

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan LKPD Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantu QR Code pada materi peluang yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran), Tahap penyebaran tidak dilakukan karena penelitian ini hanya melihat tingkat kepraktisan dan kevalidan produk yang dikembangkan atau pengembangan saja dengan berbagai keterbatasan yang menjadi dasar alasannya.
2. LKPD Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantu QR Code pada materi peluang memperoleh rata-rata presentase hasil uji ahli media dan ahli materi sebesar 94,5% sehingga dikatakan sangat valid, serta memperoleh rata-rata persentase hasil uji kepraktisan sebesar 92% sehingga dikatakan sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantu QR Code Pada Materi Peluang sangat valid dan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, telah menghasilkan produk berupa LKPD Matematika berbasis *discovery learning* berbantu QR Code pada materi Peluang. Setelah menghasilkan produk ini, adanya saran untuk pembaca sebagai berikut:

1. Peserta didik
Peserta didik, LKPD Matematika berbasis *discovery learning* berbantu QR Code ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi peluang dan memperoleh hasil belajar yang baik.
2. Pendidik
Pendidik, LKPD Matematika berbasis *discovery learning* berbantu QR Code dapat membantu dalam menyampaikan materi peluang sehingga mudah diterima peserta didik.
3. Sekolah

Sekolah, dapat mendambakan ketersediaan bahan ajar inovatif yang dimiliki berupa LKPD Matematika berbasis *discovery learning* berbantu QR Code khususnya pada materi peluang.

4. Peneliti

Peneliti, Pengembangan LKPD Matematika berbasis *discovery learning* berbantu QR ini dapat dikembangkan lagi sampai dengan tingkat efektif serta dapat menambah keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan teknologi yang ada.