

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa E-LKPD berbasis *Case Based Learning* dengan berbantuan aplikasi quizizz pada materi persamaan lingkaran di kelas XI MIPA 4, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Kualitas dari E-LKPD berbasis *Case Based Learning* dengan berbantuan aplikasi quizizz pada materi lingkaran di kelas XI MIPA 4 dinilai dari tiga kriteria kelayakan, yaitu valid, praktis dan efektif. Untuk kriteria valid dilihat dari hasil validasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain dengan menggunakan angket tertutup. Tingkat kevalidan dari aspek materi adalah 82,35 % (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari aspek desain adalah 100% (sangat valid). Kriteria selanjutnya adalah praktis, untuk kriteria praktis dilihat dari hasil angket praktikalitas E-LKPD oleh guru saat uji coba perorangan dan angket praktikalitas E-LKPD oleh peserta didik saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 86,67% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 97,17% (sangat praktis). Kriteria yang terakhir adalah efektif, untuk kriteria efektif dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket respon peserta didik adalah 87,16% dan berdasarkan hasil tes belajar siswa adalah 83,33% Untuk persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik, dengan berdasarkan KKM 70.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah E-LKPD berbasis *Case Based Learning* dengan berbantuan aplikasi quizizz pada materi persamaan lingkaran dapat dijadikan bahan ajar tambahan yang dapat membantu guru siswa dalam proses pembelajaran selama pandemi covid19 yang memungkinkan guru dapat dengan mudah membagikan E-LKPD melalui smartphone kepada siswa, serta siswa juga dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang diberikan dari rumah hanya dengan menggunakan smartphone, kemudian apabila digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi bangun datar sisi lengkung dengan lebih mudah dan lebih membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5.3 Saran

1. E-LKPD berbasis *Case Based Learning* dengan berbantuan aplikasi quizizz pada materi lingkaran dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar untuk siswa kelas XI SMA, baik digunakan secara mandiri maupun didalam proses pembelajaran dikelas.
2. Dalam setiap *Case* harus dikerjakan setiap tahapan langkahnya oleh peserta didik dan hasil pengerjaannya harus ditindaklanjuti oleh peneliti, dan kemudian jawaban siswa didokumentasikan sebagai bukti.
3. Peneliti hanya mengambil satu sekolah dan satu kelas sebagai uji coba. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal sebaiknya uji coba dilakukan

dibeberapa kelas dan sekolah sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal dari bahan ajar yang dikembangkan.