

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

1. Pengembangan media *flipbook* divalidasi oleh lima orang validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 40 Medan. Data Hasil penilaian oleh ahli dan pengguna dihitung dengan menghasilkan rata-rata total. Dari hasil rata-rata total tersebut dikategorikan sesuai dengan tingkat kevalidan media yang sudah ditetapkan sebelumnya. Adapun penilaian oleh ahli terhadap media pembelajaran memperoleh skor 4,69 dengan kategori valid dan penilaian oleh ahli terhadap materi pembelajaran memperoleh skor 4,70 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata total keseluruhan sebesar 4,69 dengan kriteria valid. Sehingga media *flipbook* sudah memenuhi kualifikasi valid dan layak digunakan pada saat proses pembelajaran.
2. Kemudian hasil pengembangan media *flipbook* dengan mengukur kepraktisan media digunakan penilaian terhadap pembelajaran melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata 88,15% dalam kategori terlaksana dengan baik dan respon guru sebesar 87,94% dengan kategori sangat baik serta respon peserta didik sebesar 90,75 % dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil kepraktisan media *flipbook* dinyatakan media dalam kriteria praktis dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan sangat baik serta lebih dari

80% guru dan peserta didik merespon positif terhadap media *flipbook* yang dikembangkan.

3. Hasil pengukuran kepraktisan tersebut dilanjutkan dengan mengukur keefektifan media yang digunakan pengukuran dari penguasaan kemampuan literasi matematis sebanyak 32 orang peserta didik (93,75%) dinyatakan tuntas dengan tingkat ketuntasan sebanyak 8 orang peserta didik (25%) dalam kategori sangat tinggi, 22 orang peserta didik (68,75%) dalam kategori tinggi, serta 2 orang peserta didik (6,25%) dalam kategori cukup. Selanjutnya mengukur ketercapaian pembelajaran berdasarkan setiap pertemuan dengan rata-rata keseluruhan 92,03% dengan kriteria pembelajaran tercapai. Kemudian mengukur motivasi belajar peserta didik dengan menyebarkan angket motivasi belajar didapatkan hasil sebanyak 32 peserta didik memiliki motivasi belajar dengan sebanyak 17 orang peserta didik (53,13%) 15 orang peserta didik (46,87%) memiliki motivasi dalam kategori sangat baik, dan 15 orang peserta didik (46,87%) memiliki motivasi dengan kategori baik. Sehingga media *flipbook* yang dikembangkan berdasarkan ketuntasan belajar, ketercapaian pembelajaran, serta motivasi belajar peserta didik memenuhi kriteria media *flipbook* yang efektif. Berdasarkan hasil pengembangan media *flipbook* yang dipaparkan di atas media *flipbook* dinyatakan valid, praktis dan efektif.
4. Peningkatan kemampuan literasi matematis dengan menggunakan media *flipbook* sangat mempengaruhi kemampuan literasi matematis peserta didik. Berdasarkan pengembangan media *flipbook* mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis, hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan literasi matematis dengan mengukur *N-gain* yang dibandingkan

dengan sebelum diberikan perlakuan dan sudah diberikan perlakuan dengan rata-rata *N-gain* 0,73 dalam kategori tinggi dengan standart deviasi 0,28. Dari hasil *N-gain* keseluruhan peserta didik dinyatakan sebanyak 15 orang peserta didik (46,87%) dengan *N-gain* kategori tinggi, 16 orang peserta didik (50%) dengan *N-gain* kategori sedang, dan 1 orang peserta didik (3,12%) dengan *N-gain* kategori rendah. Hal tersebut menyatakan bahwa media *flipbook* mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis.

5. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi teorema pythagoras meningkat. Hal tersebut didapatkan dari hasil *N-gain* terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 0,63 dalam kategori sedang dengan standart deviasi 0,13. Dari hasil *N-gain* 32 orang peserta didik dinyatakan sebanyak 11 orang peserta didik (34,37) dalam kategori tinggi, 21 orang peserta didik (65,63%) peserta didik dalam kategori sedang. Hal tersebut menyatakan bahwa media *Flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran pembelajaran *Flipbook* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis terutama pada materi teorema pythagoras.

2. Bagi guru matematika, agar dapat membuat media pembelajaran pembelajaran *Flipbook* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran alternatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis terutama pada materi teorema pythagoras.
3. Bagi peneliti lain, media pembelajaran pembelajaran *Flipbook* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan topik yang berbeda.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi media pembelajaran berbantuan *Flipbook* yang mencakup lebih banyak topik matematika atau mata pelajaran lain, agar media ini bisa digunakan lebih luas dalam berbagai jenjang pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif.