

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022 yang telah dilaksanakan diperoleh beberapa kesimpulan antara lain :

1. Kelayakan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan nilai akhir 91 % dengan kriteria sangat layak dan hasil dari validasi ahli media diperoleh nilai akhir sebesar 93% dengan kriteria sangat layak .
2. Praktikalitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* oleh ahli praktisi yaitu wali kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia dan hasil dari respon peserta didik. Hasil validasi oleh praktisi memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat praktis. Melalui angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 95,2% dan termasuk kedalam kategori sangat praktis.
3. Efektivitas LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* di peroleh dari hasil penilaian *pretest* dan *posttest* di kelas V SDN 106811 Bandar Setia pada saat uji coba lapangan. Adapun presentase ketuntasan siswa yang diperoleh adalah sebesar 100% sehingga tingkat keefektifan LKPD termasuk ke dalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan berikut diajukan beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Siswa

Adanya LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* agar dapat dijadikan sumber belajar dalam memahami pembelajaran khususnya pada Tema 6 subtema 1 pembelajaran 1.

2. Bagi Guru

Adanya LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* dapat memotivasi untuk mengembangkan LKPD dengan bantuan teknologi untuk menghasilkan sumber belajar yang lebih menarik lagi kedepannya.

3. Bagi Sekolah

Adanya LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* dapat dijadikan referensi atau acuan dalam pengembangan bahan ajar lainnya terutama dalam pemanfaatan teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian dan pengembangan LKPD berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* dapat menjadi acuan atau referensi dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya