

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip Professional* pada pembelajaran tematik tema 3 benda di sekitarku, subtema 2 wujud benda, pembelajaran 1 terdiri dari *software* berbentuk aplikasi 3D *pageflip professional* yang dikembangkan memiliki beberapa komponen di dalamnya seperti efek membalikkan LKPD elektronik yang nyata, navigasi yang lengkap, dan memiliki tampilan yang menarik.
2. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan validasi kelayakan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* yang dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, dan guru kelas sebagai praktisi pendidikan. Dari hasil penilaian oleh ahli desain diperoleh rata-rata sebesar 92% yang termasuk kategori sangat layak, dan hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 88% yang termasuk kategori sangat layak.
3. Kepraktisan hasil penilaian dari praktisi pendidikan diperoleh rata-rata sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan hasil penilaian respon peserta didik dalam uji coba perorangan yaitu 3 orang siswa kelas III-B SD Negeri 101752 Klambir Lima yaitu mendapatkan skor rata-rata 1 yakni berada pada kategori baik dan hasil penilaian respon

peserta didik uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 9 orang siswa kelas III-B SD Negeri 101752 Klambir Lima yaitu mendapatkan skor rata-rata 1 yakni berada pada kategori baik. Hal ini artinya LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* yang dikembangkan dapat digunakan guru saat pembelajaran karena LKPD sudah dinyatakan praktis.

4. Keefektifan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* yang dikembangkan dan diukur melalui instrumen tes hasil belajar. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa diketahui bahwa penggunaan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil *pretest* yaitu meningkatkan sebesar 42,9% pada uji coba lapangan. Oleh karena itu, berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa maka tingkat keefektifan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* masuk dalam kategori efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Ketersediaan LKPD sebagai perangkat pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang belangsung, sehingga LKPD memiliki peran penting untuk keberhasilan siswa dalam mencapai sebuah tujuan. LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Bagi Siswa**

Adanya LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* diharapkan siswa dapat lebih giat belajar terkhususnya pada pembelajaran tema 3 benda di sekitarku, subtema 2 wujud benda, pembelajaran 1 kelas III SD.

## **3. Bagi Sekolah**

Penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT).

## **4. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai aplikasi yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai.