

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Proses Pengembangan *e*-LKPD

a. Tahap analisis

e-LKPD berbasis kontekstual untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap Analisis meliputi identifikasi masalah pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan kondisi lingkungan belajar di SMK PGRI 3 Sidoarjo. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep eksponen dengan kehidupan sehari-hari, serta belum terbiasa mengerjakan soal kontekstual. Selain itu, guru belum pernah menggunakan *e*-LKPD.

b. Tahap Desain

Menghasilkan rancangan awal *e*-LKPD yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran dirancang untuk melatih empat indikator berpikir kritis: interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.

c. Tahap Pengembangan

e-LKPD dibuat menggunakan platform *Liveworksheets*. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia.

d. Proses Implementasi

Dilakukan melalui uji coba terbatas pada 21 peserta didik kelas X AK SMK PGRI 3 Sidoarjo. Kegiatan uji coba dilaksanakan selama 2 hari sehingga mendapatkan data pendukung penelitian.

e. Proses evaluasi

Hasil dari uji coba dievaluasi dan ditentukan validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

2. Hasil Pengembangan *e-LKPD*

Hasil pengembangan *e-LKPD* berbasis kontekstual telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:

- a. Valid : Hasil validasi oleh dua validator menunjukkan persentase rata-rata 80,88% dengan kategori valid.
- b. Praktis : Dari sampel yang dipilih menunjukkan persentase rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa *e-LKPD* mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.
- c. Efektif : Pengukuran efektivitas menggunakan tes pretest dan posttest menunjukkan peningkatan skor rata-rata peserta didik secara signifikan. Skor rata-rata pretest adalah 40,30 dan meningkat menjadi 79,77 pada posttest. Selain itu, hasil angket respons peserta didik menunjukkan

bahwa *e-LKPD* tergolong efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari penelitian pengembangan ini, ada beberapa saran yang dapat diajukan untuk meningkatkan manfaat produk dan menjadi acuan bagi penelitian di masa mendatang.

1. Bagi Guru : Guru disarankan untuk memanfaatkan *e-LKPD* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif. *e-LKPD* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan mengintegrasikan kontekstual ke dalam materi pembelajarann.
2. Bagi Peserta Didik : Penggunaan *e-LKPD* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih menarik. Peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam melatih kemampuan berpikir kritisnya melalui soal-soal kontekstual yang disajikan dalam *e-LKPD*.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya : Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan perangkat pembelajaran serupa. Disarankan untuk melakukan pengembangan pada materi lain atau menggunakan indikator kemampuan yang berbeda untuk menambah wawasan dalam bidang penelitian pendidikan