

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Mengacu pada perolehan dari penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan terhadap LKPD berbasis *Problem Based Learning* dalam pelajaran Penggunaan Ejaan di kelas IV SD Negeri 101767 Tembung, Kecamatan Siantar guna melakukan peningkatan hasil belajar serta berpikir kritis siswa, sehingga diperoleh kesimpulan: Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva menggunakan lima (5) langkah yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Penilaian ahli desain serta materi untuk menentukan apakah LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva layak digunakan. Ahli desain memberikan nilai kelayakan sebesar 83% yang berarti "Sangat Layak" dan ahli materi menilai kelayakan 93,9% artinya "Sangat Layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD tersebut sangat layak untuk digunakan.
2. Tingkat efektivitas saat dilakukan *pre-test* yaitu sebesar 38,26%, atau "Sangat Tidak Efektif", sedangkan tingkat efektivitas saat dilakukan *post-test* yaitu sebesar 81,53%, atau "Efektif". Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan LKPD tersebut Efektif.

5.2 Implikasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini ditemukan beberapa implikasi, diantaranya:

1. Siswa semakin berperan aktif dan pembelajaran semakin efektif dengan adanya LKPD.
2. Guru berperan sebagai pembimbing juga pengarah saat kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang penggunaan ejaan dalam teks deskripsi, penerapan LKDP berbasis *Problem Based Learning* sangat menolong pendidik juga peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan LKPD membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, hal ini mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik serta tingkat berpikir mereka. Pembelajaran dengan LKPD juga membuat pembelajaran lebih berkesan karena siswa bisa mengerti yang mereka lakukan dan mampu membentuk pengetahuan baru. Oleh karena itu, kehadiran LKPD mampu mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

5.3 Saran

Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Guru

LKPD tersebut bisa menjadi pilihan perangkat dalam pembelajaran yang membantu pembelajaran dan memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran.

2. Bagi Siswa

LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva tersebut harus dimaksimalkan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan ejaan dalam teks deskripsi.

3. Bagi Sekolah

LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva, bisa dimanfaatkan sebagai fasilitas saat proses belajar mengajar, bahkan sebagai referensi yang mendukung pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memakai model ADDIE, untuk peneliti lain dapat juga menggunakan model ADDIE atau model pengembangan lain sesuai prosedurnya. Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti lain dalam melakukan penelitian pengembangan berikutnya.