

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pengembangan ADDIE, maka kesimpulan yang diperoleh oleh peneliti adalah:

1. E-LKPD Interaktif berbasis Pendekatan *Open-Ended* memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Pada aspek kevalidan berdasarkan pada hasil validator media dicapai rata-rata skor kevalidan 3.58 dan validator materi dicapai rata-rata skor kevalidan 3.66. Pada aspek kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa dan guru dengan hasil angket respon siswa sebesar 96% dan hasil angket respon guru sebesar 92%. Dan pada aspek keefektifan melalui ketuntasan klasikal mencapai $\geq 85\%$ dan ketercapaian indikator pembelajaran mencapai $\geq 75\%$ dicapai oleh minimal 65% siswa
2. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran menggunakan E-LKPD Interaktif memperoleh peningkatan rata-rata dari tes kemampuan awal (*pretest*) ke tes kemampuan akhir (*posttest*) untuk setiap indikator berpikir kreatif. Pada indikator berpikir lancar (*fluency*) diperoleh peningkatan sebesar 60%, indikator berpikir luwes (*flexibility*) diperoleh peningkatan sebesar 65.71%, indikator berpikir original (*originality*) diperoleh peningkatan sebesar 71.43%, dan indikator berpikir elaboratif (*elaboration*) diperoleh peningkatan sebesar 57.14%. Maka dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tiap indikator memperoleh peningkatan dengan pembelajaran menggunakan E-LKPD Interaktif. Kemudian berdasarkan analisis N-Gain diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 0.63 pada kategori sedang.

5.2 Saran

1. Dalam pelaksanaan uji coba produk pada tahap *development* sebaiknya dilakukan pada skala siswa lebih besar dengan beberapa kelas diluar dari kelas implementasi media E-LKPD Interaktif.
2. Penggunaan E-LKPD Interaktif digunakan dengan media teknologi salah satunya *smartphone*, oleh karena itu perlu adanya bimbingan guru dalam pengimplementasian E-LKPD terhadap siswa yang awam menggunakan *smartphone* didalam pembelajaran.
3. Pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis Pendekatann *Open-Ended* dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan LKPD guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

