

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain E-LKPD berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan computational thinking siswa pada materi peluang kelas X SMA didesain dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan telah disusun sejalan dengan sintaks model pembelajaran problem based learning, yang mencakup Langkah-langkah: mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil karya, dan mengevaluasi proses. E-LKPD ini dirancang dengan memanfaatkan website Canva sebagai wadah untuk editing serta website wizer.me untuk penggunaan. E-LKPD ini juga telah didesain dengan memperhatikan keterkaitan antara Langkah model pembelajaran problem based learning dengan indicator computational thinking
2. Kualitas E-LKPD yang didesain ditinjau dari tiga aspek, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek validitasi diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli desain, dengan hasil persentase masing-masing sebesar 93,7% dan 75,5 % . Kepraktisan E-LKPD diukur melalui angket respon dari guru dan siswa dalam uji coba kelompok kecil yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 90,7% dan 85,3%.

Sedangkan untuk aspek keefektifan, ditinjau dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan E-LKPD serta tes keterampilan computational thinking siswa. Rata-rata skor pre-test siswa sebesar 35,2 dan rata-rata skor post-test sebesar 88,12 dengan nilai N-Gain 0,82 yang menunjukkan kategori tinggi yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan computational thinking siswa setelah menggunakan E-LKPD yang didesain.

## **5.2 Implikasi**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa elektronik-lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan computational thinking pada materi peluang kelas X SMA. E-LKPD ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

## **5.3 Saran**

3. Mengingat penggunaan platform wizer.me masih tergolong belum familiar, disarankan untuk terlebih dahulu melakukan sosialisasi dan pembiasaan kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar siswa memahami cara mengoperasikan platform tersebut dan terbiasa menggunakan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi guru, disarankan untuk dapat mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang bervariasi guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.
5. Siswa diharapkan dapat menjaga fokus selama proses pembelajaran berlangsung, menyimak penjelasan guru dengan baik, serta aktif mengikuti

kegiatan diskusi dengan semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi agar pemahaman materi lebih optimal dan hasil belajar meningkat.