

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, E-LKPD ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan dan memahami konsep melalui masalah kontekstual yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan.

1. Proses pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, terlebih dahulu membuat perancangan atau storyboard dan selanjutnya membuat E-LKPD yang dikembangkan dan didesain menggunakan aplikasi *ms.word* dan *photoshop* , selanjutnya file di convert ke jenis file PDF dan diupload ke dalam aplikasi Liveworksheet. Hasil dari Pengembangan ini adalah E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis menggunakan Aplikasi Liveworksheet pada materi Bangun Ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTs.
2. Kualitas E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi dapat dilihat dari 3 Aspek yaitu valid, praktis dan efektif. Kevalidan diperoleh pada penilaian dari tim validator yakni validator materi, dan validator media, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan valid dan layak digunakan berdasarkan perbaikan sesuai saran dan komentar, kemudian kepraktisan diperoleh dari penilaian persepsi dan tanggapan dari guru

dan siswa terhadap E-LKPD dan hasilnya guru dan siswa memberikan penilaian persepsi sangat terhadap E-LKPD yang dikembangkan dan menurut mereka bahan ajar ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, dan keefektifan E-LKPD dilihat dari produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa yakni dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang diperoleh persentase (%) *pre-test* adalah 54 % dengan kriteria kemampuan komunikasi matematis tergolong rendah sedangkan Hasil yang diperoleh persentase (%) *pre-test* adalah 80 % dengan kriteria kemampuan komunikasi matematis tergolong Tinggi. Pada uji N-gain ialah dengan skor 0,5 dalam kategori sedang dan dapat dikatakan E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sudah efektif.

3. Produk dalam penelitian ini merupakan E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Pada E-LKPD ini di sajikan langkah pembelajaran dengan *Problem Based Learning* yaitu, mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan menggunakan konteks budaya Jambi yaitu candi muara Jambi, anyaman khas Jambi dan Rumah adat Jambi, beserta indikator kemampuan komunikasi matematis siswa yaitu kemampuan menyatakan situasi masalah ke dalam gambar atau grafik (menggambar), kemampuan menyatakan situasi masalah ke dalam bentuk model matematika (ekspresi matematika) dan kemampuan menjelaskan

penyelesaian ide-ide atau situasi dari suatu gambar yang diberikan kedalam model matematika tersebut dalam bentuk penulisan secara matematik (menulis). E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi ini dapat Meningkatkan Kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang di uji dengan uji N-gain.

5.2 Saran

1. Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar untuk siswa di kelas VIII.
2. Peneliti menyarankan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran E-LKPD dengan pendekatan *problem based learning* dan berbasis budaya jambi dengan materi yang lain.
3. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran E-LKPD matematika dengan menggunakan aplikasi lain yang lebih baik agar E-LKPD yang bisa lebih menarik dan meningkatkan minat serta semangat belajar siswa.