

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk LKPD Interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi persamaan linear satu variabel. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada pengembangan LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze* untuk analisis kurikulum; memvalidasi kesenjangan kinerja; menetapkan tujuan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa; analisis sumber daya yang tersedia; *Design* sebagai rancangan awal dalam pengembangan produk, *Development* produk dikembangkan dan dilakukanlah validasi oleh tim ahli/validator yaitu ahli materi dan ahli desain dan ahli praktisi hingga LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan nantinya, *Implementation, and Evaluation* pada tahap keempat dan kelima ini dilakukan implementasi dikelas VII C dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan

pemecahan masalah matematis siswa dan evaluasi formatif sebagai proses untuk mengumpulkan data tentang efektifitas). LKPD interaktif ini menggunakan atau berbasis model *creative problem solving* dan menggunakan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, produk yang dikembangkan tersebut dibuat dengan berbasis model *creative problem solving* dengan langkah-langkah (*Object Finding, Fact Finding, Problem Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding*). Serta LKPD interaktif yang dikembangkan dapat siswa akses melalui laptop maupun *smartphone*.

2. Kualitas dari LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dinilai dari segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Untuk kriteria valid dilihat dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli desain yang menggunakan angket tertutup. Tingkat kevalidan dari aspek materi adalah sebesar 81% (sangat valid) dan dari aspek desain adalah sebesar 84,2% (sangat valid). Untuk kriteria praktis dilihat dari hasil angket uji coba perorangan yang diisi oleh pendidik (guru) dan uji coba kelompok kecil yang diisi oleh peserta didik (siswa). Tingkat kepraktisan oleh pendidik adalah sebesar 85% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan peserta didik sebesar 80% (Sangat Praktis). Selanjutnya kriteria efektif, untuk tingkat keefektifan dilihat dari angket respon peserta didik sebesar 95,70% dengan kriteria sangat efektif, dan dari pengukuran tes kemampuan pemecahan masalah peserta didik ketuntasan belajar memperoleh persentase 81,06% dengan KKM <74,

3. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sebesar 0,6404 dengan kategori sedang dan diperoleh nilai *N-Gain* dari 32 peserta didik terdapat 4 orang peserta didik yang tidak mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan kriteria rendah dengan perolehan nilai *N-Gain* nya adalah (0,35 dan 0,222 dan 0,375 dan 0,222), 15 orang peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan memenuhi kriteria sedang, dan 13 orang peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan memenuhi kriteria tinggi. Dengan demikian pengembangan produk LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
4. Selama proses penelitian menggunakan LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* terdapat hal-hal yang masih menjadi hambatan siswa yang juga menjadi masalah baru bagi peneliti yaitu hambatan-hambatan yang masih terjadi seperti, penggunaan handphone masih dibatasi, dikarenakan pada sekolah SMP Negeri 9 Batanghari masih belum memperbolehkan semua siswa membawa handphone ke sekolah. Dan hambatan berikutnya yaitu masih terdapat kekurangan waktu pembelajaran dikarenakan penggunaan LKPD interaktif ini sendiri memerlukan pengerjaan yang cukup lama dari pengerjaan LKPD konvensional sebelumnya, kehadiran siswa, pada saat penelitian berlangsung masih banyak yang belum hadir pada saat penggunaan produk dikelas.

4.2. Implikasi

Hasil dari pengembangan ini adalah LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat membangun suasana baru karena produk LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* ini dikembangkan adalah hal baru dalam proses pembelajaran.

4.3. Saran

1. LKPD interaktif berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa baik digunakan secara mandiri maupun bersama dalam proses belajar di sekolah.
2. Peneliti hanya melakukan uji coba pada satu sekolah dengan satu kelas sebagai uji coba perangkat pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal dapat dilakukan implementasi ke seluruh kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan yang lebih maksimal.
3. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis model *creative problem solving* berbantuan aplikasi *liveworksheet* yang lebih baik lagi dan lebih menarik untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa lebih baik lagi.