BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Produk E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi E-LKPD 90%, media E-LKPD 88%, serta instrumen tes *pretest* dan *posttest* masing-masing 87% dan 89%, semuanya dalam kategori sangat valid. Kepraktisan produk ditunjukkan melalui respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas produk terlihat dari tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar 87% dan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan E-LKPD berbasis PBL.
2. Proses jawaban siswa terkait kemampuan pemecahan masalah matematis mengalami perbaikan setelah pembelajaran dengan E-LKPD berbasis PBL. Pada tahap *pretest*, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami masalah, merumuskan strategi, dan jarang melakukan pemeriksaan ulang. Setelah pembelajaran dengan E-LKPD berbasis PBL, jawaban siswa menjadi lebih sistematis, terarah, dan sesuai dengan langkah-langkah Polya. Siswa lebih mampu mendefinisikan variabel, menyusun model matematika, menyelesaikan perhitungan dengan tepat, serta melakukan verifikasi jawaban.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan E-LKPD berbasis PBL. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 41,94 pada *pretest* menjadi 81,82 pada *posttest* dengan *N-gain* 0,66 termasuk dalam kategori sedang. Sebelum perlakuan mayoritas siswa berada pada kategori rendah (57%), sedangkan setelah perlakuan mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi (60%) dan tinggi (40%). Ditinjau dari indikator Polya, memahami masalah dan menyusun rencana mengalami peningkatan pada kategori *N-gain* tinggi, sedangkan melaksanakan rencana dan memeriksa kembali meningkat pada kategori *N-gain* sedang. Hal ini

menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis siswa.

5.2 Saran

1. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dikembangkan dapat dijadikan alternatif perangkat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut agar E-LKPD berbasis PBL dapat diimplementasikan secara lebih luas dan berkelanjutan pada berbagai materi matematika maupun mata pelajaran lain.
3. Penelitian ini hanya sampai tahap *development*, sehingga disarankan bagi penelitian berikutnya untuk melanjutkan hingga tahap *disseminate* agar produk dapat teruji pada konteks yang lebih luas.
4. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti pemanfaatan *Liveworksheets* dan media digital lainnya, sebaiknya terus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
5. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk melihat pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis PBL terhadap aspek lain, misalnya motivasi belajar, sikap terhadap matematika, maupun kemampuan berpikir kreatif siswa.

THE Character Building UNIVERSITY