

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan LKPD elektronik memperoleh skor sebesar 3,62 dengan kategori valid, sehingga LKPD elektronik berbasis *Problem Based Learning* (PBL) valid dan layak digunakan. Kepraktisan LKPD elektronik oleh guru memperoleh skor sebesar 3,82 dengan kategori sangat praktis dan skor uji keterbacaan oleh peserta didik sebesar 3,78 dengan kategori sangat praktis, sehingga LKPD elektronik sangat praktis digunakan di dalam kelas. Keefektifan LKPD elektronik yang berdasarkan ketuntasan belajar klasikal peserta didik yang mencapai 85,71%, sehingga LKPD elektronik dinyatakan efektif digunakan di dalam kelas. Dan hasil angket respon peserta didik terhadap LKPD elektronik memperoleh persentase 82%, yang berarti respon peserta didik terhadap LKPD elektronik adalah respon positif. Dengan demikian, Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di SMA Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik mengalami peningkatan sebesar 34,86% dan melalui uji N-Gain menunjukkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik mengalami peningkatan sebesar 0,721 dengan kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah peserta didik meningkat setelah penggunaan

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) di SMA Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas serta setelah membandingkan dengan penelitian yang relevan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam menggunakan LKPD lebih efektif jika penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) memuat langkah-langkah dalam penyelesaiannya sesuai dengan sintak PBL yang dapat menstimulus kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.
2. Penggunaan LKPD elektronik lebih efisien jika materi pada LKPD elektronik disajikan lewat video pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKPD elektronik tersebut.
3. Penggunaan LKPD elektronik sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses dan registrasi akun pada *liveworksheets*.