

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dikembangkan dengan model ADDIE, tahapan pada model ADDIE yaitu *Annalyse, design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahapan awal yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis kesenjangan kinerja, analisis tujuan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap kedua yaitu melakukan perencanaan pada tahap design, peneliti melakukan perancangan awal LKPD dan melakukan evaluasi formative desain melalui validasi instrumen, validasi desain dan validasi materi agar LKPD dan Instrumen dinyatakan valid untuk digunakan pada tahap pengembangan. Tahap ketiga yaitu pengembangan LKPD. Pada tahap pengembangan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi ini dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil . uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari LKPD sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tahap keempat yaitu tahapan implementasi yaitu dengan

2. melakukan evaluasi terhadap motivasi belajar sebelum melakukan pembelajaran, kemudian melakukan proses pembelajaran terhadap satu kelas dengan menggunakan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi sebagai bahan ajar. Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan evaluasi terhadap motivasi belajar siswa yang diambil menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan dari LKPD untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Kualitas LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi dilihat dari 3 aspek yaitu valid, praktis dan efektif. Aspek validitas dari LKPD dilihat dari nilai rata-rata hasil validasi ahli instrumen, validasi ahli desain dan validasi ahli materi. Hasil validitas LKPD menunjukkan rata-rata persentase kevalidan LKPD sebesar 79,3% yang menunjukkan kategori valid, sehingga instrumen penelitian dan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi ini dinyatakan valid untuk digunakan. Untuk aspek kepraktisan LKPD dilihat dari hasil angket uji coba perorangan dan angket uji coba kelompok kecil. Dari analisis hasil angket uji coba perorangan dan angket uji coba kelompok kecil, LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya jambi memperoleh persentase kepraktisan rata-rata sebesar 96% yang menunjukkan kategori sangat praktis. kemudian untuk aspek kevalidan dari LKPD dilihat dari hasil angket motivasi belajar peserta didik yang telah diberikan peneliti setelah selesai melakukan proses pembelajaran. Adapun hasil analisis angket motivasi belajar yang

diperoleh berdasarkan hasil pre test terhadap motivasi belajar siswa dengan persentase sebesar 51,9% dengan kriteria motivasi belajar rendah yang berarti peserta didik tidak termotivasi, kemudian mengalami peningkatan pada hasil post test motivasi belajar menjadi 83,25% dengan kriteria motivasi belajar sangat tinggi yang berarti peserta didik sangat termotivasi. Dengan hasil kualifikasi persentase motivasi belajar kedalam kategori keefektifan suatu produk pengembangan, LKPD dinyatakan efektif dengan persentase keefektifan sebesar 83,25%. Selain itu dari pengukuran hasil belajar peserta didik, ketuntasan belajar peserta didik memperoleh nilai yang baik dengan rata-rata hasil belajar sebesar 78,5 dengan persentase ketuntasan 71% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal hasil belajar yang telah ditentukan oleh guru bidang studi yaitu dengan KKM 70.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menerangkan materi pembelajaran khususnya pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, membuat peserta didik lebih banyak terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan pembelajaran matematika, dan mengenalkan peserta didik dengan budaya mereka serta membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga memperoleh hasil belajar peserta didik yang baik.

5.3 Saran

1. LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada materi persamaan dan pertidaksmaan linear satu variabel.
2. Peneliti hanya mengambil satu sekolah dengan satu kelas sebagai uji coba perangkat pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal dapat dilakukan uji coba perangkat pembelajaran di beberapa sekolah atau beberapa kelas sehingga diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
3. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan LKPD matematika lainnya dengan variasi-variasi lain untuk menghasilkan lebih banyak LKPD matematika yang lebih menarik dan lebih baik lagi, sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari matematika.