

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bersumber dari penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu melakukan pengembangan E-LKPD serta menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* 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 seperti yang dijabarkan di bawah ini:

1. Kualitas E-LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ditinjau dari aspek kevalidan, E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator materi dan media, dengan perolehan skor rata-rata berturut-turut 3,68 dan 3,76 yang mana keduanya memperoleh kategori sangat layak (SL). Ditinjau dari aspek kepraktisan, E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Dari hasil angket respon siswa diperoleh nilai kepraktisan produk yaitu sebesar 79,31% dan hasil angket respon guru memperoleh nilai kepraktisan sebesar 91,66%. Dikarenakan hasil angket respon siswa dan guru berada pada kategori rentang 76%-100%, maka E-LKPD dikategorikan sangat praktis. Ditinjau dari aspek keefektifan, E-LKPD dinyatakan efektif. Hal ini dilihat dari: (a) tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebanyak 93% siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai nilai ≥ 65 , (b) tercapainya indikator/ketuntasan tujuan pembelajaran, dimana rata-rata ketuntasan belajar individual sebesar 86,30 dan (c) siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran.
2. Hasil belajar dalam kemampuan pemecahan masalah yang diberi pembelajaran menggunakan E-LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel memperoleh kenaikan rata-rata sebesar 28,70 dari tes kemampuan awal (*pretest*) dimana rata-rata siswa adalah 86,30 meningkat menjadi 57,60 pada

tes kemampuan akhir (*posttest*). Dan berdasarkan analisis Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah secara keseluruhan sebesar 0,80 dimana 70% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dan 23,30% mengalami peningkatan dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Bersumber pada perolehan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal berikut:

3. E-LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* telah memumpuni pada kriteria valid, praktis serta efektif sehingga peneliti menyarankan kepada guru-guru untuk dapat memanfaatkan E-LKPD yang telah dihasilkan dalam membantu meningkatkan potensi siswa SMP dalam memecahkan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
4. E-LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah yang dikembangkan sekadar terpatok pada materi sistem persamaan linear dua variabel (substitusi, eliminasi dan penyelesaian khusus) saja sehingga diharapkan menjadi referensi serta rujukan terhadap pengembang media lebih jauh dapat mengembangkan pada substansi yang lainnya menggunakan *google sites* agar kian beraneka lagi media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar.