

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* menggunakan model ADDIE yang terdiri beberapa tahap yakni, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) dilakukan setiap akhir tahap pengembangan berdasarkan saran perbaikan dari para ahli dan praktisi sehingga menghasilkan E-LKPD interaktif. Khusus desain E-LKPD *Microsoft Word* digunakan untuk desain, *Google* digunakan untuk mendownload gambar ilustrasi dan gambar pendukung lainnya, *Canva* digunakan untuk mendownload bingkai, *Microsoft Powerpoint* digunakan untuk membuat materi dan contoh soal pada video pembelajaran, *Filmora* digunakan untuk mengedit video pembelajaran, *Channel Youtube* digunakan untuk mengunggah video pembelajaran dan *Liveworksheets* digunakan untuk mengubah LKPD manual menjadi LKPD elektronik yang interaktif.
2. E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kelayakan produk secara teoritis.
3. E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kelayakan produk secara praktik.

4. E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada materi peluang untuk peserta didik fase E.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, sejatinya hasil pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik fase E dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada materi peluang, adapun saran-saran yang diberikan adalah:

1. Peneliti menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar melakukan uji coba perorangan terhadap 3 orang peserta didik dengan kemampuan yang berbeda agar kelayakan E-LKPD lebih baik lagi.
2. Peneliti menyarankan bagi guru yang menggunakan E-LKPD interaktif untuk mengantisipasi jika jaringan internet sewaktu-waktu hilang karena tanpa jaringan internet (kuota) E-LKPD tidak dapat digunakan.
3. Peneliti menyarankan agar dilakukan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem based learning* untuk materi yang lain.
4. Peneliti menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan E- LKPD interaktif dengan menggunakan aplikasi lain yang lebih menarik.
5. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan E- LKPD interaktif dengan model pembelajaran lain, seperti *project based learning*, *discovery learning*, dan lain-lain.