

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 056001 Karang Rejo, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Hasil kelayakan produk bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dinyatakan ke dalam kategori “Layak digunakan” berdasarkan validasi oleh ahli desain yaitu Bapak Khairul Usman, S.Si., M.Pd dengan memperoleh hasil skor persentase 88,75% atau termasuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**”. Kemudian, produk tersebut divalidasi oleh ahli materi, Bapak Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd, yang memberikan skor persentase sebesar 77,90% dengan kategori "Layak digunakan", atau termasuk dalam kriteria "**Layak**" untuk digunakan oleh guru dan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran. Selanjutnya hasil kelayakan oleh praktisi pendidikan yaitu Ibu Nurpa Zenita Sari, S.Pd memperoleh skor presentase 95,38% dengan kategori “Layak digunakan” atau termasuk ke dalam kriteria “**Sangat Layak**” digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil Praktikalitas produk bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan telah divalidasi oleh praktisi pendidikan yaitu Ibu Nurpa Zenita Sari, S,Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 056001 Karang Rejo dengan memperoleh skor persentase 95,38% atau telah termasuk ke dalam praktikalitas dengan kriteria “**Sangat Praktis**”. Dengan demikian, berdasarkan nilai-nilai tersebut, produk E-LKPD berbasis

karakter menggunakan *Kahoot* terbukti sangat efisien dalam penggunaannya oleh guru dan peserta didik.

3. Hasil dari evaluasi efektivitas produk bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa produk tersebut berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar sebesar 85,37%. Berdasarkan analisis perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, rata-rata peningkatan skor N-Gain mencapai 58,36%, yang diklasifikasikan sebagai "**Efektif**". Dengan demikian, berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti merasa perlu memberikan beberapa saran dan masukan terhadap pengembangan bahan ajar, yaitu:

1. Bagi Guru

Bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini juga menjadikan produk ini sebagai referensi yang berkualitas dalam mengintegrasikan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman kepada peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dirancang sesuai dengan kebutuhan, perkembangan teknologi, dan situasi peserta didik. Oleh karena

itu, produk ini seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik sebagai sumber belajar, baik di sekolah maupun di rumah.

3. Bagi Sekolah

Bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* dirancang sebagai sumber belajar yang dapat diakses langsung dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Bahan ajar E-LKPD berbasis karakter menggunakan *Kahoot* diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti di masa depan untuk mengembangkan bahan ajar elektronik dengan memanfaatkan teknologi yang mendukung proses pembelajaran serta diharapkan dapat menentukan dan merancang untuk mendapatkan hasil aspek afektif pada penelitian berbasis karakter.