

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan media E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang dibuat menggunakan *software 3D pageflip professional* menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). 1) Tahap Pendefinisian (*define*) meliputi analisis pendahuluan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan menetapkan tujuan pembelajaran, hasilnya bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media E-LKPD dimana ciri-ciri media yang diinginkan dituangkan dalam media yang dikembangkan; 2) Tahap Perancangan (*design*) meliputi penyusunan instrument penilaian, pemilihan media, dan pemilihan format kemudian media yang dikembangkan disimpan dalam format *pdfprj*; 3) Tahap Pengembangan (*develop*) meliputi penilaian ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli desain) serta uji coba pengembangan dan didapatkan media yang dikembangkan layak untuk disebarkan; 4) Tahap Penyebaran (*Disseminate*) yaitu melakukan sosialisasi media pembelajaran lembar kerja peserta didik menggunakan satu kelas eksperimen dengan mengukur nilai *posttest* anak selama 3 kali pertemuan, hasil yang diperoleh bahwa media E-LKPD yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi asam basa.
2. Media E-LKPD yang dikembangkan, dapat digunakan oleh peserta didik dimanapun mereka berada baik di sekolah maupun di rumah masing-masing. Adapun syarat menggunakan media E-LKPD ini bisa menggunakan *handphone* dan laptop. Untuk di *handphone* media disebarkan menggunakan link situs web *liveworksheet*. Untuk di laptop *Software* yang digunakan untuk media E-LKPD ini adalah *3D pageflip profesional* dengan mengklik “open” untuk membuka

file media yang sudah dibuat. Jika E-LKPD belum di buat dapat mengklik “Create New”(media E-LKPD dalam format pdf), klik “import office” pada project type klik “magazine”, kemudian klik “select template” untuk memilih template. Setelah itu klik “OK” kemudian muncul tampilan “import pdf”. Setelah file dimasukkan maka media E-LKPD siap di publish atau digunakan untuk proses pembelajaran.

3. Berdasarkan uji yang telah dilakukan dari hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 Ditolak H_a Diterima. Artinya media E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi asam basa. dibuktikan dengan uji statistik N-gain diperoleh nilai sig. sebesar $0,779 > 0,7$ kategori “tinggi” dan rata-rata nilai N-gain persen diperoleh sebesar $77,9 > 76$ dengan tafsiran “efektif”. Kemudian dilakukan uji *Paired Sample t-test* Diperoleh nilai signifikan *pretest* dan *posttest* peserta didik yaitu sebesar $0,001 < 0,05$.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran dalam penelitian ini yang dapat penulis sampaikan ialah:

1. Penelitian penyebaran dapat diperluas dengan menambahkan jumlah sampel penelitian dimana dalam penelitian ini hanya terbatas menggunakan satu kelas eksperimen saja.
2. Perbedaan sekolah dan skala pengukuran yang lebih luas juga dapat dilakukan sebagai penelitian lebih lanjut.