

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Peneliti berhasil mencapai tujuan penelitian yakni menjelaskan proses dari pengembangan *E-LKPD* berbasis *ConceptRich Instruction (CRI)* berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi persamaan linear untuk kelas VII SMP. Adapun kesimpulan setelah penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan yakni berupa *E-LKPD* berbasis *Concept-Rich Instruction (CRI)* berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi persamaan linear untuk siswa kelas VII SMP. *E-LKPD* yang dibuat menggunakan pendekatan *Concept-Rich Instruction (CRI)* yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya *practice*, *decontextualization*, *encapsulating the generalization in words*, *recontextualization* dan *realization*. Model pengembangan yang digunakan dalam pembuatan produk ini adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation)*. *E-LKPD* ini juga berbantuan video animasi pada bagian isi *E-LKPD* dan dapat diakses siswa menggunakan *smartphone* dan laptop dengan mengakses link website *Wizer.me* dan video animasi disajikan dalam youtube. Pada proses pembuatan *E-LKPD* ini menggunakan aplikasi berbasis web yakni

*Wizer.me*, dan siswa dapat mengakses setelah dibagikan link dari aplikasi tersebut.

2. Kualitas *E-LKPD* berbasis *Concept-Rich Instruction* (CRI) berbantuan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi persamaan linear kelas VII dinilai dengan dasar tiga kriteria diantaranya kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan materi pada *E-LKPD* mencapai 92% dengan kriteria sangat valid dan kevalidan desain pada *E-LKPD* mencapai 90% dengan kriteria sangat valid. Tingkat kepraktisan *E-LKPD* oleh guru yaitu 95% dengan kategori sangat praktis dan untuk tingkat kepraktisan *E-LKPD* oleh siswa yaitu 86% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut didasarkan pada penilaian kelayakan isi, bahasa, tampilan dan aspek desain dan penggunaan *E-LKPD* itu sendiri. Berdasarkan kriteria keefektifan, *E-LKPD* dikategorikan efektif jika dilihat dari hasil angket respon siswa dengan persentase 81% dan cukup efektif jika dilihat berdasarkan *N-Gain score* dari 20 orang siswa saat *pretest* dan *posttest* dengan capaian presentase 71%. Dengan demikian, dapat disimpulkan siswa mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah penggunaan *E-LKPD* dalam pembelajaran. Berdasarkan data hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa *E-LKPD* Berbasis *CRI* berbantuan video animasi dapat terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII terutama pada materi persamaan linear dan *E-LKPD* layak dan cukup efektif untuk digunakan.

## 5.2 Implikasi

Implikasi penelitian adalah E-LKPD yang berbasis *Concept-Rich Instruction* (CRI) dan menggunakan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi persamaan linear merupakan alat ajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa selama pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, bahan ajar tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memasukkan video animasi yang terangkum dalam E-LKPD menggunakan aplikasi web *Wizer.me*. Hal ini meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari persamaan linear menggunakan laptop atau smartphone. Bahan ajar tersebut dapat digunakan untuk skala yang lebih besar.

## 5.3 Saran

1. Setiap kegiatan pembelajaran melibatkan latihan-latihan yang dilakukan siswa, dan sangat sedikit pekerjaan yang dapat dilihat oleh guru. Dalam jangka waktu yang lama, guru mungkin tidak memiliki akses ke semua nilai siswa. Agar guru memiliki akses jangka panjang ke situs web *Wizer.me*, disarankan agar mereka berlangganan akun premium sebelum menggunakannya.
2. Dalam penelitian selanjutnya, E-LKPD dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi dan model atau pendekatan pembelajaran lain yang menumbuhkan kapasitas berpikir kreatif siswa.
3. Peneliti tidak dapat melakukan tahap implementasi dikarenakan terbatasnya waktu oleh pihak sekolah, sehingga diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melaksanakan tahap implementasi.