

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi ekosistem yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi yang melibatkan seorang dosen dan seorang guru memperoleh rata-rata skor 0,95 dengan kategori sangat valid pada seluruh aspek penilaian, meliputi kualitas isi, penyajian, kesesuaian konsep, bahasa, penerapan *Discovery Learning*, dan pemecahan masalah. Sementara itu, validasi ahli media yang dilakukan oleh dua dosen ahli menghasilkan rata-rata skor 0,92 dengan kriteria sangat valid pada aspek ukuran E-LKPD, tampilan, penggunaan huruf, konsistensi, serta integrasi *Discovery Learning* dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan produk E-LKPD ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi konten maupun desain.
2. E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi Ekosistem ini memperoleh tanggapan yang sangat positif. Data yang diperoleh dari 35 peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan bahwa 82,86% menyatakan E-LKPD sangat praktis dan 17,14% menilai praktis, dengan skor rata-rata mencapai 97,63. Hasil ini mengindikasikan bahwa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* tidak hanya memenuhi kriteria kepraktisan yang sangat baik, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi Ekosistem.
3. E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi ekosistem terbukti signifikan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana kelas eksperimen mencapai N-Gain sebesar 0,80 (tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya 0,38 (sedang). Uji statistik (Mann Whitney Test) dengan nilai signifikan 0,000 ( $<0,05$ ) menguatkan bahwa penggunaan E-LKPD

berbasis *Discovery Learning* memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa di SMAN 1 Dukupuntang.

### **B. Saran Pemanfaatan Produk**

1. E-LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat dikembangkan untuk materi biologi lainnya yang membutuhkan pendekatan pemecahan masalah, seperti pencemaran lingkungan.
2. Guru dapat memanfaatkan E-LKPD ini sebagai bahan ajar untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik, terutama pada materi ekosistem atau topik lain yang membutuhkan pendekatan *Discovery Learning*.
3. Perlu disediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat digital, untuk mendukung implementasi E-LKPD secara optimal.
4. Dapat dikembangkan penelitian serupa dengan mengeksplorasi variasi model pembelajaran lain atau kombinasi dengan teknologi terkini (seperti augmented reality) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **C. Deseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Produk E-LKPD diimplementasikan secara terstruktur di SMAN 1 Dukupuntang pada kelas X yang mempelajari materi ekosistem.
2. Guru mata pelajaran biologi dilibatkan dalam uji coba dan diberikan pelatihan singkat mengenai penggunaan E-LKPD berbasis *Discovery Learning*.
3. Hasil implementasi dipresentasikan dalam forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Biologi di tingkat kabupaten untuk mendapat masukan dan rekomendasi.
4. Hasil penelitian dan produk LKPD dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah di jurnal pendidikan
5. Monitoring berkala melalui umpan balik guru dan siswa untuk perbaikan konten E-LKPD.
6. Pengembangan versi E-LKPD untuk materi biologi lain seperti genetika, evolusi, fisiologi tumbuhan atau hewan dengan pendekatan serupa