

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

4.2 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- 1) Bentuk Lembar Kerja Peserta Didik pada umumnya masih memuat soal-soal dari buku-buku pembelajaran yang tersedia di sekolah, bentuk LKPD yang tampilannya biasa. Selain itu, ada juga guru yang membuat LKPD sendiri yang hanya memuat soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
- 2) Bentuk awal rancangan produk lembar kerja peserta didik sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan yaitu E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di sekolah dasar. Rancangan produk E-LKPD ini memuat materi yang dikemas dalam sebuah video *virtual field trip* dan langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis ESD. Tahapan pengembangan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD ini mengacu pada metode *Design Based Research* (DBR) yang mengadopsi desain penelitian yang disampaikan oleh Reeves. Pada tahapan ini dihasilkan bentuk rancangan E-LKPD *virtual field trip* yang kemudian dilakukan uji kelayakan produk kepada validator ahli yang terdiri dari ahli materi (dosen), ahli media (dosen), dan ahli pedagogik (guru). Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Dari uji kelayakan oleh validator ahli diperoleh juga penilaian berupa komentar dan saran terhadap E-LKPD untuk dilakukan revisi dan penyempurnaan produk. Hasil dari revisi setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator ahli ini berupa E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di sekolah dasar yang sudah siap diujicobakan.
- 3) Produk E-LKPD yang telah dirancang peneliti dilakukan uji coba sebanyak dua kali. Pada hasil uji coba tahap ke-1 ditemukan bahwa hasil yang diperoleh belum maksimal karena masih terdapat kekurangan dalam

penggunaan E-LKPD sehingga dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba tahap ke-1, selanjutnya dilakukan uji coba tahap ke-2 dengan harapan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman yang dikembangkan ini mengalami peningkatan dari uji coba tahap satu dan dapat dimanfaatkan secara maksimal sesuai harapan. Setelah dilakukan uji coba tahap ke-2, produk E-LKPD yang telah dirancang mendapat respon positif dari siswa dengan memperoleh data rata-rata persentase keseluruhan 99% dan jika dilihat dari analisis jawaban siswa menunjukkan hasil 70% ke atas. Artinya, hasil jawaban siswa pada pengisian E-LKPD tidak kurang dari batas minimal yang telah ditentukan sehingga hal ini berarti kriteria keberhasilan E-LKPD telah mencapai kriteria dan produk E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD ini layak digunakan tanpa revisi.

- 4) Bentuk akhir dari rancangan produk yang dihasilkan setelah melalui beberapa tahapan diantaranya pengembangan desain produk, pengujian kelayakan kepada validator ahli, dan uji coba produk kepada siswa, maka pengembangan produk ini menghasilkan berupa Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tentang pengembangan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di sekolah dasar, implikasi dari penelitian ini diantaranya:

- 1) E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di sekolah dasar yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Metode pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar E-LKPD dapat mengajarkan kemandirian siswa dalam belajar dan mempermudah mereka untuk menemukan konsep-konsep materi yang sedang dipelajari.

- 3) Dengan tampilan E-LKPD yang menarik, E-LKPD ini juga dapat membantu mengaktifkan siswa dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada kegiatan pembelajaran di kelas, guru sebaiknya memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga semua kebutuhan siswa dalam proses belajarnya terpenuhi baik dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- 2) Perlu dikembangkan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD dalam materi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta sekolah agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif. E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD juga berguna sebagai bahan ajar untuk menyampaikan materi sehingga dapat bersifat interaktif, menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 3) Untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan E-LKPD dengan variasi yang berbeda sehingga memungkinkan menghasilkan E-LKPD yang lebih baik dan menarik yang akan mendorong dan melibatkan siswa dalam belajar.