

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

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

1. **E-LKPD berbasis *deep learning* dengan konteks permainan tradisional *Oto Pering* Manggarai pada materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) telah berhasil dikembangkan** dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk E-LKPD yang dihasilkan telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP serta tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berbasis kearifan lokal.
2. **Hasil uji kelayakan E-LKPD menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak digunakan**, ditinjau dari aspek validitas dan reliabilitas. Nilai Aiken's V pada aspek materi dan desain menunjukkan bahwa E-LKPD memerlukan perbaikan berdasarkan masukan validator, dan setelah dilakukan revisi, produk dinilai semakin sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Hasil uji reliabilitas instrumen juga menunjukkan kategori sangat reliabel, sehingga penilaian yang dilakukan dinyatakan konsisten.

3. **Penggunaan E-LKPD berbasis *deep learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.** Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa E-LKPD mampu membantu peserta didik memahami konsep Gerak Lurus Berubah Beraturan secara lebih mendalam melalui aktivitas pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.
4. **Respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD berada pada kategori sangat baik,** yang menunjukkan bahwa E-LKPD dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Integrasi permainan tradisional *Oto Pering* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta menumbuhkan ketertarikan terhadap budaya lokal.

Secara keseluruhan, **E-LKPD berbasis *deep learning* dengan konteks permainan tradisional *Oto Pering* Manggarai memiliki kualitas yang baik, layak digunakan, efektif meningkatkan hasil belajar, dan mendapatkan respon positif dari peserta didik,** sehingga berpotensi menjadi media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran fisika di tingkat SMP.

## **B. Saran**

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

1. **Bagi guru**, E-LKPD berbasis *deep learning* dengan konteks permainan tradisional *Oto Pering* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran fisika, khususnya pada materi Gerak Lurus Berubah Beraturan, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.
2. **Bagi peserta didik**, diharapkan E-LKPD ini dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana belajar mandiri maupun kelompok, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep fisika sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal.
3. **Bagi sekolah**, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal seperti E-LKPD ini sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.
4. **Bagi peneliti selanjutnya**, disarankan untuk mengembangkan E-LKPD dengan materi fisika lainnya atau mengintegrasikan permainan tradisional yang berbeda, serta melakukan uji coba pada skala yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.