

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu pengembangan LKPD berbasis *augmented reality* dengan *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian dilakukan dengan model ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Oleh karena itu, diperoleh kesimpulan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kualitas LKPD berbasis *augmented reality* dengan model *problem based learning* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek kevalidan dilihat berdasarkan pada penilaian validator ahli media memperoleh persentase sebesar 90,3% dan dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,5%, di mana keduanya termasuk pada kategori sangat valid. Aspek kepraktisan dilihat berdasarkan pada hasil angket kepraktisan untuk siswa dan guru terhadap LKPD diperoleh persentase sebesar 80,32% dari angket kepraktisan untuk siswa dan 86,7% dari angket kepraktisan untuk guru. Karena persentase yang diperoleh berada pada rentang 76%-100%, maka LKPD yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis. Aspek keefektifan dilihat berdasarkan (i) ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara klasikal, sebanyak 85% siswa yang mengikuti pembelajaran memperoleh nilai ≥ 70 , (ii) ketercapaian ketuntasan indikator yang dirumuskan dengan rata-rata ketuntasan sebesar 87,1%, (iii) peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah belajar menggunakan LKPD yang dikembangkan mengalami peningkatan sebesar 43,36 dan jika ditinjau dari nilai *n-gain* peningkatan berada pada kategori sedang dengan rata-rata 0,70, dan (iv) pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis *augmented reality* dengan model *problem based learning* yang dikembangkan memperoleh respon positif dari siswa dengan persentase sebesar 82,9%.

2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberi pembelajaran menggunakan LKPD berbasis augmented reality dengan model problem based learning mengalami peningkatan sebesar 43,36% dan jika ditinjau dari nilai n-gain sebesar 0,70 berada pada kategori sedang.

5.2 Saran

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menggunakan *augmented reality* dan didasarkan pada model *problem based learning* telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar para guru memanfaatkan LKPD ini untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada topik bangun ruang sisi datar, terutama kubus dan balok.
2. Terdapat 5 siswa yang belum tuntas pada posttest setelah memberikan LKPD berbasis augmented reality dikarenakan beberapa faktor yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa sehingga saat proses pembelajaran guru harus membimbing siswa dengan telaten dan harus beberapa kali ditanya apakah siswa ada kesulitan. Sehingga saran dari peneliti saat menggunakan LKPD berbasis augmented reality, guru harus benar-benar memperhatikan setiap proses belajar siswanya.
3. LKPD yang berbasis *augmented reality* dan menggunakan model *problem based learning* dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan LKPD pada materi lain dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.
4. Peneliti merekomendasikan kelanjutan penelitian ini dengan mempertimbangkan gaya belajar masing-masing siswa agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.