

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Develop* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* secara menyeluruh. Produk yang dihasilkan berupa E-LKPD berbasis *flipbook* yang diterapkan dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis pada materi lingkaran. Penelitian dilaksanakan di kelas XI-3 SMA Negeri 2 Kuningan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan *pre-test* dan pengerjaan E-LKPD pada topik sudut pusat, panjang busur, dan luas juring, sedangkan pertemuan kedua dilanjutkan dengan penyelesaian seluruh topik lingkaran dalam E-LKPD dan pelaksanaan *post-test*.

E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan, sebagaimana ditunjukkan dari hasil penilaian oleh para ahli materi dan media. Tiga validator dari bidang materi memberikan penilaian dengan persentase kevalidan sebesar **90,00%**, sementara dua validator dari bidang media memberikan penilaian sebesar **85,83%**, keduanya termasuk dalam kategori “**sangat valid**”. Dari sisi kepraktisan, penilaian yang diberikan oleh 35 siswa kelas XI-3 menunjukkan kategori “**sangat praktis**” dengan persentase sebesar **87,55%**. Selain itu, satu orang guru matematika juga memberikan penilaian “**sangat praktis**” dengan persentase sebesar **93,33%**.

E-LKPD berbasis *flipbook* dalam pembelajaran berdiferensiasi pada materi lingkaran dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Peningkatan pemahaman ini diukur berdasarkan skor rata-rata N-Gain. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, dengan rata-rata skor N-Gain mencapai **0,78**. Dengan demikian, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang dihasilkan dari penerapan E-LKPD dalam pembelajaran termasuk dalam kategori **tinggi**.

E-LKPD berbasis *flipbook* dalam pembelajaran berdiferensiasi terbukti berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi lingkaran. Hal ini terlihat dari rata-rata peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa bergaya belajar *auditori* (57 ke 86, N-Gain 0,67), *kinestetik* (58 ke 89, N-Gain 0,74), dan *visual* (60 ke 93, N-Gain 0,83). Di antara seluruh indikator, yang paling unggul adalah kemampuan siswa dalam melaksanakan rencana, dengan rata-rata *pre-test* 11,5 dan *post-test* 11,8.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *flipbook* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal, baik di kelas maupun secara mandiri, tetapi juga terbukti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini didukung oleh hasil validasi dan kepraktisan yang tergolong sangat baik, serta skor N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan, khususnya pada materi lingkaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran terkait penggunaan E-LKPD yang telah dikembangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam E-LKPD terbatas hanya pada pokok materi lingkaran mengenai unsur-unsur lingkaran, sudut pusat dan sudut keliling, serta sudut pusat, panjang busur, dan luas juring, sehingga peneliti selanjutnya bisa ditambah dengan sub materi lainnya sesuai dengan jenjang pendidikan yang sedang ditempuh.
2. Uji coba di lapangan hanya dilakukan pada satu kelas yaitu XI-3, sehingga peneliti selanjutnya dapat memilih kelas lain atau menambah jumlah kelas yang digunakan agar hasil penelitian lebih optimal.
3. Uji tingkat kepraktisan E-LKPD hanya dilakukan oleh siswa kelas XI-3 dan satu guru matematika kelas tersebut, sehingga peneliti selanjutnya dapat menambahkan jumlah guru dalam mengisi angket kepraktisan, agar bisa menjadi pembandingan antara hasil tingkat kepraktisan guru 1 dengan guru yang lainnya.
4. E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini masih berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan kemampuan matematis lainnya.
5. E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, sehingga peneliti berikutnya diharapkan

dapat mengembangkan E-LKPD dengan pendekatan lain, seperti *discovery learning*, *project based learning*, *brain based learning*, atau model pembelajaran lainnya.

6. Aplikasi atau *website* yang digunakan untuk mengakses *flipbook* hanya difokuskan pada *heyzine flipbook* saja, sehingga peneliti selanjutnya dapat menggunakan aplikasi atau *website* pembuat *flipbook* yang lain seperti *flip pdf professional*, *fliphtml5*, *flippingbook*, *fleepit*, dan lainnya.
7. Waktu pelaksanaan penelitian ini tergolong singkat, sementara proses pembelajaran sebenarnya memerlukan durasi yang lebih panjang. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menyesuaikan waktu pelaksanaan agar kegiatan penelitian dapat berlangsung secara lebih optimal.
8. E-LKPD yang dikembangkan tidak bisa menggunakan fitur yang ada dalam *heyzine flipbook* seperti menjawab langsung di dalam E-LKPD berbasis *flipbook* tersebut, sehingga peneliti selanjutnya bisa menggunakan *website* atau aplikasi *flipbook* lainnya seperti *wizer.me* yang dapat memfasilitasi siswa untuk menjawab langsung di dalam E-LKPD tanpa harus mengeluarkan kertas lagi untuk menjawabnya.