

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan LKPD berbasis Permainan Tradisional tarompa sayak kelas V pada Tema 8 dan Subtema 1 yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Pengembangan LKPD berbasis permainan tradisional tarompa sayak kelas V pada Tema 8 dan Subtema 3 Pembelajaran 3 menggunakan LKPD dilakukan menggunakan model 4D yang hanya sampai pada tahap validasi produk. 2) Tingkat kevalidan LKPD berbasis Permainan Tradisional LKPD kelas V pada Tema 8 dan Subtema 1 pembelajaran 3. menggunakan LKPD yang diperoleh dari validator media yaitu 4,58 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 91,6%, validator materi yaitu 4,59 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 91,8%, validator bahasa yaitu 4,28 termasuk kategori sangat valid dengan presentase 85,6%. Validator ahli praktisi 3 orang guru diperoleh nilai 4,49 termasuk kategori sangat praktis dengan presentase 90%.

#### **1.2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian pengembangan LKPD berbasis Permainan Tradisional Tarompa sayak kelas V pada Tema 8 dan Subtema 1 menggunakan LKPD adalah dapat menjadi Alat bantu kegiatan dalam pembelajaran bagi peserta didik dalam mencari tahu keberagaman permainan tradisional di Provinsi jambi lebih tepatnya dikabupaten sarolangun . Selain itu menjadi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan bisa digunakan sebagai sumber belajar mandiri.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta simpulan yang telah diuraikan, modul elektronik berbasis Permainan Tradisional Lompat menggunakan LKPD sebagai bahan ajar yang memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, peneliti mengharapkan guru dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar pada Subtema 1 lingkungan sahabat kita. Selain itu juga, diharapkan guru dapat mengembangkan LKPD dalam subtema yang lain dengan mengintegrasikan Permainan Tradisional yang ada. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut tentang uji keefektifan bahan ajar berbasis Permainan Tradisional Tarompa sayak kelas V pada Tema 8 dan Subtema 1 Pembelajaran 3 menggunakan LKPD.

