

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan teks cerita pendek dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *kvisoft flipbook*, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tahapan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun pada penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan dengan enam tahapan sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ruang lingkup peneliti. Adapun enam tahapannya yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan desain produk, uji validasi produk, revisi produk, dan produk akhir. Validasi teks cerita pendek dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *kvisoft flipbook* yang dilakukan di kelas IX SMP Negeri 9 Pematangsiantar oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Adapun hasil validasi ahli materi sebesar 97,5% dan validasi ahli media sebesar 100%. Jika disesuaikan dengan rentang persen kelayakan, maka presentase kelayakan aplikasi *kvisoft flipbook* dengan materi teks cerita pendek termasuk kedalam rentang nilai $x > 90\%$ yang artinya presentase kelayakan yang diperoleh termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka aplikasi *kvisoft flipbook* dengan materi teks cerita pendek sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

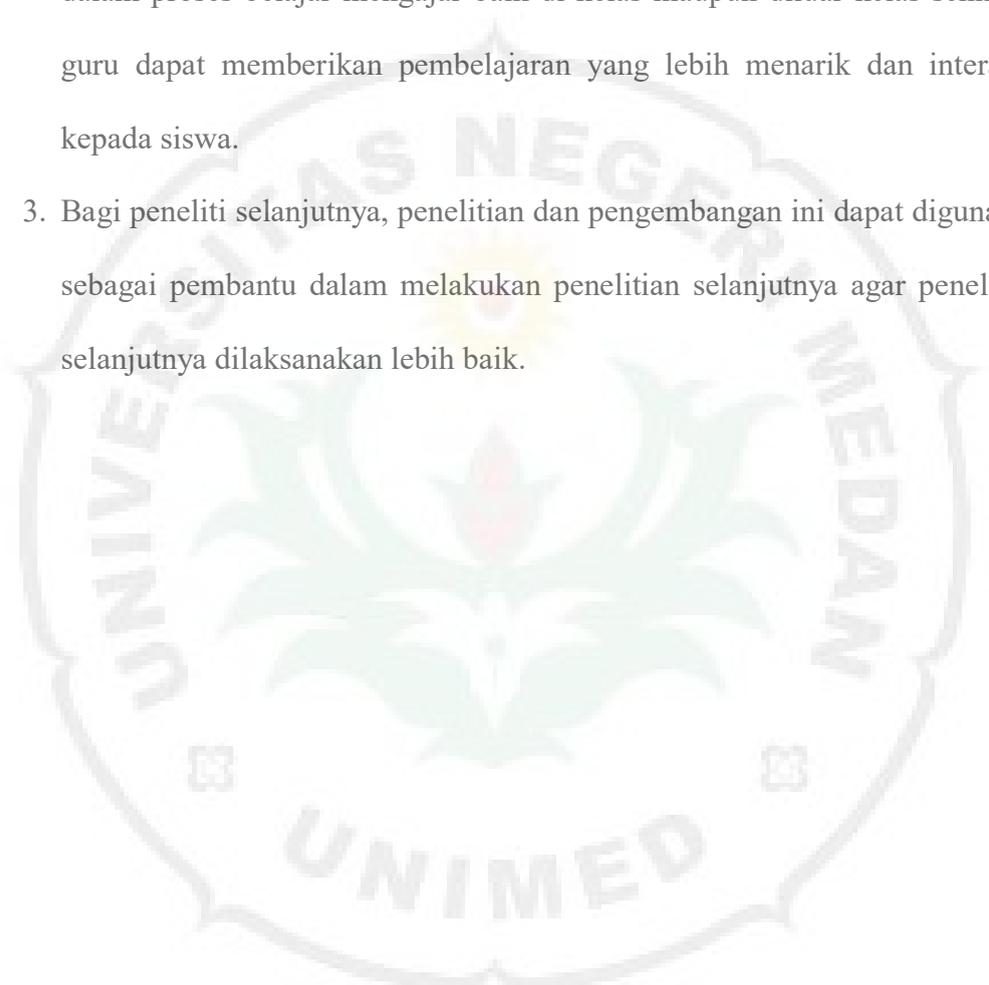
2. Bentuk aplikasi *kvisoft flipbook* ini berupa media pembelajaran interaktif yang dapat diakses menggunakan komputer, laptop, dan gawai yang terhubung dengan jaringan internet. Adapun aplikasi *kvisoft flipbook* ini tersusun dengan sangat jelas dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar teks cerita pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* untuk siswa kelas IX SMP Negeri 9 Pematangsiantar dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari para ahli materi, ahli media, dan uji coba terhadap siswa yang menunjukkan kategori "sangat layak". Bahan ajar ini mampu menarik minat belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap teks cerita pendek, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan melalui penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, produk bahan ajar pada materi teks cerita pendek yang dikembangkan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* ini dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dalam membantu pembelajaran teks cerita pendek agar dapat belajar interaktif kapan dan dimana saja, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu belajar bahasa Indonesia.

2. Bagi guru, diharapkan materi hasil pengembangan ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas sehingga guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai pembantu dalam melakukan penelitian selanjutnya agar penelitian selanjutnya dilaksanakan lebih baik.



THE
Character Building
UNIVERSITY