

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan dari produk ini menghasilkan E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar. Setelah melakukan penelitian dan pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar ini menggunakan model ADDIE dengan melakukan 5 tahapan yang sudah dilakukan oleh peneliti. Tahapan tersebut berupa *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dikembangkan berjalan dengan lancar serta telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dan diterima oleh peserta didik UPT SDN 060876 Medan.
2. E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar sudah dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli praktisi. Penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 96%, penilaian oleh ahli media mendapat nilai rata-rata 88,75%, dan penilaian oleh ahli praktisi dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,3% yang dapat dikatakan sangat layak.
3. E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar sudah praktis berdasarkan angket respon peserta didik diperoleh hasil perolehan persentase sebesar 91%. yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

4. Implementasi E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* materi gerak dasar permainan bola besar terhadap hasil *pre-test* rata-rata 43,5 dan *post-test* rata-rata 84 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep dari peserta didik kelas V UPT SDN 060876 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti pasti tidak luput dari kekurangan dalam pembuatan produk. Adapun saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik (Guru)

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada mata pelajaran yang lainnya. Untuk itu, perlu adanya pendampingan berkelanjutan bagi pendidik dalam menerapkan E-LKPD dalam pembelajaran sehari-hari. Hendaknya hasil penelitian ini dapat mendorong sehingga terciptanya kolaborasi antar pendidik dalam pengembangan dan penggunaan E-LKPD, sehingga dapat saling berbagi pengalaman dan sumber daya.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan aktif dalam mengerjakan tugas dan memanfaatkan umpan balik dari media pembelajaran yang diberikan.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Hendaknya bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti efektivitas penggunaan E-LKPD dalam berbagai konteks pembelajaran dan mata pelajaran.