

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, pengembangan, dan pembahasan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tingkat kevalidan “Chancify” sebagai aplikasi pembelajaran berbasis EdTech untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi peluang dinilai berdasarkan angket validasi materi dan angket validasi media.

Perangkat “Chancify” aplikasi pembelajaran yang berbasis EdTech yang dirancang untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi peluang dinyatakan valid digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Tingkat kepraktisan “Chancify” aplikasi pembelajaran yang berbasis EdTech, dinilai dari respon siswa kelas X SMA N 1 Sirampog terhadap penggunaannya untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi peluang. hasilnya menunjukkan rata-rata persentase respon siswa sebesar 82,58%, Penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan aplikasi “Chancify” telah berhasil mencapai kepraktisan yang diinginkan dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi peluang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, pengembangan aplikasi “Chancify” sebagai aplikasi pembelajaran berbasis EdTech untuk menunjang kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi peluang masih belum mencapai Tingkat kesempurnaan 100%. Oleh karena itu, beberapa saran perlu dipertimbangkan untuk penyempurnaan penelitian dan pengembangan selanjutnya, di antaranya:

1. Memperkuat integrasi teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam aplikasi pembelajaran untuk dapat berinteraksi dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa.
2. Menambahkan fitur-fitur interaktif yang dapat merangsang pemikiran kritis siswa seperti permainan edukatif.
3. Guru-guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.