

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

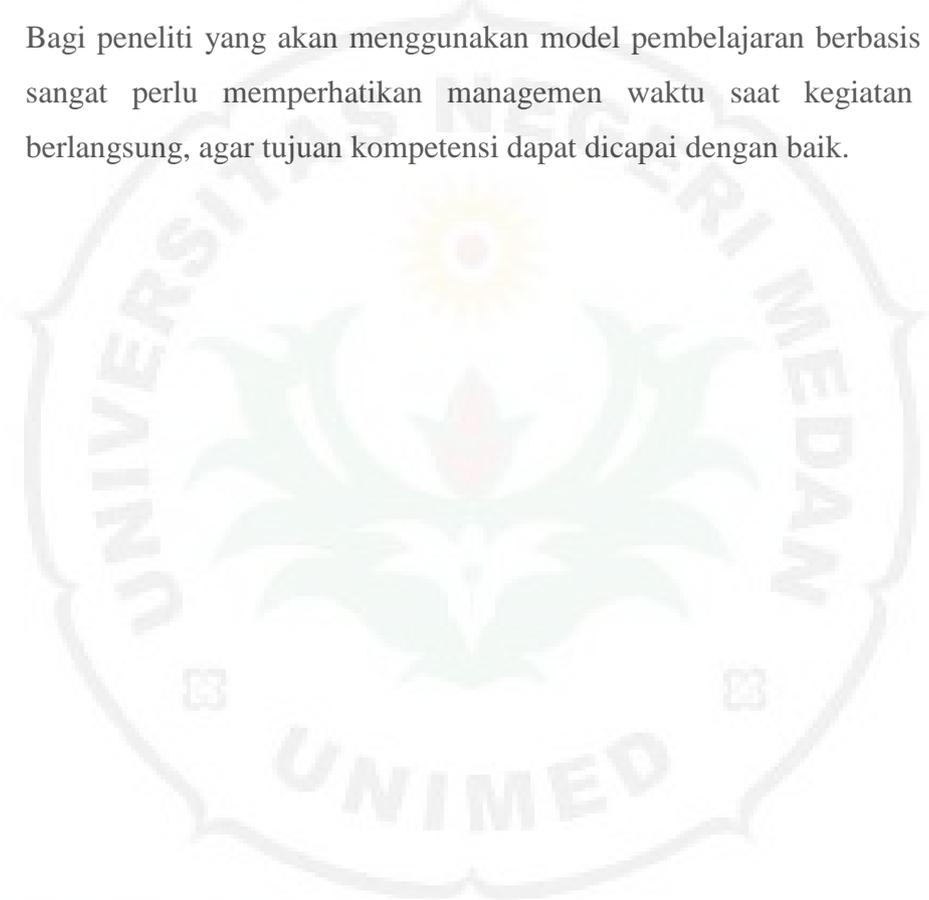
1. Hasil analisis kebutuhan dibutuhkan *e-learning* berbasis *google classroom* menggunakan model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat digunakan melalui android/Hp dan juga laptop/Pc yang penggunaannya dengan tidak dibatasi ruang dan waktu.
2. Dari desain, pengembangan dan kelayakan *E-Learning* berbasis *Google Classroom* dengan model PjBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi redoks, diperoleh hasil rata-rata nilai presentase validasi pada kelayakan isi sebesar 3,88, kelayakan bahasa sebesar 3,88, kelayakan penyajian sebesar 3,81, dan kelayakan media elektronik sebesar 3,85, sehingga dapat disimpulkan *e-learning* tersebut valid dan sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar dengan *e-learning* berbasis *google classroom* dengan menggunakan model *project based learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* termasuk dalam kategori tinggi yaitu 0,78 (78%).
4. Respon peserta didik terhadap penerapan *e-learning* berbasis *google classroom* dengan menggunakan model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata respon peserta didik adalah sebesar 86,48%.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis data, maka disarankan bahwa :

1. Bagi guru/pendidik disarankan dapat mengembangkan media dan bahan ajar pada materi lainnya.

2. Bagi peneliti yang ingin menindaklanjuti penelitian ini, agar lebih memberikan inovasi lainnya, seperti terintegrasi model *problem based learning*, atau terintegrasi *virtual lab* pada pokok bahasan lainnya.
3. Bagi peneliti yang akan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek sangat perlu memperhatikan manajemen waktu saat kegiatan proyek berlangsung, agar tujuan kompetensi dapat dicapai dengan baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY