

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan yakni melakukan pengembangan LKPD digital yang lebih interaktif dengan pendekatan matematika realistik guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Maka dari itu, peneliti memperoleh kesimpulan seperti yang dijabarkan di bawah ini:

1. Kualitas LKPD digital interaktif yang telah dikembangkan dengan pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi aritmatika sosial telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, LKPD digital interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 3,62 dan 3,68 yang mana keduanya memperoleh kategori sangat layak (SL). Ditinjau dari aspek kepraktisan, LKPD digital interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Dari hasil angket respon siswa diperoleh nilai kepraktisan produk yaitu sebesar 77,03% dan hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 89,28%. Dikarenakan hasil angket respon siswa dan guru berada pada kategori rentang 76%-100%, maka LKPD digital interaktif dikategorikan sangat praktis. Ditinjau dari aspek keefektifan, LKPD digital interaktif dengan pendekatan matematika realistik dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari: (a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 90,62% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai ≥ 65 , (b) tercapainya indikator/ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar individual sebesar 88,23, dan (c) siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran.
2. Hasil belajar pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diberi pembelajaran menggunakan LKPD digital interaktif dengan pendekatan matematika realistik memperoleh kenaikan rata-rata sebesar 39,79, dari tes kemampuan awal (*pretest*) dimana rata-rata siswa adalah 48,44 meningkat menjadi 88,23 pada tes kemampuan akhir

(*posttest*). Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis secara keseluruhan sebesar 0,79, dimana 28,12% mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan 71,87% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi.

5.2. Saran

1. LKPD digital interaktif yang di hasilkan dengan menggunakan pendekatan matematika realistik telah memumpuni pada kriteria valid, praktis serta efektif sehingga peneliti menyarankan kepada guru-guru untuk dapat memanfaatkan LKPD digital interaktif yang telah dihasilkan untuk dapat membantu dalam meningkatkan potensi siswa SMP dalam memecahkan masalah matematis pada materi aritmatika sosial.
2. LKPD digital interaktif dengan pendekatan matematika realistik yang telah dihasilkan dapat dipergunakan sebagai rujukan serta referensi yang digunakan untuk pengembangan pada LKPD digital interaktif dengan materi lain, yang bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi meningkatnya kemampuan dalam memecahkan masalah secara matematis siswa secara umum, pada tingkat pendidikan yang berbeda, yang dapat menunjang proses pembelajaran.