

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall melalui 6 langkah yaitu meliputi tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji validitas ahli, revisi desain dan uji coba produk. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga kriteria yaitu valis, praktis dan efektif dengan berikut hasil yang diperoleh:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran diperoleh dari hasil penilaian vaidator ahli media serta ahli bahasa dan kelayakan isi. Hasil validasi dari validator media memberikan penilaian dengan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan validator bahasa dan kelayakan isi memberikan penilaian dengan presentase sebesar 90,33% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran tergolong valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika.
2. Kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran diperoleh dari hasil respon siswa dan guru setelah menggunakan media. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis respon siswa diperoleh presentase sebesar 84,25%. Sedangkan berdasarkan respon

guru diperoleh presentase sebesar 80,7%. Berdasarkan presentase tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran tergolong dalam kriteria sangat praktis.

3. Keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran diperoleh dari hasil tes belajar siswa. Hasil ketuntasan siswa setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran diperoleh presentasi sebesar 87,5%. Kemudian dilakukan perhitungan tingkat signifikansi dengan uji Mann-Whitney. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai Sig. Based on Mean untuk hasil belajar matematika adalah sebesar  $0,012/2 = 0,006$ . Sehingga  $0,006 \leq 0,05$  menunjukkan bahwa berdasarkan hasil nilai *post test* kemampuan pemahaman materi lingkaran kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi lingkaran merupakan produk pengembangan yang efektif dalam pembelajaran matematika di MTs GUPPI Bendungan Trenggalek.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan peneliti, maka saran dari peneliti kepada beberapa pihak adalah sebagai berikut :

1. Saran bagi siswa

Diharapkan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dapat membaca petunjuk yang tersedia dalam media pembelajaran agar tidak mengalami

kesulitan dalam mengoperasikannya. Media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* ini dapat diakses menggunakan *smartphone* sehingga siswa diharapkan dapat melakukan pembelajaran mandiri dimana saja. Siswa juga diharapkan mengerjakan semua latihan soal dan soal evaluasi yang ada pada media pembelajaran sehingga pemahaman materi siswa lebih baik. Disamping itu siswa dapat membaca buku-buku atau sumber belajar yang lain untuk menambah pengetahuan mengenai materi yang dipelajari.

## 2. Saran bagi guru

Alangkah baiknya guru juga memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar yang bervariasi saat pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa selalu antusias dan semangat belajar setiap pembelajaran berlangsung sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## 3. Saran bagi peneliti lain

Pada pengembangan media lebih lanjut alangkah baiknya dapat menambahkan, gambar, animasi, audio, video sehingga lebih menarik. Peneliti lain juga dapat melakukan perbaikan pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran berbasis *flipbook kvisoft* untuk meminimalkan waktu *loading* saat membuka modul atau membuka setiap halaman. Selain itu juga perlu mengawasi setiap siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran agar tidak mengganggu atau mengalihkan perhatian siswa. Serta perlu pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi yang lainnya sehingga menambah referensi dan membantu siswa memahami materi lainnya dengan menggunakan media secara mandiri.