

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data uji coba E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 Fase E SMKN 10 Padang memiliki kriteria valid dilihat dari tiga validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Dimana validasi materi mendapatkan nilai presentase 100% dengan kriteria sangat valid, validasi bahasa mendapatkan nilai presentase 100% dengan kriteria sangat valid, dan validasi desain mendapatkan nilai presentase 80% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa nilai validasi materi, bahasa, dan desain memperoleh rata-rata 93% dinyatakan sangat valid bahwa E-LKPD ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk murid Fase E.
2. Praktikalitas E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 Fase E di SMKN 10 Padang yang sudah digunakan oleh guru dan murid dinyatakan sangat praktis dengan presentase 92,21% dimana pada praktikalitas guru mendapatkan nilai rata-rata 93,75% dengan kriteria sangat praktis dan pada praktikalitas peserta didik mendapatkan nilai 90,22% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini berarti bahwa E-LKPD pembelajaran Pendidikan

Pancasila ini dapat digunakan sebagai bahan ajar baik untuk guru maupun murid

3. Efektifitas menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari dua kelas terdapat hasil belajar Pendidikan Pancasila Fase E yang berbeda berdasarkan nilai N-Gain score pada kelas eksperimen diperoleh dengan nilai 0,64 dan kelas kontrol diperoleh dengan nilai 0,32, sehingga dengan tafsiran N-Gain score menggunakan E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 sangat efektif dapat meningkatkan hasil belajar murid.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan E-LKPD elektronik ini masih terbatas sehingga peneliti berharap dapat mengembangkan pada materi maupun fase lainnya. Kemudian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber ide atau bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi guru Pendidikan Pancasila Fase E di SMKN 10 Padang, agar bisa memanfaatkan E-LKPD ini dengan baik sebagai alternatif

bahasan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.

- b. Bagi peserta didik Fase E, agar bisa memanfaatkan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 ini dengan baik sebagai sumber belajar. Selain itu agar bisa memanfaatkan dan memahami E-LKPD dengan baik sebagai sumber belajar baik disekolah maupun dirumah.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menggunakan E-LKPD Pendidikan Pancasila dalam proses pembelajaran dan menambah bahan ajar yang interaktif disekolah.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat mengembangkan E-LKPD pada materi dan Fase yang lain sebagai salah satu alternatif bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anif Istianah, R. P. S. (2021). *Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pelajar Pancasila*. 19(2), 202–207.
- Arnita Budi Siswanti and Richardus Eko Indrajid. (2023). *Problem Based Learning*.
- Deni Sapitri & Alwen Bentri. (2020). *Title article. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*, 02(00), 3. <https://doi.org/10.1007>
- Arif Rachman, (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Sabaya Jaya Publisher, 175.
- Enjel Mardianti. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- Fauzi, A. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Firtsanianta, H., & Khofifah, I. (2022). *Efektivitas E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Conference of Elementary Studies*, 140–147.
- Fitriani Nur and Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 979-985.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- Hanim, N. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak*. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.22373/biotik.v5i2.3023>
- Hariyani, S., & Artikel, H. (2023). *Buletin Pengabdian Multidisiplin Penerapan Model Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. 01(01), 51–55. <https://jurnal.piramidaakademi.com/index.php/budimul>
- Hariyanto Warsono. (2013). *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Bandung, Remaja