BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan E-LKPD berbasis strategi heuristik Polya yang diintegrasikan pada LMS Moodle dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum dan karakteristik peserta didik. Tahap desain dilakukan dengan merancang isi, tampilan, serta aktivitas E-LKPD berdasarkan langkah heuristik Polya. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan produk serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pembelajaran pada siswa kelas VII B SMP Negeri 7 Kuningan, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan.

E-LKPD yang dikembangkan yaitu E-LKPD berbasis strategi heuristik Polya yang diintegrasikan pada LMS Moodle untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi aritmatika sosial. E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kevalidan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata kevalidan sebesar 79,72% dengan kategori valid, serta hasil validasi ahli media yang memperoleh nilai rata-rata kevalidan sebesar 96,92% dengan kategori sangat valid. Nilai kevalidan yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, sehingga produk dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran matematika.

E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kepraktisan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket kepraktisan guru yang memperoleh persentase sebesar 75,23% dengan kategori praktis, serta hasil angket

kepraktisan siswa yang memperoleh persentase sebesar 77,75% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran matematika, baik dari sudut pandang guru sebagai pelaksana pembelajaran maupun dari sudut pandang siswa sebagai pengguna langsung produk yang dikembangkan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar penggunaan produk dalam pembelajaran dapat lebih optimal.

E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan pada kelima indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Secara keseluruhan, kelima indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami peningkatan dengan kriteria sedang, sehingga masih terdapat ruang untuk pengembangan dan peningkatan lebih lanjut agar seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat mencapai kategori tinggi secara optimal. Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi E-LKPD yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VII B SMP Negeri 7 Kuningan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru disarankan untuk memperhatikan keterbatasan perangkat yang dimiliki peserta didik. Peserta didik yang tidak memiliki atau tidak diperbolehkan membawa handphone dapat difasilitasi melalui pembelajaran secara berkelompok atau menggunakan perangkat yang disediakan sekolah agar seluruh peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dari sembilan strategi heuristik Polya yang diajarkan hanya dua strategi yang lebih dominan digunakan oleh peserta didik, maka untuk guru saat pembelajaran dikelas disarankan untuk memfokuskan pada strategi tertentu yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik agar penerapan strategi dapat dilakukan secara lebih optimal dan efektif.
3. Guru perlu meningkatkan pengelolaan serta pengawasan selama pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dengan memberikan arahan yang lebih tegas dan melakukan pemantauan secara intensif, sehingga peserta didik dapat lebih fokus menggunakan perangkat untuk kegiatan pembelajaran serta meminimalkan penggunaan perangkat untuk aktivitas di luar pembelajaran, seperti bermain game.
4. Mengingat peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita serta soal yang menuntut kemampuan membandingkan, maka penyusunan soal dalam E-LKPD disarankan dilakukan secara bertahap, mulai dari soal sederhana hingga soal yang lebih kompleks, sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik dan membantu membangun pemahaman secara bertahap.