

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu terdiri dari (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) pada materi logika algoritma dan peta minda di kelas X SMK Pelayaran pembangunan Pontianak 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 4D. Model 4D ini menghasilkan analisis dan perancangan desain berupa analisis kebutuhan pengguna, perancangan alur aplikasi *Flowchart, Storyboard* dan perancangan *flipbook*.
2. Uji ahli media dilakukan untuk mendapatkan validasi dan saran terkait media yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba ahli media diperoleh total presentase 73% dengan kategori “Layak” sehingga dikatakan layak untuk digunakan sedangkan uji ahli materi yang digunakan pada media pembelajaran *flipbook*. Berdasarkan uji ahli materi diperoleh dengan rerata skor sebesar 4,00 dan total presentase sebesar 80% dengan kategori “Layak” sehingga layak untuk digunakan. Untuk hasil ujicoba siswa skala kecil berjumlah 3 orang mendapatkan peroleh jumlah keseluruhan dengan total klasifikasi media *flipbook* sebesar 4,35 dengan kategori sangat baik.
3. Untuk hasil uji respon siswa berjumlah 10 siswa, maka diperoleh jumlah keseluruhan dengan total klasifikasi media *flipbook* sebesar 4,39 dengan kategori sangat baik.

#### **B. Saran**

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

1. Bagi Siswa

Siswa menggunakan media *flipbook* dengan materi logika algoritma dan peta minda sebagai media penunjang proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Pendidik menggunakan media pembelajaran *flipbook* pada materi logika algoritma dan peta minda pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, selain itu guru juga ikut mengembangkan media serupa agar sarana pembelajaran bisa bervariasi.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Adanya penelitian pengembangan yang dilakukan sampai pengaruhnya terhadap siswa, yaitu bertambahnya pengetahuan siswa dan efektifnya penggunaannya pada kegiatan pembelajaran.