

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitaian dalam pembahasan mengenai pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.me* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas VIII E SMPN 2 Cidahu pada materi peluang, maka dapat disimpulkan proses pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *analysis* (analisis) terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk mengetahui permasalahan pada proses pembelajaran serta sebagai sumber informasi untuk bahan dalam pembuatan produk. Tahap *Design* (perancangan) melakukan perancangan dan desain produk, pemilihan sumber referensi yang digunakan sebagai bahan materi yang sesuai dengan tahap sebelumnya. Pada tahap perancanagn ini juga dilakukan penyusunan lembar penilaian tes pemahaman konsep matematis peserta didik dan perancangan non tes berupa lembar kevalidan dan kepraktisan pendidik yang akan digunakan untuk melakukan penilaian E-LKPD yang dikembangkan. Tahap *Development* (pengembangan) melakukan pembuatan produk berupa E-LKPD dengan menggunakan *website Wizer.me* yang dibuat berdasarkan kerangka yang telah dirancang pada tahap *design* dengan menggunakan langka-langkah *problem based learning*. Tahap *Implementation* (penerapan) dilakukannya uji coba E-LKPD dengan subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas VIII E SMPN 2 Cidahu sebanyak 4 pertemuan. Tahap *Evaluation* (evaluasi) atau tahap terakhir pada pengembangan model ADDIE dilakukan evalusai terhadap hasil proses pembelajran setelah penggunaan produk yang dikembangkan dan evalusai terhadap kepraktisan serta melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Hasil kevalidan E-LKPD berbasis *Wizer.me* diperoleh dari para validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil kevalidan dari validator ahli materi adalah 87,5% dengan kategori sangat valid. Sedangkan,

untuk hasil kevalidan dari validator ahli media adalah 85% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan validitas dari kedua validator mengatakan bahwa produk yang dihasilkan sangat valid.

Hasil kepraktisan E-LKPD berbasis *Wizer.me* diperoleh dari lembar kepraktisan peserta didik dan pendidik setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil lembar kepraktisan peserta didik diperoleh dari data sampel sebanyak 24 peserta didik kelas VIII E SMPN 2 Cidahu dengan memperoleh hasil skor kepraktisan lembar respon peserta didik yaitu 70% dengan kategori praktis. Sedangkan, hasil dari kepraktisan pendidik diperoleh hasil skor kepraktisan yaitu 91,8% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan kepraktisan dari respon pendidik dan peserta didik mengatakan bahwa produk yang dihasilkan sangat praktis.

Terdapat peningkatan (*gain*) kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi peluang di kelas VIII E setelah diterapkannya E-LKPD berbasis *Wizer.me* di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Perolehan nilai dari hasil *pretest* yaitu 51,82 dan *posttest* yaitu 78,86 kemudian berdasarkan uji N-gain diperoleh nilai sebesar 0,6 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan E-LKPD berbasis *Wizer.me* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis pada materi peluang.

5.2. Saran

Bagi pihak sekolah, pihak sekolah harus mendorong pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membangkitkan minat peserta didik untuk aktif dan mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang diberikan dengan diberikannya fasilitas sarana prasarana kepada pendidik sebagai dorongan atau motivasi karena pengembangan perangkat pembelajaran salah satunya E-LKPD merupakan salah satu alternatif pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Bagi pendidik, pendidik sepatutnya harus bisa memanfaatkan bahan ajar atau kemajuan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan E-LKPD berbasis *Wizer.me* dapat dikembangkan dengan materi lain yang relevan dan mengembangkan menggunakan fitur-fitur yang menarik dengan meng-*upgrade* *Wizer.me* ke premium. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian E-LKPD berbasis *Wizer.me* terhadap variabel lain selain peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.