

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan secara umum bahwa media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif *SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap. Dengan menggunakan rancangan penelitian model 4-D yang dibatasi menjadi tiga tahapan saja, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (desain) dan *development* (pengembangan).

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif *SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap mencapai tingkat kevalidan dengan rata-rata persentase sebesar 93,40% tergolong dalam kriteria sangat valid.
2. Media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif *SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap mencapai tingkat kepraktisan dengan rata-rata persentase sebesar 89,80% tergolong dalam kriteria sangat praktis.
3. Media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif *SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap mencapai tingkat keefektifan dengan rata-rata persentase sebesar 82,75% tergolong dalam kriteria sangat efektif.
4. Media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif

*SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap, masih perlu direvisi berdasarkan hasil validasi oleh ahli.

5. Media pembelajaran *E-Book* berjenis *E-Flip PDF* dengan belajar mandiri terbimbing berbasis *problem posing* menggunakan ide kreatif *SCAMPER* pada materi matriks siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah peneliti melakukan validasi dan implementasi.
6. Selain produk yang valid, produk yang praktis dan produk yang efektif, hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian, pembelajaran dengan menggunakan *E-Book* berjenis *E-Flip PDF*, siswa cenderung lebih aktif bersosialisai/berdiskusi dalam kelompok untuk membuat soal, menyelesaikan soal dan mempresentasikan hasil kerjaan kelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran dimana siswa saling bekerja sama bertukar pikiran dalam kelompok.

## B. Saran

Dari hasil kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, saran bagi pembaca dan peneliti berikutnya, agar dapat menjadi pandangan adalah sebagai berikut: Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini dalam penelitiannya terhadap materi, kelas dan sekolah yang berbeda serta dapat menyempurnakannya. Kemudian diharapkan kepada penelitian yang selanjutnya untuk dapat melanjutkan pada tahap akhir yaitu tahap penyebaran.