

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka jawaban dari rumusan masalah yang merupakan kesimpulan penelitian ini adalah proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *flip book* yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebaran). Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yaitu tahapannya antara lain: analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; pada tahap *design* (perancangan), peneliti merancang produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: penyusunan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media & instrumen penelitian; pada tahap *develop* (pengembangan), peneliti menghasilkan produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: validasi ahli, analisis dan revisi, uji pengembangan; dan pada tahap *dessiminate* (penyebaran), peneliti melakukan pengemasan media kemudian melakukan penyebaran media pembelajaran *flip book*.

Peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa efektifitas media pembelajaran *flip book* pada penelitian di SMP Negeri 1 Cerme adalah dikatakan efektif. Karena memenuhi 3 syarat yaitu (1) Secara klasikal peserta didik tuntas sebanyak 75 % dari seluruh peserta didik yaitu sebesar 80 %, (2) Secara persentase respon peserta didik yang didapatkan lebih dari atau sama dengan 65 % dan dikatakan cukup baik yaitu sebesar 86,85 %, (3) Dan jumlah peserta didik yang aktif mencapai lebih dari 50 % yaitu sebesar 74, 84 %.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran sehingga pembelajaran matematika lebih menyenangkan.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembangan media pembelajaran *flip book* tidak hanya terbatas pada materi aritmatika sosial saja tetapi dapat diterapkan pada materi yang lainnya dan bentuk kuis dalam media pembelajaran *flip book* dapat berupa soal-soal essay. Serta lebih bervariasi dalam penambahan animasi pada pengembangan media pembelajaran *flip book* ini.