

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari tujuan penelitian, hasil dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook maker* pada materi fluida dinamis di SMA Negeri1 Kutalimbaru yang telah dituliskan sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook* dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi secara keseluruhan sebesar 84.30% dengan kategori sangat tinggi dan hasil validasi ahli media secara keseluruhan sebesar 91.90% dengan kategori sangat tinggi.
2. Media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh guru secara keseluruhan sebesar 91.66% dengan kategori sangat layak, hasil uji respon media pembelajaran oleh siswa kelompok secara keseluruhan sebesar 91.81% dengan kategori sangat baik.
3. Media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook* dinyatakan efektif digunakan berdasarkan hasil analisis uji-t secara umum pada instrument pretest dan posttest siswa diperoleh kategori tinggi sebanyak 12 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook maker*, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook maker* efektif digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian tersebut di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Untuk guru, selalu meningkatkan skill agar dapat membuat media pembelajaran sebagai alat bantu yang menarik ketika mengajar.
2. Untuk sekolah, sebaiknya menyediakan fasilitas yang lebih memadai agar penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat secara merata dilakukan di setiap kelas.

3. Untuk penelitian lanjutan, diperlukan penelitian untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran jika digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa dengan sampel yang lebih banyak sehingga media pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat lebih baik lagi dan dapat dilakukan penyebaran produk.



THE
Character Building
UNIVERSITY