

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook pada materi logika dan algoritma kelas X SMK Negeri 1 Nanga Pinoh dibuat untuk membantu atau menunjang proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan efektif. Adapun permasalahan yang didapat maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran flipbook dilakukan berdasarkan perancangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementation, dan Evaluation*). Analisis merupakan analisis kebutuhan pengguna serta analisis kebutuhan *hardware* dan *software*. Tahap kedua adalah *design* hasil dari tahap design ini berupa *storyboard*. *Development* merupakan tahap pengembangan yang sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dengan memanfaatkan *flipbuilder*. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap *implementation*, yaitu uji respon pengguna yang merupakan siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Nanga Pinoh. Tahap *evaluation* merupakan tahap yang dilakukan disetiap tahap untuk melakukan perbaikan pada pengembangan media yang dilakukan.
2. Hasil uji coba ahli media diperoleh hasil rerata skor 4,5 dan total presentase 90% dengan kategori “sangat layak”. Uji ahli materi diperoleh hasil rerata skor sebesar 4,5 dan total skor sebesar 93% dengan kategori “sangat layak” sehingga dikatakan layak untuk digunakan.
3. Ujicoba respon siswa berjumlah 30 siswa mendapatkan peroleh jumlah keseluruhan dengan total klasifikasi media flipbook sebesar rerata 4,5 dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan memasukkan Video pada media pembelajaran flipbook agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.
2. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan memasukkan Animasi pada media pembelajaran flipbook agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan pada siswa.
3. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan memasukkan Simulasi pada media pembelajaran flipbook untuk membantu siswa memahami ketidakjelasan dan kerumitan materi yang sedang dipelajari.
4. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan flipbook dikembangkan dengan cara melampirkan latihan soal yang bersifat pre test dan post test pada flipbook itu sendiri tanpa adanya aplikasi bantuan.
5. Diharapkan flipbook yang dikembangkan bisa digunakan secara offline dan online.