

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *open-ended* berbantuan *liveworksheets* pada materi segiempat dan segitiga. Selain itu, juga untuk mengetahui kelayakan E-LKPD, kepraktisan E-LKPD, serta untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian ini disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *open-ended* berbantuan *liveworksheets* pada prosesnya menggunakan model pengembangan ADDIE yakni *analyze, design, development, implementation*, dan tahap *evaluation*.
2. Kelayakan E-LKPD dilihat dari validasi E-LKPD oleh ahli materi dan ahli media. Dari keseluruhan aspek dan dari dua validator ahli materi memperoleh presentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan, dari kedua validator ahli media memperoleh presentase sebesar 78% dengan kriteria layak. Dari data tersebut maka E-LKPD dapat dikategorikan layak.
3. Kepraktisan E-LKPD diperoleh dari angket respon pengguna, memperoleh presentase total seluruh aspek sebesar 81% dengan kriteria sangat praktis. Adapun rincian presentase tiap aspek adalah sebagai berikut: aspek minat terhadap E-LKPD sebesar 74% (praktis), aspek penugasan materi sebesar 90% (sangat praktis), aspek tampilan sebesar 81% (sangat praktis), dan aspek keterlaksanaan sebesar 87% (sangat praktis).
4. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis *open-ended* adalah dengan memberikan tes soal kemampuan berpikir kreatif yang sesuai dengan materi diajarkan. Tes ini diberikan kepada 26 peserta didik yang telah menggunakan E-LKPD berbasis *open-ended* sebagai bahan ajar. Dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa 26 peserta didik yang mengikuti tes kemampuan berpikir kreatif berada pada kategori “Kreatif” dan “Sangat Kreatif”. Kategori “Sangat Kreatif” sebanyak 11 peserta didik dengan presentase 42%, dan kategori “Kreatif” sebanyak 15 peserta didik dengan presentase sebesar 58%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa

kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD berbasis *open-ended* yang dikembangkan berada pada kategori kreatif.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti atas penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan memperbaiki komputer/laptop supaya peserta didik dapat menggunakannya secara bersamaan.
2. Bagi guru, diharapkan dapat membuat serta menggunakan bahan ajar inovatif dari situs interaktif lainnya.
3. Bagi peserta didik, diharapkan mereka dapat menggunakan E-LKPD berbasis *open-ended* pada materi segiempat dan segitiga sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk melatih keterampilan mereka dalam memecahkan masalah terbuka.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan E-LKPD dengan model pengembangan lain.

