

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kualitas Isi dan Tujuan, Strategi Pembelajaran, serta Desain Media dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* untuk Siswa Kelas IV MIN 3 Medan

Berdasarkan hasil perolehan pengembangan RPP yang diperoleh dan mendapatkan hasil sebanyak 90% dalam kategori hampir seluruh kegiatan terlaksana maka kualitas isi dan tujuan, strategi pembelajaran serta desain media dalam pengembangan media pembelajaran *digital book* menggunakan *flipbook* berbasis *problem solving* terlaksana dengan baik dan media pembelajaran *digital book* yang dihasilkan pun cukup baik.

2. Keefektivan Media Pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Energi untuk Siswa kelas IV di MIN 3 Medan

Media pembelajaran *digital book* menggunakan *flipbook* berbasis *problem solving* yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif ditinjau dari analisis hasil: (1) *postest* berpikir tingkat tinggi siswa yang memperoleh kriteria tingkat penguasaan siswa secara klasikal termasuk ke dalam kategori tinggi; (2) pencapaian ketuntasan tujuan pembelajaran yang memperoleh

(minimal 75% tujuan pembelajaran yang dirumuskan dapat dicapai oleh minimal 65% siswa) dan telah terpenuhi; (3) waktu yang digunakan dalam pembelajaran efisien terdapat interaksi siswa dengan guru ataupun siswa yang lain; serta (4) siswa merespon positif dan tertarik terhadap komponen media pembelajaran *digital book*.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran *Digital Book* Menggunakan *Flipbook* Berbasis *Problem Solving* Pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Kelas IV MIN 3 Medan

Media pembelajaran *digital book* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis dan memadai, hal ini ditinjau dari: (1) aspek tata letak; (2) aspek menu (*icon*); (3) aspek kemudahan penggunaan; (4) aspek *software* pendukung; serta (5) aspek interaktifitas yang berdasarkan perolehan hasil persentase validasi mendapat kategori hampir seluruh kegiatan terlaksana, dengan perolehan persentase rata-rata sebanyak 88,52% maka artinya kepraktisan media pembelajaran *digital book* menggunakan *flipbook* berbasis *problem solving* untuk siswa kelas IV MIN 3 Medan yang dikembangkan praktis dan berhasil memenuhi kriteria sudah memadai.

4. Media Pembelajaran *Digital Book* menggunakan *Flipbook* dapat Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas IV Di MIN 3 Medan

Kemampuan berpikir siswa kelas IV di MIN 3 Medan disimpulkan mengalami peningkatan kemampuan berpikir setelah adanya pengembangan media pembelajaran berupa *digital book* hal ini diperoleh dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 78,70 dan kelas kontrol sebesar 70,33 dengan jumlah sampel ditiap kelasnya berjumlah 30 orang mendapat perbedaan rata-rata hasil belas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan kemudian pada tabel perolehan *output independent samples test* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan taraf signifikannya sebesar 0,05 maka  $0,000 < 0,05$ , dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *digital book* yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa

## 5.2 Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Produk media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa.

2. Penggunaan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran pada materi “perubahan energi” sehingga pembelajaran dapat terlaksana lebih efektif.
3. Dengan adanya produk pengembangan media pembelajaran *digital book* berbasis *problem solving* sekolah dapat melakukan pengembangan media pembelajaran IPA secara *digital* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik.
2. Bagi sekolah, hendaknya menyediakan media pembelajaran yang bisa membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pembuatan media pembelajaran *digital book* menggunakan *aplikasi flipbook* ini perlu ditingkatkan menjadi *e-learning* sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.