

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi kualitas produk, *E-LKPD* yang dikembangkan menggunakan *Heyzine* dinyatakan memenuhi kriteria kualitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji validitas, reliabilitas, dan efikasi yang dilakukan sesuai dengan kriteria kelayakan. Hasil penelitian independen tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) *E-LKPD* telah memenuhi kriteria tingkat kevalidan yang menunjukkan sangat valid dengan persentase 93,5%.
- 2) *E-LKPD* memiliki tingkat kepraktisan yang menunjukkan sangat praktis pada uji coba terbatas mencapai 97% dan pada uji coba lapangan persentase yang diperoleh sebesar 94%.
- 3) Tingkat keefektifan media *E-LKPD* diukur melalui perhitungan skor *N-Gain*, Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Skor-skor tersebut termasuk dalam kategori tertinggi, baik untuk uji coba terbatas maupun uji coba lapangan, dengan persentase *N-Gain* masing-masing sebesar 81,25% dan 79,99%.

B. Keterbatasan Pengembangan

E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif terbukti valid, praktis, dan efektif, namun terdapat beberapa keterbatasan dalam proses pengembangan ini, diantaranya:

- 1) Media hanya diuji pada materi bangun datar dan belum mencakup seluruh kompetensi dasar matematika kelas V.
- 2) Pengembangan media ini memerlukan perangkat digital seperti laptop (*chromebook*) atau *smartphone*, yang tidak selalu tersedia merata di semua sekolah.
- 3) Proses pengembangan media *E-LKPD* juga membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam desain penyusunannya.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Dalam bidang pendidikan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran baru yang relevan saat ini.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian saat ini menemukan bahwa penggunaan *E-LKPD* yang dikembangkan *Heyzine* di SDN Banjarsari Kulon 02 Kabupaten Madiun memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman matematika siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar serta dapat memahami konsep konstruksi secara lebih jelas dan sistematis melalui penggunaan visual yang menarik dan teks yang relevan.

2) Bagi Guru

Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah platform pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan matematika, khususnya dalam bidang visualisasi data. Penggunaan *E-LKPD* berbantuan *Heyzine* tidak hanya meningkatkan

kualitas penyampaian materi, tetapi juga membantu guru dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa. Selain itu, guru diharapkan lebih kreatif dalam membimbing siswa melalui pembelajaran kontekstual berbasis teknologi serta aktif memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mereka.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini menunjukkan bahwa dukungan institusional merupakan hal yang penting bagi pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital yang inovatif. Kami berharap sekolah dapat menyediakan fasilitas pembelajaran modern bagi siswa, seperti internet nirkabel dan jaringan komputer. Selain itu, sekolah perlu melaksanakan program pelatihan guru mengenai penggunaan media *E-LKPD* agar proses pembelajaran dapat lebih menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa di era digital ini.

D. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Media pembelajaran *E-LKPD* dapat menjadi acuan bagi media pendidikan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa dalam pendidikan matematika. Dengan demikian, media *E-LKPD* ini dapat dianggap sebagai batu loncatan, baik

bagi pengembangan media maupun bagi peneliti yang mengkaji pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan auditori.

2) Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan menggunakan *E-LKPD* ini sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman matematis mereka. Siswa dapat lebih memahami materi jika desainnya interaktif dan kontekstual, mengembangkan pola pikir logistik, meningkatkan keterampilan dalam memahami dan mengerjakan soal bangun datar dengan baik, dan memperoleh sistematis dan kreatif untuk mengetahui masalah matematika.

b. Bagi Guru

Melalui penggunaan *E-LKPD*, *Heyzine* mampu menjadi pelopor inovatif dalam bidang pendidikan matematika, khususnya dalam pengembangan materi sains data. Penggunaan media ini tidak hanya menjadikan penyampaian materi lebih profesional, tetapi juga membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, guru diharapkan mampu memodifikasi dan menyajikan pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan serta minat masing-masing kelas.

c. Bagi Sekolah

Dalam proses pembelajaran matematika, *E-LKPD* berbantuan *Heyzine* diharapkan dapat membantu dalam menyajikan

materi yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan konteks, media ini dapat meningkatkan kualitatif belajar. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa meningkatkan pemahaman matematika mereka dengan memaparkan mereka pada ide-ide dan metode baru melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan kemampuan generalisasi hasil penelitian, para peneliti menyarankan penggunaan *E-LKPD* ini dengan ukuran sampel dan jumlah subjek yang lebih besar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menyertakan fitur digital interaktif atau aspek lain seperti pembelajaran kolaboratif untuk mengkaji dampak media tersebut terhadap proses dan hasil pembelajaran.