

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan produk E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA di kelas V pada materi siklus air. E-LKPD ini dikatakan berbasis *Problem Based Learning* (PBL) karena didalamnya memuat kegiatan yang didasarkan pada sintaks PBL yang terdiri dari orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kegiatan yang terdapat pada E-LKPD didasarkan pada KD yang berlaku dan dirumuskan kedalam indikator serta tujuan pembelajaran.
2. Kelayakan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memperoleh nilai sempurna dari ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”. Kategori sangat layak pun diperoleh dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran dengan beberapa saran dan perbaikan sehingga penggunaan E-LKPD dapat semakin baik dari sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari para ahli dengan kategori “Sangat Layak”, maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran IPA layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai bahan ajar.
3. Respon pengguna diperoleh dari guru dan siswa kelas V di SDN Cibiru 06. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini memperoleh respon yang sangat baik dari dua orang guru maupun delapan orang siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan uji coba produk di lapangan. Kedua hasil persentase dari setiap pengguna jika diinterpretasikan termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Berdasarkan kegiatan uji coba dan pengisian angket, pengguna

menanggapi bahwa tampilan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sangat menarik baik dari segi gambar, perpaduan warna, kegiatan uji coba yang disajikan beragam, dan materi yang disampaikan mudah dipahami siswa, serta membantu memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPA adalah pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi siklus air sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir siswa. Bagi guru, pengembangan E-LKPD ini berdampak pada kemudahan guru dalam mengajarkan materi pelajaran yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa khususnya pada materi siklus air kelas V karena didalamnya terdapat video pembelajaran proses terjadinya siklus air secara detail, simulasi virtul lab siklus air, dan berbagai macam latihan yang tidak monoton. Bagi siswa, menggunakan E-LKPD berdampak pada kemudahan siswa dalam mempelajari dan memahami materi lebih bermakna.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian desain dan pengembangan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL), diantaranya:

1. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengukur efektivitas penggunaan bahan ajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, jika berminat untuk mengembangkan bahan ajar ini diharapkan dapat memperluas lagi cakupan materi dan kegiatan percobaan pada bahan ajar atau dapat dikembangkan juga pada mata pelajaran lain. Selain itu, dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih bervariasi lagi yang terdapat pada aplikasi *liveworksheet* atau dapat dikembangkan menggunakan aplikasi lain.