

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan di bab sebelumnya pada penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. E-LKPD dengan menggunakan *Wizer.me* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan pemecahan masalah layak digunakan baik dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.
  - Berdasarkan aspek kevalidan, E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan *wizer.me* telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian dari para validator materi dan media dengan skor rata-rata berturut-turut adalah 4,73 (sangat valid) dan 4,34 (valid)
  - Berdasarkan aspek kepraktisan, E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan *wizer.me* telah memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan hasil angket respon guru. Dari hasil angket respon guru ini didapatkan nilai kepraktisan sebesar 79,16% dan termasuk kedalam kategori praktis
  - Berdasarkan aspek keefektifan, E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan *wizer.me* berbasis *problem based learning* dinyatakan efektif. Hal ini dapat dilihat melalui (a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 96,09%, lalu terjadi peningkatan rata-rata dari *pretest* ke *posttest* 19,92 pada ketercapaian indikator dan berdasarkan analisis N-Gain terjadi peningkatan pemecahan masalah secara keseluruhan sebesar 0,67 dan masuk kedalam kategori sedang (b) penggunaan waktu pembelajaran yang tidak melebihi pembelajaran biasa dan waktu yang digunakan pada tiap tahapan adalah cukup, (c) kemampuan guru mengelola pembelajaran yang masuk dalam kategori baik, (d) respon positif yang diberikan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD yang dikembangkan sebesar 83,27% dan termasuk kedalam kategori sangat efektif .

## 5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, maka dikemukakan juga beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan pembelajaran matematika di sekolah, yaitu :

1. Bagi peserta didik, disarankan memakai E-LKPD yang telah dikembangkan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menumbuhkan rasa minat dalam pembelajaran matematika dan juga diharapkan dengan menggunakan E-LKPD dapat membantu meningkatkan pemecahan masalah peserta didik dan membangun interaksi sesama peserta didik dalam berdiskusi menyelesaikan E-LKPD
2. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan teknologi yang sudah semakin berkembang dalam pembelajaran agar dapat membantu dalam meningkatkan pemecahan masalah peserta didik, melatih kreativitas sebagai pengajar dalam membuat bahan ajar, serta sebagai upaya dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang tepat guna khususnya dalam bidang pendidikan
3. Bagi sekolah, disarankan menggunakan teknologi atau memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi yang tepat guna
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan penelitian ini sebagai salah satu rujukan dengan mencoba mengembangkan bahan ajar lainnya yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi lain serta mengukur kemampuan matematis lainnya