

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil setelah melakukan penelitian dan pengembangan pada Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Canva* menggunakan model *Realistic Mathematics Education* pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar yaitu:

1. Lembar Kerja Peserta Didik dikembangkan untuk mengajarkan konsep pecahan melalui implementasi model *Realistic Mathematics Education*. Proses pengembangannya mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap pertama yaitu tahap *analysis* dimana peneliti melakukan analisis berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap *design*, peneliti merancang ataupun mendesain produk yang telah dikembangkan sesudah melakukan tahap analisis. Tahap selanjutnya yaitu *development* dimana pada tahap ini peneliti melaksanakan validasi bersama validator, validasi ini dilakukan dengan validasi bahasa, validasi media, serta validasi materi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang sudah dikembangkan. Setelah itu barulah melaksanakan uji coba kelompok kecil untuk melihat keterbacaan dari produk yang sudah dikembangkan. Kemudian tahap *implementation* yaitu tahapan pengimplementasian produk yang sudah dikembangkan. Setelah selesai melaksanakan uji kevalidan barulah pada tahap implementasi ini peneliti memakai produk yang sudah dikembangkan untuk melihat kelayakannya melalui angket respon guru serta peserta didik.

Selanjutnya *evaluation*, tahap ini merupakan tahapan evaluasi yang mana tahapan evaluasi dilakukan disetiap tahapan bukan diakhir tahapan saja.

2. Tingkat validitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Canva* menggunakan model *Realistic Mathematics Education* untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi pecahan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar telah menunjukkan tingkat sangat valid. Hal ini tercermin dari penilaian validitas media dengan skor sebesar 4,8, validitas materi mencapai 4,4, dan validitas bahasa dengan skor 3,9. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik tersebut tidak hanya dirancang dengan penggunaan bahasa yang jelas dan sesuai, tetapi juga memiliki kesesuaian materi yang mendukung tujuan pembelajaran serta desain yang estetis dan fungsional, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas.
3. Tingkat praktikalitas penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Canva* menggunakan model *Realistic Mathematics Education* untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi pecahan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar telah terbukti sangat praktis, sebagaimana tercermin dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Hasil angket respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan dengan skor 5, sementara respon peserta didik dalam uji kelompok kecil dengan skor 4,55 sedangkan kelompok besar mencatat skor 4,58. Data ini menegaskan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik ini tidak hanya mudah digunakan oleh guru, akan tetapi juga diterima dengan baik oleh

peserta didik, sehingga secara keseluruhan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

4. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kelemahan yang dapat menjadi dasar rekomendasi akademik dan praktis untuk penelitian selanjutnya. Salah satu kelemahan utama adalah pada proses desain Lembar Kerja Peserta Didik yang menggunakan aplikasi *Canva*. Meskipun *Canva* memiliki banyak keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan tampilan yang menarik, platform ini sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil serta perangkat dengan kapasitas RAM yang cukup besar. Hal ini menjadi kendala bagi peneliti karena keterbatasan perangkat yang tersedia dan kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil, sehingga proses desain Lembar Kerja Peserta Didik menjadi kurang efisien dan memerlukan waktu yang lebih lama. Selain itu, keterbatasan lain yang dihadapi dalam penelitian ini adalah tidak tersedianya perangkat teknologi di sekolah tempat penelitian dilakukan. Kondisi ini menjadi kendala dalam implementasi Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital, sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dalam bentuk cetak agar lebih mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.

5.2 Implikasi

Berikut ini merupakan implikasi dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik ini dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Guru dapat memanfaatkan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur untuk membimbing peserta didik memahami konsep pecahan secara bertahap.
2. Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan lebih mudah melalui model berbasis masalah nyata. Model ini juga melatih peserta didik dalam berpikir logis dan analitis, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi tantangan matematika lainnya.
3. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Canva* dengan model *Realistic Mathematics Education* memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran berbasis konteks. Model *Realistic Mathematics Education* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memungkinkan peserta didik memahami konsep pecahan dengan lebih baik melalui situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut:

1. Penggunaan ilustrasi dalam Lembar Kerja Peserta Didik dapat lebih diperkaya dengan gambar yang lebih interaktif dan berwarna agar semakin

menarik bagi peserta didik kelas IV serta menambahkan lebih banyak variasi soal berbasis permainan atau simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Pihak sekolah dan pemerintah diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi yang lebih baik, seperti perangkat komputer atau tablet, guna mendukung implementasi media pembelajaran berbasis digital serta memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan berbagai aplikasi desain dan teknologi pembelajaran agar mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
3. Peneliti memberikan saran untuk penelitian pengembangan selanjutnya untuk mengeksplorasi aplikasi desain yang lebih fleksibel dan dapat digunakan secara offline guna mengatasi ketergantungan terhadap koneksi internet serta dapat mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital yang lebih interaktif dengan menambahkan fitur multimedia, seperti animasi atau video pembelajaran, agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami konsep.