

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan yakni melakukan pengembangan LKPD berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa 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 sebagai berikut:

1. Kualitas LKPD yang telah dikembangkan berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi barisan dan deret aritmatika dan geometri telah memenuhi aspek kevalidan. Dalam aspek kevalidan, LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 4,46 dan 4,21 yang mana keduanya memperoleh kategori sangat layak (SL).
2. Kualitas LKPD berbasis komik digital jika ditinjau dari aspek kepraktisan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa. Dari hasil angket respons guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 91,65% dan hasil angket respons siswa memperoleh nilai kepraktisan sebesar 87,5%. Dikarenakan hasil angket respons guru dan siswa berada pada kategori rentang 81%-100%, maka LKPD berbasis komik digital dikategorikan sangat praktis.
3. Ditinjau dari aspek keefektifan, LKPD berbasis komik digital dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari : a) tercapainya ketuntasan belajar klasikal yaitu sebanyak 30 orang (93,75%) siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai ≥ 70 , b) Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,712 dan c) siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran melalui angket minat belajar siswa.

5.2. Saran

1. LKPD berbasis komik digital telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sehingga peneliti menyarankan kepada guru-guru untuk dapat memanfaatkan LKPD berbasis komik digital yang telah dihasilkan untuk dapat membantu

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP pada materi barisan dan deret aritmatika dan geometri.

2. LKPD berbasis komik digital yang telah dihasilkan dapat dipergunakan sebagai rujukan serta referensi yang digunakan untuk pengembangan pada LKPD berbasis komik digital pada materi lain, yang bertujuan untuk dapat mengembangkan siswa secara umum pada tingkat pendidikan yang berbeda, yang dapat menunjang proses pembelajaran.
3. Dalam pembentukan kelompok diskusi disarankan untuk tidak hanya memperhatikan heterogenitas tingkat kemampuan kognitif siswa, akan tetapi karakter dari masing-masing individu serta kenyamanan dalam kelompok juga diperlukan.

