

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-LKPD pembelajaran matematika berbasis model discovery learning pada siswa kelas IV SD dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. E-LKPD matematika berbasis model discovery learning menggunakan media pembelajaran flipbook dan bookwidgest pada materi bangun datar kelas IV sekolah Dasar Isi dari muatan pembelajaran Bab 5 dengan menggunakan prosedur ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu Analisis (*analyze*) tahap pada kinerja dan analisis kebutuhan, Desain (*Design*) menyusun materi yang akan disajikan melalui berbagai referensi dari internet ataupun buku, pengembangan (*develop*) tahap ini adalah tahap pembuatan e-LKPD kemudian di uji validasi oleh 3 dosen validator ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa kemudian revisi produk, Implementasi (*implementation*) dilakukan tes evaluasi mandiri, kelompok kecil, kelompok besar, dan Evaluasi (*evaluation*) meliputi angket guru maupun siswa sebagai respon pengguna setelah menggunakan media belajar
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran e-LKPD dengan menggunakan *flipbook* dan *bookwidgest* pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar dikatakan abash dari uji validasi oleh para validator, yaitu ahli media diperoleh skor sebesar 92% , ahli materi sebesar 88% dan ahli Bahasa sebesar 84%. Hasil dari presentase validasi dari ketiga validator total

keseluruhan 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Media bahan ajar ini juga mendapatkan respon “Sangat Layak” dari angket respon guru yang memperoleh skor sebesar 46. Skor dikonferikan dalam bentuk persen dengan rumus yakni pada angka 92% dengan predikat “Sangat Layak”. Sedangkan hasil respon siswa skor rata-rata yang diperoleh yakni 91,6% dengan predikat “Sangat Layak”.

B. Keterbatasan Produk

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran e-LKPD pembelajaran matematika berbasis model *Discovery Learning* pada siswa kelas IV SD memiliki beberapa keterbatasan , diantaranya:

1. Bahan ajar e-LKPD yang dibuat sebagai pengembangan kelayakan pada produk media belajar siswa menggunakan e-LKPD *flipbook* dan *bookwidgest* pada pembelajaran matematika yang melibatkan subjek peneliti sejumlah 17 siswa.
2. Produk e-LKPD ini membutuhkan akses internet yang stabil dan barang elektronik seperti *handphone* dan *crhromebook*.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media bahan ajar e-LKPD menggunakan *flipbook* dan *bookwidgest* memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Media bahan ajar ini sebagai pendukung siswa lebih aktif dan memberikan inspiratif kepada guru tentang pemanfaatan teknologi sebagai media bahan ajar yang menarik.

2. Media bahan ajar yang berfungsi sebagai salah satu pengerjaan soal secara online dan dapat digunakan sebagai pendalaman materi pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja, siapa saja yang dapat menggunakannya dan mengefisien waktu.
3. Terdapat beberapa kekurangan pada e-LKPD ini jika jaringan internet yang kurang mendukung tidak dapatnya mengirim hasil soal evaluasi pada aplikasi *bookwidgest*.

D. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Pemakaian e-LKPD matematika harus selalu dibimbing dan didampingi oleh guru maupun orang tua, karena media bahan ajar berbasis teknologi seperti *handphone*, *crhomebook*, laptop atau computer.
2. Pengembangan e-LKPD Matematika ini dapat dijadikan sebuah referensi yang berguna untuk mengembangkan hal serupa untuk materi yang lainnya yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mengerjakan soal dengan mandiri.
3. Media bahan ajar *flipbook* dan *bookwidgest* ini selanjutnya dapat dikembangkan, diharapkan untuk lebih teliti dan penggunaan Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai EYD.

