

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil analisis terhadap pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif pada pembelajaran matematika dengan Pendekatan Saintifik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Medan diperoleh bahwa LKPD yang dikembangkan valid, efektif dan praktis, dengan rincian sebagai berikut :
  - a. LKPD interaktif dengan Pendekatan Saintifik memenuhi kriteria valid ditinjau dari aspek kevalidan dengan rata-rata skor yaitu 3,6 dalam kategori “valid”
  - b. LKPD interaktif dengan Pendekatan Saintifik memenuhi kategori efektif ditinjau dari aspek keefektifan dengan presentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 91,3 % yang telah mencapai ketuntasan belajar diatas  $\geq 75$  %.
  - c. LKPD interaktif dengan Pendekatan Saintifik memenuhi kriteria praktis dengan skor angket respon siswa positif yaitu 96.47 % dan respon negatif yaitu 3,53%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang merespon positif lebih dari 80 %.
2. Berdasarkan analisis terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD interaktif dengan Pendekatan Saintifik, dilihat dari nilai N-Gain diperoleh bahwa 30,43% peserta didik yang berkategori tinggi, 65,21% peserta didik berkategori sedang, dan 4,34% peserta didik yang berkategori rendah.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Lembar kerja peserta didik interaktif dengan pendekatan saintifik tahap pengembangan, belum diimplementasikan secara luas di sekolah yang lain. Untuk mengetahui efektifitas perangkat pembelajaran ini, disarankan
2. pada guru dan peneliti berikutnya untuk mengimplementasi pada ruang lingkup yang lebih luas.
3. Lembar kerja peserta didik interaktif dengan pendekatan saintifik hendaknya dapat dikembangkan dalam materi pokok bahasan matematika yang lain, karena berdasarkan respon siswa hal ini mendapatkan respon positif.

4. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama diharapkan dapat memastikan terlebih dahulu bahwa siswa memiliki perangkat seperti laptop, handphone dan jaringan internet dalam melaksanakan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran lebih efektif.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY