

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Open-Ended* berbantuan *Liveworksheet* menggunakan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D oleh Thiagarajan, Semmel dan Sammel telah menghasilkan perangkat yang valid, praktis dan efektif pada materi Pola Bilangan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri atas E-LKPD interaktif, RPP dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang digunakan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. Untuk memperoleh kriteria valid dilakukan validasi kepada dua orang validator untuk melakukan validasi materi, dan tiga orang validator untuk melakukan validasi media. Kemudian masukan yang diberikan oleh validator diperbaiki guna untuk mendapatkan perangkat yang baik untuk diujicobakan. Nilai validasi rata-rata total untuk E-LKPD interaktif adalah sebesar 3,48 untuk materi dan 3,51 untuk media, dan rata-rata total untuk RPP adalah sebesar 3,45. Nilai rerata total untuk keseluruhannya berada pada nilai $3,26 \leq V \leq 4,00$ sehingga dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid. Sedangkan untuk tes kemampuan berpikir kreatif terdiri atas 6 butir soal yang telah memenuhi kriteria valid juga.
2. E-LKPD interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat praktis diperoleh dari angket respon siswa dan angket respon guru. Adapun perolehan nilai kepraktisan dari hasil angket respon siswa adalah 81,85% dan nilai kepraktisan dari hasil angket guru adalah 89%. Karena hasil angket respon siswa dan guru yang diperoleh pada rentang 76 % - 100 %, maka E-LKPD interaktif berbasis *Open-Ended* berbantuan *Liveworksheet* tergolong dalam kategori sangat praktis.

3. Dari segi aspek keefektifan, E-LKPD interaktif berbasis *Open-Ended* berbantuan *Liveworksheet* dinyatakan efektif. Hasil ini dilihat dari (1) tercapainya ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%, (2) rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 0,45 dan ketuntasan klasikal meningkat sebesar 6,66.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model-model pembelajaran yang lain.
2. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa disarankan agar guru berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dengan menyajikan masalah yang membuat siswa untuk menemukan sendiri konsep dari materi yang diajarkan.
3. Para guru agar dapat menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Open-Ended* berbantuan *Liveworksheet* ini sebagai alternatif pembelajaran matematika pada materi pola bilangan.
4. Penelitian dan pengembangan berupa perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Sammel dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan perangkat pembelajaran untuk matematika maupun mata pelajaran lainnya.
5. Peneliti menyarankan kepada pembaca dan para praktisi pendidikan untuk dapat melakukan penelitian sejenis yang lebih mendalam hingga tahap terakhir yaitu penyebaran yang lebih luas dan menambahkan kemampuan-kemampuan matematika lainnya seperti penalaran, komunikasi, representasi dan pemecahan masalah.