

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. E-LKPD berbasis Project-Based Learning (PjBL) berbantuan aplikasi PhET dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 84%, ahli materi sebesar 90%, dan ahli bahasa sebesar 100%. Seluruh penilaian berada dalam kategori sangat layak, sehingga E-LKPD ini dinyatakan valid untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 14 Banda Aceh.
2. E-LKPD berbasis PjBL berbantuan aplikasi PhET dinyatakan praktis berdasarkan respon dari guru dan siswa. Guru memberikan respon dengan persentase kepraktisan sebesar 89% dan siswa sebesar 92,9%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara nyata.
3. E-LKPD berbasis PjBL berbantuan aplikasi PhET terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test sebesar 73,8 menjadi 83,6 pada post-test. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 74% menjadi 84%. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,81 yang berada dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan media digital interaktif seperti E-LKPD berbasis PjBL dengan aplikasi PhET dalam proses pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya, agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung dan memfasilitasi guru dalam hal pelatihan serta penyediaan perangkat teknologi dan jaringan internet agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap E-LKPD ini dengan cakupan materi yang lebih luas atau diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran lain, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.