BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *problem based learning* berbantuan Kahoot! untuk menumbuhkembangkan literasi matematis siswa kelas X di SMAN 1 Seluma yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. LKS yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, media, dan bahasa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *problem based learning* berbantuan Kahoot! untuk menumbuhkembangkan literasi matematis siswa kelas X di SMAN 1 Seluma yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat praktis. LKS mudah digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, serta dapat mendukung keterlibatan aktif dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *problem based learning* berbantuan Kahoot! untuk menumbuhkembangkan literasi matematis siswa kelas X di SMAN 1 Seluma, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, LKS berbasis *problem based learning* berbantuan Kahoot! dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta literasi matematis siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran berbasis *problem based learning*, baik dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, maupun penggunaan Kahoot! sebagai evaluasi pembelajaran agar kemampuan literasi matematis dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan bahan ajar berbasis teknologi dan pembelajaran interaktif dengan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai, seperti akses internet dan media pembelajaran digital untuk menunjang proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas LKS berbasis *problem based learning* berbantuan Kahoot! terhadap peningkatan hasil belajar dan literasi matematis siswa melalui uji eksperimen dalam skala yang lebih luas serta pada materi matematika yang berbeda.