

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Prosedur pengembangan LKPD *Coding Learning* IPAS ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Langkah awal (*Analysis*) dilakukan dengan tes kemampuan awal pada peserta didik kelas V dan melakukan wawancara pada guru kelas V MIN 5 Nganjuk untuk memetakan permasalahan serta kebutuhan belajar mereka. Selanjutnya, pada fase *Design*, peneliti merancang *storyboard* sebagai cetak biru media. Pada tahap pengembangan (*Development*), LKPD berbasis *coding* disusun menggunakan platform *Canva* dan disusun dalam format cetak maupun digital. Sebelum diuji coba, produk tersebut melewati proses validasi oleh tim ahli untuk mengukur tingkat kelayakannya, yang kemudian diikuti dengan revisi berdasarkan masukan yang diberikan. Terakhir, pada fase *Implementation*, LKPD yang telah dinyatakan valid diuji cobakan kepada seluruh siswa kelas V MIN 5 Nganjuk melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Pada setiap tahap pengembangan sudah melalui tahapan evaluasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap proses pengembangan berjalan dengan tujuan dan untuk kualitas produk yang maksimal.
2. Kelayakan LKPD *Coding Learning* IPAS yang dikembangkan dinilai dari berbagai aspek. berdasarkan hasil uji validitas oleh para ahli, rata-rata

mendapatkan kategori sangat valid. Hasil uji reliabilitas seluruh angket validasi mendapatkan kategori reliabilitas tinggi. Sementara itu, hasil uji kelayakan dari para ahli validator dan uji kelayakan pengguna mendapatkan kategori sangat layak. Oleh karena itu, secara keseluruhan LKPD *Coding Learning* IPAS yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V di MIN 5 Nganjuk.

3. Penggunaan LKPD *Coding Learning* IPAS terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir komputasional setelah diterapkannya LKPD *Coding Learning* IPAS. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan uji *Paired Sample T-Test*, ditemukan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* mengindikasikan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan siswa setelah mengimplementasikan LKPD *Coding Learning* IPAS berada pada kategori sedang.
4. Peningkatan kemampuan berpikir komputasional peserta didik kelas V MIN 5 Nganjuk ditunjukkan pada uji *N-Gain* yang menunjukkan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah menggunakan LKPD *Coding Learning* IPAS dalam kategori tinggi. Dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,67 yang meningkat menjadi 84,33 pada saat *posttest*. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan LKPD *Coding Learning*

berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir komputasional peserta didik kelas V MIN 5 Nganjuk.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan beberapa saran yang ditujukan bagi pembaca maupun pengguna sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, LKPD *Coding Learning* IPAS dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi dan sumber belajar tambahan untuk menunjang pendidikan abad-21 dan memberikan pengalaman untuk pembelajaran dengan aktivitas baru yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS kelas V semester II.
- b. Bagi peserta didik, LKPD *Coding Learning* IPAS dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari dimana saja dan kapanpun karena LKPD *Coding Learning* IPAS ini dapat diakses secara digital maupun non-digital. Selain itu penyajian aktivitas LKPD yang dilengkapi visualisasinya dan menarik dalam penggunaan LKPD *Coding Learning* IPAS sehingga berpotensi mampu meningkatkan kemampuan berpikir komputasional peserta didik secara optimal.
- c. Bagi peneliti, LKPD *Coding Learning* IPAS ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar saat melakukan kegiatan pembelajaran, dan dapat dijadikan sumber referensi didalam mengembangkan sebuah

produk media sehingga dapat mengembangkan kembali dengan inovasi maupun sebuah produk baru yang lebih efektif dan menarik.

2. Saran Diseminasi Produk

LKPD *Coding Learning* IPAS ini dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik fase C MIN 5 Nganjuk dan sekolah lainya. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan mencakup pelaksanaan tiap tahapan secara akurat serta pengujian kelayakan produk sebelum tahap diseminasi. Peneliti selanjutnya juga perlu menyelaraskan media dengan kebutuhan kelompok target agar menghasilkan luaran yang berkualitas tinggi dan relevan. Peneliti mengharapkan LKPD *Coding Learning* IPAS ini dapat digunakan secara optimal dan memberikan dampak positif dalam segi apapun bagi peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

LKPD *Coding Learning* IPAS yang dikembangkan peneliti yang ditunjukkan untuk peserta didik kelas V, dan telah disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pengembangan produk lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi ke bab lainnya dalam mata pelajaran IPAS ataupun mata pelajaran lainya, dan sangat disarankan untuk mengembangkan produk LKPD ini. Masukan dari seluruh para ahli sangat membantu dalam penyempurnaan produk. Hal tersebut menjadi acuan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan selanjutnya.