# BAB V

# PENUTUP

## Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba pada penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas E-LKPD Pendidikan Pancasila Fase C Berbasis Model *Project Based Learning* dengan Berbantuan *Adobe Animate* yang telah dikembangkan dengan persentase 87,62%. Artinya dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid.
2. Praktikalitas E-LKPD Pendidikan Pancasila Fase C Berbasis Model *Project Based Learning* dengan Berbantuan *Adobe Animate* yang telah dikembangkan pada praktikalitas guru dengan persentase 92,92% dan pada praktikalitas peserta didik dengan persentase 91,59%. Artinya dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis.
3. Efektivitas E-LKPD Pendidikan Pancasila Fase C Berbasis Model *Project Based Learning* dengan Berbantuan *Adobe Animate* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari soal *pretest* dan *postest* yang telah diberikan kepada peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase 86,7% dan untuk hasil uji N-Gain yaitu 0,85 yang artinya tinggi. Artinya dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat efektif.

## Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI sekolah dasar dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* dengan materi yang berbeda.
2. Bagi guru, berdasarkan hasil validitas, praktikalitas dan efektivitas yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VI dapat menjadi salah satu alternatif untuk pendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Bagi siswa, diharapkan E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* dapat membantu siswa untuk meningkatkan ketertarikan dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, disarankan untuk mecoba menggunakan E-LKPD menggunakan *Adobe Animate* guna mendukung proses pembelajaran yang menarik dan efektif.
5. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui E-LKPD menggunakan *Adobe Animate.*

#

# DAFTAR PUSTAKA

Adhaeni, N., & Arif, R. N. H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *6*(2), 1223-1230.

Adika, N. D. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta*, 5.

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *37.*

Aminah, S., & Wulandari, R. N. A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Animate CC 2019 Model PjBL Materi Pelayanan Prima di SMK Negeri 4 Surabaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *8*(3), 729-738.

Anggraini, L. D., Yulianti, M., Faizah, S. T., & Pandiangan, B. P. A. (2022). Peran Guru dalam Mengembangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 293.

Arifin, M. (2022). *Pengembangan E-LKPD interaktif liveworksheets berbasis contextual teaching and learning (CTL) pada materi minyak bumi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), (12) (8-9).

Aryani, D. E., Fadjrin, N., Azzahro, A. T., & iFitriono, A. R. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Gema Keadilan*, 2.

Aufa, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Sekolah Dasar. *thesis, Pendidikan Matematika*, 14.

Aufarel, B., & Prasetiyo, H. W. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanggulangi Kenakalan Siswa di SMP Negeri 2 Teras Boyolali. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 2.

Azzahra, U., Arsih , F., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Science Education*, 50.

Aziz, S. A., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *68*

Badan Standar Kurikulum dan Asesment Pendidikan. (2024). SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*(Issue021).https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412\_manage\_file.pdf

Cahyono, T. C., (2022). Penerapan Proliga untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Program Liniar Bagi Peserta Didik Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri JUMAPOLO pada Semester1 Tahun Pelajaran 2022/2023. PENDAR CAHAYA: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 16.

Gurning, Z., Izzati, N., & Tambunan, R. L. (2021). E-Modul Interaktif Berbantuan *Adobe Animate CC*. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 846.

Hermawan, A., Sari, D. N., & Effendi. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi SMK Kelas X. *Binary : Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* , 37.

Indriani, F. F., & Sakti, C. N., (2022). Perkembangan E-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 67.

Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan praktikalitas lembar kerja peserta didik (LKPD) materi kingdom plantae berbasis pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, *172.*

Marhadi, L. N., K, A., Upuolat, H., Alting, A. N., & Hasan, R. (2023). Analisis Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Amanah Ilmu* , 66.

Mitia, R., & Zakir, S. (2023). Perkembangan E-LKPD Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V di SD Negeri 03 Pakan Labuah. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 235.

Mustadi, A., fauzani, A. R., & Rochmah, K. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta.*, 1.

Nasution, F., Anggraini, Y. L., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Non Formal.*, 422.

Pawestri. E., & Zulfiati, M. H., (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegara. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 905.

Pratiwi, T. N. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di SD Negeri 002 Tanjung Pinang Barat. *Journal of Educational Development*, 442-443.

Puspitasari, R., Suryaningsih, T (2019). Penembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Matemathic Educational IKIP Veteran Semarang*, 141.

Putri, C. R., Sukmanasa, E., & Muhajang, T. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Wizer. Me Pada Materi Negaraku Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar.*, 301.

Putri, N.F., (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Disik Elektronik (E-LKPD) Interaktif Berbasis Problem Based Learning dan *MultipleRepresentation (PBL-MR)* pada Pelajaran Biologi(Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 21

Putri, R. M.,. (2021). Menelusuri Konsep dan Urgensi Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar.*,3-4.

Putri, T. M., Setiyawan, A. A., & Effendi, A. L., (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik di SD Negeri 013 Rengat Barat Tahun Ajaran, 81.

Rahmatullah, A. N., & Rosiyanti, H., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* pada Materi Segitiga dan Segiempat Sekolah Menengah Pertama Pasca Pandemi. FIBONACCI: *Jurnal Pendidikan Matematika danMatematika*, 244.

Raichanah, N., & Najicha, U. F., (2023). Peran Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Hoaks. *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 123.

Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project based learning. *Jurnal Basicedu*, *1881.*

Setiyaningrum, A. D., Sabil, H., & Kumalasari, A. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis STEAM Materi PLSV untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 120-123.

Ritonga, P. A., Andini, P. A., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 346.

Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *58*.

Sinaga, R. M., Yani, A. P., Sakti, I., Johan, H., & Defianti, A. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Animasi Berbantuan Adobe Animate Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Kelas VIII. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* , 99.

Syafitri, A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Isu Sosiosaintifik pada Konsep Sistem Reproduksi untuk Melatih Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Kelas XI SMA/MA (*Bachelor's thesis*), 15

Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Muba . *Jurnal Perspektif*, 86.

Umar, M. A. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) pada Mata Pelajaran Kimia. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, *7.*

Yanto, S. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik . *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 77.

Yuwita, N., Aminudin, A., Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate Creative cloud*. *DIKSAINS : Jurnal Heritage* , 61.