

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB sebelumnya, maka diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut :

- a. Desain LKPD berbasis *Experiential Learning* untuk siswa kelas VI SD dikembangkan dengan memperhatikan langkah-langkah penyusunan LKPD. Adapun desain LKPD berbasis *Experiential Learning* meliputi komponen **Judul LKPD**, **Petunjuk Penggunaan LKPD** yang memuat panduan dalam mengerjakan LKPD, **Kompetensi Dasar** yang memuat kompetensi yang harus dicapai siswa dalam LKPD, **Tujuan Pembelajaran** yang berisi gambaran proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar, **Informasi Pendukung** yang memuat ringkasan materi dalam LKPD, dan **Tugas atau Langkah-Langkah Kerja** yang memuat berbagai tugas atau kegiatan siswa yang dikemas secara menarik.
- b. Hasil pengembangan desain LKPD berbasis *Experiential Learning* diperoleh dengan mengembangkan rancangan LKPD yang telah disusun sebelumnya melalui aplikasi *Canva Design* dan *Corel Draw*. Desain LKPD dikembangkan mengacu pada syarat LKPD dan pedoman pengembangan desain LKPD. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam LKPD disusun berdasarkan sintaks model *Experiential Learning*. Hasil pengembangan LKPD berbasis *Experiential Learning* yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapatkan penilaian sangat baik sebelum revisi dengan sedikit perbaikan pada aspek kebahasaan. Sedangkan validasi oleh ahli media mendapatkan nilai baik sebelum revisi dengan beberapa perbaikan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media mencakup pada perbaikan tipografi dalam LKPD, penambahan warna yang kontras dan penambahan ilustrasi dalam LKPD. Setelah revisi, LKPD mendapatkan penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan hasil sangat baik tanpa perbaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Experiential Learning* yang dikembangkan layak dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. (**Hasil pengembangan desain LKPD terlampir pada**

### Lampiran 5)

- c. Peningkatan hasil belajar PPKn pada ranah sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan dapat dilihat dengan menggunakan perhitungan *N-Gain*. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pada *pre test* dan *post test* hasil belajar sikap spritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan menunjukkan kategori yang berada dalam kriteria Sedang. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn khususnya pada materi penerapan Nilai Pancasila Sila ke-1 dan Sila ke-2.

### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh pihak-pihak terkait yang berminat mengembangkan LKPD berbasis *Experiential Learning* di sekolah dasar, diantaranya :

1. Guru dapat menjadikan penelitian pengembangan LKPD Berbasis *Experiential Learning* ini sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Siswa Kelas VI SD pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan khususnya pada materi penerapan nilai Pancasila sila ke-1 dan sila ke-2.
2. Guru dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan sintaks model *Experiential Learning* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran lain.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permasalahan maupun materi yang berbeda agar hasil penelitian lebih bervariasi dan lebih bermanfaat, karena pada penelitian ini terbatas hanya untuk mengatasi permasalahan hasil belajar.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji keefektifan penggunaan LKPD Berbasis *Experiential Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran di kelas.
5. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba LKPD berbasis *Experiential Learning* di berbagai sekolah sehingga LKPD yang dikembangkan akan lebih valid.