

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi relasi dan fungsi dihasilkan melalui lima tahap pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *developtment* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan analisis kurikulum, analisis kesenjangan kinerja, analisis tujuan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dan rencana kerja. Selanjutnya pada tahap *design* (desain) dilakukan perancangan awal LKPD. Selanjutnya pada tahap *developtment* (pengembangan) dilakukan pembuatan LKPD, melakukan evaluasi formatif, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tahap ketiga yaitu *implementation* (implementasi), pada tahap ini LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) diimplementasikan dikelas VIII A. Dalam proses pembelajaran dilakukan observasi aktivitas belajar siswa, dan pada pertemuan ke 5 dilakukan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan tahap selanjutnya dilakukan *evaluation* (evaluasi).
2. Kualitas LKPD berbasis *creative problem solving* (CPS) pada materi relasi dan fungsi dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk aspek kevalidan LKPD didapatkan hasil analisis validasi instrument, materi dan desain dengan presentase berturut-turut adalah 88,13% dengan kriteria sangat

valid, 84% dengan kriteria sangat valid, dan 85% dengan kriteria sangat valid. Adapun rata-rata tingkat kevalidan LKPD yaitu 84,5% yang ada pada rentang 80%-100% sehingga dapat dikatakan “Sangat Valid”. Untuk melihat kepraktisan LKPD didapatkan hasil analisis uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berturut-turut adalah 84% dengan kriteria sangat praktis, dan 92,1% dengan kriteria sangat praktis. Adapun rata-rata tingkat kepraktisan LKPD yaitu 88,05% yang ada pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan “Sangat Praktis”. Selanjutnya untuk aspek keefektifan LKPD didapatkan hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar siswa dari pertemuan 1-4 dengan rata-rata yaitu 81,54% dengan kriteria sangat efektif dan untuk rata-rata presentase ketuntasan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam satu kelas adalah 85,7% dengan kriteria sangat baik. . Adapun rata-rata tingkat keefektifan LKPD yaitu 83,2% yang ada pada rentang 81%-100% sehingga dapat dikatakan “Sangat Efektif”. Jadi dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII SMP pada materi relasi dan fungsi layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Nieveen (1999) kualitas bahan ajar yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria valid (*validity*), praktis (*practicality*), dan efektif (*effectiveness*).

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi relasi dan fungsi di kelas VIII SMP dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi

pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengembangan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dapat menjadi inovasi bagi guru dalam mengembangkan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi-materi matematika lainnya.

5.3 Saran

Adapun saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *creative problem solving* (CPS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi relasi dan fungsi dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar siswa dikelas VIII SMP.
2. Peneliti hanya mengambil satu sekolah sebagai uji coba perangkat. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal sebaiknya uji coba perangkat dilakukan di beberapa kelas dan sekolah sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
3. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya, agar dapat mengembangkan LKPD matematika lainnya dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan LKPD matematika yang lebih baik dan menarik, sehingga dapat membuat siswa untuk termotivasi dan tertarik dalam belajar matematika.