

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar kelas VII SMP yang mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi bangun datar, memotivasi peserta didik untuk belajar serta mampu melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk bahan ajar cetak yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Rusdi (2018) yang meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation and evaluation* (implementasi dan evaluasi). Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal, dan analisis lingkungan belajar. Setelah itu, pada tahap *design* (desain) dilakukan perancangan awal LKPD dengan menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, menyusun jadwal pengembangan, memilih dan menentukan cakupan, struktur dan urutan materi atau pesan pembelajaran, membuat *storyboard*, menentukan spesifikasi pengembangan dan membuat prototipe

produk. Kemudian pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan pembuatan LKPD yaitu peneliti mengembangkan LKPD berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi bangun datar kemudian dilakukan validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi hingga LKPD dikatakan layak untuk diujicobakan pada evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Validasi desain dan validasi materi pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk melihat kevalidan LKPD. Berikutnya validasi praktisi dilakukan oleh guru bertujuan untuk melihat kepraktisan LKPD. Selanjutnya, pada tahap implementasi dan evaluasi yaitu dilakukan pada evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil serta uji coba kelompok besar terhadap satu kelas dengan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah. Pada evaluasi satu-satu dilakukan wawancara terstruktur terkait respon peserta didik terhadap LKPD, sedangkan pada evaluasi kelompok kecil diberikan angket respon untuk menambah informasi mengenai kepraktisan LKPD. Terakhir pada uji coba kelompok besar, dalam proses pembelajaran dilakukan observasi aktivitas belajar peserta didik, kemudian diberikan angket respon (uji coba kelompok besar) dan tes kemampuan pemecahan masalah setelah proses pembelajaran berakhir untuk menentukan keefektifan LKPD.

2. Lembar kerja peserta didik yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam kategori kualitas bahan ajar yang baik, dikarenakan lembar kerja peserta didik ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:

- a. Kriteria kevalidan LKPD yaitu berdasarkan validasi oleh ahli desain dan ahli materi , penilaian ahli desain adalah 95% dan penilaian ahli materi adalah 87%. Maka, LKPD yang dikembangkan berada pada kategori “sangat valid” sehingga LKPD yang dikembangkan dapat digunakan.
- b. Kriteria kepraktisan LKPD yaitu berdasarkan hasil validasi praktisi (guru) diperoleh penilaian 96,67%, hasil wawancara terstruktur terkait respon peserta didik terhadap LKPD diperoleh penilaian 90%, dan hasil angket respon peserta didik pada evaluasi kelompok kecil diperoleh penilaian 87,56%. Maka, LKPD yang dikembangkan berada pada kategori “sangat praktis” sehingga LKPD yang dikembangkan mudah digunakan.
- c. Kriteria keefektifan LKPD yaitu berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas peserta didik diperoleh penilaian 70,75%, hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar diperoleh penilaian 88%, dan hasil tes kemampuan pemecahan masalah diperoleh 76,25%. Maka, LKPD yang dikembangkan berada pada kategori “efektif” sehingga LKPD yang dikembangkan efektif untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar kelas VII SMP layak untuk digunakan dalam pembelajaran. 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 *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendukung atau melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi bangun datar segiempat kelas VII SMP. Selain itu, pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar kelas VII SMP bisa dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta membantu siswa untuk belajar dengan mandiri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran

5.3 Saran

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

- a. LKPD berbasis *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *GeoGebra* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs pada semester genap, karena akan membuat peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dalam mempelajari matematika terutama pada materi bangun datar segiempat, serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Sehingga, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep materi bangun datar segiempat dan mampu melatih kemampuan pemecahan masalah.
- b. Peneliti hanya mengambil satu sekolah tepatnya pada satu kelas sebagai uji coba produk. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal sebaiknya uji coba

produk dilakukan di beberapa kelas dan sekolah sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal dari produk pembelajaran yang dikembangkan.

- c. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan dapat mengembangkan LKPD lainnya dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan LKPD yang lebih baik dan menarik, sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika.