

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat diperoleh simpulan yaitu: E-LKPD yang dikembangkan sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan serta adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberi E-LKPD. Berikut adalah penjelasan dari tiap aspek terhadap E-LKPD yang dikembangkan.

- 1) Ditinjau dari aspek kevalidan, hasil validasi E-LKPD yang dikembangkan yaitu 87% oleh ahli materi, 86% oleh ahli media, dan 88% oleh guru yang memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid. Tes kemampuan berpikir kreatif dimana ahli materi dan guru menyatakan valid. Sehingga merujuk pada Bab III bahwa hasil validasi E-LKPD berbasis *discovery learning* memenuhi aspek kevalidan dengan tingkat kriteria “Sangat Valid”.
- 2) Ditinjau dari aspek kepraktisan, E-LKPD yang sudah divalidasi oleh para validator dan dinyatakan sangat valid memiliki rata-rata 87% yang dapat digunakan atau diterapkan dilapangan dan dilakukan wawancara kepada siswa mengenai E-LKPD yang digunakan dan siswa merasa terbantu terhadap E-LKPD tersebut. Begitu pula cara guru mengelola pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Akan tetapi, dalam penggunaannya diluar kelas, E-LKPD ini belum dapat dikatakan praktis karena memerlukan device laptop atau komputer untuk mengaksesnya dan tidak seperti handphone yang dapat dipakai dan dibawa ke mana saja. Sehingga E-LKPD yang dikembangkan masih belum memenuhi aspek kepraktisan.
- 3) Ditinjau dari aspek keefektifan, kriteria keefektifan terhadap E-LKPD yang dikembangkan yaitu: 1) rata-rata ketuntasan belajar secara klasikal siswa mencapai 88,89% sehingga tercapai kriteria ketuntasan belajar klasikal. 2)

Ketercapaian indikator berada pada kriteria batasan keefektifan. 3) Respon siswa terhadap semua aspek E-LKPD bersifat positif dengan persentase 84,45% terhadap semua aspek yang dinilai. Sehingga E-LKPD yang dikembangkan memenuhi aspek keefektifan.

- 4) Ditinjau dari peningkatan kemampuan, kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dengan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. Melalui tes pretes dan tes postes yang dilakukan mengalami kenaikan tingkat kemampuan dengan rata-rata sebesar 34,37 pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut.

- 1) Dengan sedikit pembaharuan konten E-LKPD (link gform), E-LKPD ini layak dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran pada materi polinomial (suku banyak).
- 2) E-LKPD berbasis *discovery learning* ini khusus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk mengetahui keefektifan E-LKPD ini pada kemampuan lainnya, disarankan kepada guru dan peneliti lainnya untuk mengimplementasikan E-LKPD ini pada ruang lingkup yang lebih luas.