

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Akhir dari pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis guided inquiry disertai komik yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak berupa Android Studio. Pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD materi replikasi dan peran virus dalam kehidupan yang telah didasarkan analisis data melalui beberapa tahapan dari tim validasi ahli desain yaitu 1 dosen Universitas Muhammadiyah metro dan 1 guru SMA Negeri 1 Sekampung, ahli komik yang terdiri dari 1 dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 guru SMA Negeri 1 Sekampung, dan ahli materi yaitu dilakukan oleh 1 dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 guru SMA Negeri 1 Sekampung. Peneliti telah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan dari masing-masing validator dapat menjadikan bahan ajar yang lebih layak digunakan oleh peserta didik. Produk yang telah dikembangkan sudah dilakukan validasi oleh ahli desain, ahli komik, dan materi, hasil yang diperoleh dari ahli desain yaitu 95% dengan kriteria “sangat baik”, ahli komik 97% dengan kriteria “sangat baik” dan ahli materi yaitu 94% dengan kriteria “sangat baik” dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 98% dengan kriteria “sangat baik” Berdasarkan validasi ahli desain, materi, dan uji coba kelompok kecil maka produk berupa E-LKPD yang dikembangkan sudah layak digunakan oleh peserta didik.

Tujuan dari pengembangan media E-LKPD diinginkan untuk melengkapi peserta didik dalam menguasai materi yang akan dipelajari menggunakan gawai setiap siswa, sehingga dapat mudah mempelajari materi yang akan dibahas. Seperti situasi pandemi covid-19 yang sedang menyerang dunia dan menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah menggunakan *smartphone* tentu dapat membuat proses belajar lebih berkesan dengan adanya E-LKPD. Hasil dari Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 97%. Presentase yang diberikan oleh peserta didik tentu menjadi tolak ukur bahwa peserta didik tidak merasa bosan karena aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat dengan mudah menggunakan *smartphone* dengan menyalin link dibawah ini

<https://drive.google.com/folderview?id=1W6Ks1VT2QjqoKX7LdsVPOkUJeg6AyQ>

[atau](#) menggunakan *smartphone* kemudian *mendownload* aplikasi melalui *playstore* pada kolom pencarian dengan mengetik “Virus by aldes”.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Produk E-LKPD yang telah dikembangkan telah layak digunakan karena sudah melalui tahapan validasi ahli untuk dijadikan dasar sebagai bahan revisi. Produk yang telah dinyatakan layak dapat digunakan peserta didik pada proses belajar secara *virtual* ataupun *non virtual*. Dari segi saran pemanfaatan produk berupa E-LKPD telah disediakan dalam bentuk aplikasi yang menunjang kegiatan belajar. Terdapat manfaat bagi pendidik yaitu E-LKPD ini dapat digunakan melalui *smartphone* dengan *mendownload* aplikasi terlebih dahulu pada *playstore*, setelah selesai aplikasinya dapat digunakan secara *offline*. Pencarian aplikasi pada *playstore* yaitu dengan mengetik di kolom pencarian “Virus by aldes” pada masing-masing *smartphone* yang dimiliki oleh peserta didik. E-LKPD ini memiliki kelebihan yaitu dapat dengan mudah dibawa kemana-mana karena sangat praktis terdapat di dalam *smartphone* yang dibawa sehari-hari. Peserta didik bisa dengan mudah belajar kapanpun baik saat belajar secara *daring* ataupun *luring*. Terdapat video pembelajaran yang membahas salah satu contoh penyakit yang disebabkan oleh virus yang sedang mendunia yaitu tentang covid-19 terdapat pada salah satu *icon* yang ada pada E-LKPD.

Selain bermanfaat bagi peserta didik aplikasi berupa E-LKPD ini juga memiliki manfaat bagi pendidik. Produk bahan ajar ini digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Karena wabah covid-19 yang terjangkit dunia salah satunya Indonesia sehingga dianjurkan untuk melakukan aktivitas belajar secara *daring* di rumah masing-masing. Pengguna E-LKPD ini juga mempermudah pendidik untuk melatih peserta didik belajar secara mandiri dengan menggunakan aplikasi E-LKPD yang di dalamnya terdapat materi, video, soal, dan komik. Siswa bisa belajar secara sendiri dan bisa berfikir secara kritis sehingga menimbulkan rasa keingintahuan untuk dapat memahami materi yang akan dipelajari tanpa pendidik bersusah payah menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah. Manfaat bagi peneliti yaitu dapat dijadikan referensi dalam menunjang kegiatan belajar.

2. Pengembangan

Adapun saran produk diantaranya sebagai berikut:

- a. Pengembangan produk E-LKPD ini menggunakan perangkat lunak *Android Studio*. Sehingga hanya *smartphone* yang berjenis *android* saja yang dapat mengakses aplikasi E-LKPD ini. Untuk pihak yang akan mengembangkan media ini diharapkan bisa menambahkan perangkat lunak yang lain sehingga aplikasi E-LKPD ini dapat digunakan untuk semua jenis *Smartphone*.
- b. Vidio yang dikembangkan peneliti dapat langsung dilihat pada icon vidio yang terdapat di dalam E-LKPD yang besumber pada youtube. Ada baiknya apabila pihak yang ingin mengembangkan vidio dapat mengkreasikan vidio sendiri sehingga lebih kreatif.
- c. Materi yang dikembangkan oleh peneliti hanya materi hanya membahan tentang virus ada baiknya apabila ada pihak yang ingin mengembangkan E-LKPD ini dapat menambah materi-materi lainnya.