

6. BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Proses pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program *LaTeX* berbantuan *canva* pada materi peluang ini menggunakan model 4-D (*four-D model*) yaitu (1) tahap pendefinisian (*Define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) tahap Pendiseminasian (*dissemination*). Peneliti hanya melakukan 3 tahap saja yaitu (1) tahap pendefinisian (*Define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), pada tahap penyebaran (*disseminate*) ini tidak dilakukan karena peneliti hanya melakukan uji coba produk terbatas. Jadi, hanya melakukan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan melakukan uji coba kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD).
2. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diketahui bahwa rata-rata penilaian ahli media adalah sebesar 4,208333333 dengan interpretasi valid, praktis dan penilaian materi adalah sebesar 4,3541667 dinyatakan valid, sedangkan presentase respon peserta didik sebesar 78,4% dengan interpretasi baik dan efektif dan presentase tingkat penguasaan peserta didik sebesar 92 dari tes hasil belajar. Sehingga lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program *LaTeX* berbantuan *canva* dalam bentuk *PDF* pada materi peluang yang dikembangkan sudah memenuhi tiga kriteria penilain yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat diberikan beberapa saran kepada pihak yang terkait dengan penelitian yaitu:

1. Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis multimedia dikembangkan lebih menarik dan terdapat gambar pendukung sesuai dengan isi materi
2. Peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang dituntut lebih aktif itu membutuhkan persiapan yang ekstra dan akan memakan waktu yang cukup lama. Jadi, peserta didik harus membiasakan diri pada setiap pembelajaran untuk aktif di kelas.
3. Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi untuk pendidik perlu ditingkatkan, sehingga dapat melatih peserta didik menghasilkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan efektif.
4. Pihak sekolah sebaiknya diharapkan mampu memfasilitasi dan memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan aktivitas belajar peserta didik meningkat.

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sama, disarankan agar ketika membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program *LaTeX* berbantuan *canva* dalam bentuk *PDF* membuat tampilannya lebih menarik, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai terlaksana.