyusunan bahan ajar. Untuk membuat sebuah LKPD yang kaya manfaat, maka harus menjadikannya sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Sehingga dengan keberadaan LKPD tersebut,

Membuat bahan ajar perlu memahami tahapan dan teknik dalam penyusunan bahan ajar. tahapan yang harus ditempuh dalam bahan ajar cetak. LKPD merupakan bahan ajar yang bentuknya sederhana dari modul, dan dalam pembuatannya tetap harus memperhatikan komponenkomponen yang harus ada di dalamnya serta harus memperhatikan kaidahkaidah penyusunannya. Bahan ajar perlu dikembangkan dan diorganisasikan agar pembelajaran tidak jauh dari tujuan/kompetensi yang akan dicapai dan diharapkan akan efektif dan efisien. LKPD juga harus dibuat semenarik mungkin bagi peserta didik, agar LKPD kaya akan manfaat dan peserta didik menjadi tertarik untuk belajar (Rahman, et al., 2020).

Konsep Dasar *Game* Edukasi

Game edukasi dapat digunakan dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan. Karena *Game* edukasi berisi konten pendidikan untuk memancing minat belajar dalam penyerapan materi pembelajaran (Wiryaningtyas, Adamura, and Astuti 2023). dan merupakan permainan yang dirancang untuk memperluas ilmu pengetahuan guna mendukung proses belajar mengajar melalui teknologi multimedia (Wiryaningtyas et al. 2023). Di dalam *Game* edukasi terdapat unsur-unsur edukasi dan pembelajaran di dalamnya (Wiryaningtyas et al. 2023). Disisi lain, siswa sering menggunakan smartphone untuk bermain bukan untuk belajar, sehingga berdampak buruk pada nilai akademiknya. Tingginya penggunaan smartphone sebagai sarana bermain bagi siswa, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran game edukasi yang dirancang sebagai sumber belajar yang menarik pada mata pelajaran matematika

a) Adanya tantangan,
b) Memunculkan rasa ingin tahu,
c) Adanya kontrol,
d) Adanya fantasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitan pengembangan dengan model ADDIE seeprti pada gambar

1.Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Gedung Meneng; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Gedung Meneng tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan produk yang berupa pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Gedung Meneng dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan (*development*) dilakukan dengan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype. Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrument evaluasi dan lain-lain. Pada tahap ini juga akan dilakukan validasi produk.

4.Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan LKPD pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Gedung Meneng. Prototype produk pengembangan perlu diuji cobakan secara riil dilapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ada melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evalusi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Gedung Meneng dan kualitas secara luas.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar pembelajaran matematika berbasis *Game* edukasi ini digunakan tiga jenis teknik pengumpulan data yaitu wawancara, dokumentasi, dan kuisioner (tes).

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk menemukan masalah penelitian. Wawancara yang dilakukan untuk

mengetahui sumber data penelitian, dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk pengembangan LKPD berbasis *Game* edukasi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang telah didokumentasikan. Pada saat uji coba produk bahan ajar matematika (LKPD) berbasis *Game* edukasi untuk memperoleh data-data mengenai keadaan peserta didik yaitu dengan cara dokumentasi. Hasil dokumentasi yang dilakukan yaitu berupa foto mengenai penelitian yang dilakukan di VII SMP Negeri 17 Pesawaran.

c. Kuisioner

Kuisioner atau angket dapat berupa pertanyaan tertutup atau pertanyaan terbuka dalam evaluasi bahan ajar matematika (LKPD) berbasis *Game* edukasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli Bahasa.

Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi pada materi segi empat dan segitiga untuk perserta didik kelas VII. LKPD tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi guna menilai kelayakannya. Selain itu, produk juga telah diuji coba kepada peserta didik di SMP Negeri 17 Pesawaran untuk mengetahui tingkat kemenarikannya. LKPD berbasis *Game* edukasi ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun data hasil setiap tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran matematika. Dari hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 17 Pesawaran, diketahui bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku paket matematika yang disediakan oleh sekolah sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, guru belum secara optimal mengembangkan bahan ajar secara mandiri. Bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan media pembelajaran *Game* edukasi dengan pendekatan kontekstual, yaitu mengaitkan materi matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar menjadi kurang.

Analisis Kurikulum

Tahap analisis konsep dilakukan melalui wawancara untuk mengidentifikasi konsep-konsep penting yang perlu diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika mengikuti Kurikulum Merdeka, sehingga pelaksanaannya mengacu pada pedoman yang terdapat dalam kurikulum tersebut. Analisis konsep ini bertujuan untuk menelaah bagian-bagian inti dan materi pokok yang akan dipelajari oleh siswa nantinya. Menyusun submateri yang relevan dan tersusun secara sistematis dalam bahan ajar didasarkan pada hasil analisis awal hingga akhir, yaitu mencakup capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, guna mendukung pengembangan LKPD digital dengan pendekatan kontekstual.

Analisis karakteristik Perserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui kondisi awal, gaya belajar, kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam proses

pembelajaran, Peserta didik kelas VII di SMP Negerin 17 Pesawaran menunjukkan karakteristik yang beragam, baik dari aspek kemampuan kognitif, minat dan motivasi belajar, maupun pengalaman belajar sebelumnya. Keragaman ini terlihat dari perbedaan dalam kecepatan memahami materi, cara berpikir, serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Sebagian siswa memiliki kemampuan kognitif yang cukup baik, namun tidak sedikit pula yang masih memerlukan bimbingan lebih dalam memahami konsep dasar matematika.

1. Hasil Validasi Materi

Dari table 4.5 di atas di peroleh hasil validasi materi pada tahap 1 pada Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi, oleh validator hasil penilaian masing-masing aspek mendaptkan sekor yang berbeda-beda pada aspek kelayakan isi di peroleh rata-rata nilai sebesar 4,2 dengan keteria "Valid" pada aspek kelayakan penyajian diperoleh rata-rata nilai 4,9 dengan keteria "Valid" dan penilaian kebermaknaan dan kontekstualitas permainan di peroleh rata-rata dengan keteria 5,0 "Sangat Valid" Berdasrkan hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata sebesar 4,7 dari nilai maksimal 5, yang dalam table katagori Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi pada materi segi empat dan segi tiga berada dalam kateria "Valid" dan masih terdapat revisi. Selain dalam bentuk table validasi tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli materi tahap 1 dari validator, sebagai berikut:

Berdasarkan Gambar 4.6, diketahui bahwa pada tahap kedua validasi materi, keseluruhan aspek memperoleh kriteria "valid". Artinya, Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi pada metri segi empat dan segitiga sudah layak diimpelemntasikan dari segi materi dalam Lembar Kerja Pesrta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi. Selengkapnya pada lampiran.

2. Hasil Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan serta mengidentifikasi kekurangan dari Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi, yang dikembangkan berbasis *Game* pada materi Segi empat dan Segitiga Proses validasi ini dilakukan oleh seorang ahli, yaitu dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Ingris STKIP PGRI Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan berupa angket kuisioner penilaian yang mencakup sejumlah indikator. Skor yang diperoleh dari angket tersebut dihitung rata-ratanya, kemudian diklasifikasikan berdasarkan rentang skala penilaian 1 hingga 5 untuk menentukan tingkat validitas media. Hasil validasi media pada tahap pertama adalah sebagai berikut.

Berdasarkan table 4.6 diperoleh hasil validasi media tahap satu oleh validator media yang berkompentensi di bidang sistematika penyajian media Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi. Penilaian terhadap Lembar Kerja perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi, oleh ahli media terbagi dalam beberapa aspek. Setiap aspek mendapatkan rata-rata nilai 4,6 dengan kiteria "valid". Berdasarkan table katagori kevalid dan lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi. Mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4,6 dari nilai maksimal 5, yang artinya (LKPD) bebrasis *Game* edukasi pada materi segi empat dan segitiga berada pada kiteria "valid". Selain dalam bentuk table hasil validasi tahap satu oleh media disajikan juga data dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli media tahap satu darii validator, sebagai berikut.

3. Hasil Validasi Bahasa

Validasi Bahasa dilakukan oleh seorang ahli di bidang bahasa, yaitu dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra STKIP PGRI Bandar Lampung. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta mengidentifikasi kekurangan dalam Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi pada Segi empat dan Segitiga Instrumen yang digunakan berupa angket kuisioner yang mencakup berbagai aspek penilaian. Skor hasil penilaian dari angket tersebut dihitung rata-ratanya, kemudian diklasifikasikan berdasarkan skala penilaian 1 sampai 5 untuk menentukan tingkat kevalidan media. Hasil validasi bahasa pada tahap pertama disajikan sebagai berikut.

Berdasarkan table 4.8 diperoleh hasil validasi media tahap satu oleh validator media yang berkompentensi di bidang sistematika penyajian media Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi. Penilaian terhadap Lembar Kerja perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi, oleh ahli media terbagi dalam beberapa aspek. Setiap aspek mendapatkan rata-rata nilai 4,6 dengan kiteria "valid". Berdasarkan table katagori kevalid dan lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi. Mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4,6 dari nilai maksimal 5, yang artinya (LKPD) bebrasis *Game* edukasi pada materi segi empat dan segitiga berada pada kiteria "valid". Selain dalam bentuk table hasil validasi tahap satu oleh media disajikan juga data dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli media tahap satu darii validator, sebagai berikut.

Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan table 4.9 di atas, dapat disumpulkan bahwa respon perserta didik terhadap media Lembar kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi setelah dikonversikan ke table kriteria uji kemenarikan produk berada pada kriteria "menarik" hal ini menunjukan Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan menarik sebagai media pembelajaran oleh perserta didik.

Selain respon dari perserta didik, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbais *Game* edukasi juga memenuhi angket penilaian respon pendidik yaitu guru bidang studi matematika kelas VII SMP Negeri 17 Pesawaran. Penilaian ini guna memenuhi aspek kepraktisan produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari angket respon pendidik.

Berdasarkan data dalam table 4.10 dapat disimpulkan bahwa tanggapan pendidik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi, yang dikembangkan termasuk dalam kategori "praktis" setelah dikonversikan menggunakan tabel kriteria uji kepraktisan. Dengan demikian, menurut pendidik, media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi ini layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, efektivitas penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi dinilai dari hasil belajar peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, khususnya pada materi Segi empat dan Segitiga. Penilaian dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah pembelajaran, dan berikut ini merupakan data hasil uji coba produk yang diperoleh.

Hasil Uji Efektivitas Lembar Kerja Perserta Didik (LKPD) Berbasis *Game* Edukasi

Berdasarkan table 4.11 diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal hasil tes belajar (uji coba) pada peserta didik kelas VII mencapai 77%. Mengacu pada kategori persentase ketuntasan klasikal, di mana batas minimal

ketuntasan adalah 65%, maka tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Segi empat dan Segitiga tergolong dalam kategori "tinggi". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 17 Pesawaran. Visualisasi capaian ketuntasan klasikal tersebut ditampilkan pada Diagram 4.11.

Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasisi *Game* edukasi, yang digunakan untuk menyampaikan materi Segi empat dan Segitiga kepada peserta didik kelas VII SMP. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 17 Pesawaran pada Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Game* edukasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi: aspek materi memperoleh nilai rata-rata 4,6 dengan kategori *valid*, aspek media memperoleh skor 4,6 dengan kategori *valid*, dan aspek bahasa juga mendapatkan skor 4,6 termasuk dalam kategori *valid*.
2. Respon peserta didik terhadap E-Komik menunjukkan bahwa media ini menarik, dengan skor 4,5, yang tergolong dalam kategori *valid* dari segi daya tarik produk. Selain itu, respon guru terhadap kepraktisan penggunaan Lembar kerja Peserta Dididk (LKPD) berbasis *Game* edukasi sebagai bahan ajar juga *valid* dengan skor 4,6
3. Dari segi efektivitas, penggunaan Lembar kerja Peserta Dididk (LKPD) berbasis *Game* edukasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Segi empat dan Segitiga, terbukti efektif dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar77%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan materi oleh peserta didik berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Afrahamiryano, Anggraeni Ni Ketut Pertiwi, Anggraeni Putri, Hikmah Rezkiyana, Scristia, Selvia Noni, Prandana Arya, Nasution Eline Yanty Putri, Rahmi Hanifatul, Sugianto Hendi, Raisatunnisa, Hariyati Jamiah, Andini Meri. 2021. Pengantar Pendidikan. edited by A. S. R. Malik Nurhayu.

Andari, Rafika. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika 6(1):135. doi: 10.31764/orbita.v6i1.2069.

Anharuddin, Muhammad `Izza Mahendra, and Andi Prastowo. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire." Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 7(1):94. doi: 10.35931/am.v7i1.1467.

Choirudin, M. Saidun Anwar, and Nur Khabibah. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada Materi Elektrolit Dan Non Elektrolit." Repository UIN Raden Fatah Palembang 2(1):1–13.

Darwiyanti, Agwin, Reina A. Hadikusumo, Randitha Missouri, Universitas Muhammadiyah

Bima, and Tri Hutami Wardoyo. 2025. Pengembangan Bahan Ajar.

Djuwita, Puspa Djuwita. 2020. "Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Nilai Dan Lingkungan." Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia 5(1):14–19. doi: 10.51544/mutiarapendidik.v5i1.1114.

Faradisa, Surman, Gusnardi. 2022. PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PERSERTA DIDIK (LKPD) BERBANTU SITUS LIVEWORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. edited by F. Arnain.

Hobri. 2021. METODELOGI PENELITIAN PENGEMBANGAN. Pena Salsabila.

Izzah, Sholikhah, Ansori. 2024. PENULISAN BAHAN AJAR TEORI & IMPLEMENTASI. Palembang-Indonesia: Bening Media Publishing.