

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran *Flip Builder* dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran *Flip Builder* dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Desain yang menarik, konten yang interaktif, dan fitur multimedia yang beragam membuat *Flip Builder* menjadi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan umpan balik dari ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa untuk memastikan kualitas dan relevansi materi yang disajikan.
2. Kelayakan media pembelajaran *Flip Builder* dinilai berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan uji coba kepada siswa. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media pembelajaran *Flip Builder* dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan sudah layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Ahli desain memberikan penilaian terhadap tampilan, gambar, dan ilustrasi media. Uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa *Flip Builder* dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Efektivitas media pembelajaran *Flip Builder* diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Flip Builder*. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan yang lebih baik dalam mata pelajaran yang dipelajari. Media ini juga mendapatkan respon positif dari siswa, yang merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, *Flip Builder* terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Sekolah

- a. Integrasikan *Flip Builder* sebagai alat bantu dalam kurikulum untuk mata pelajaran yang memerlukan visualisasi dan interaktivitas tinggi.
- b. Menyelenggarakan pelatihan rutin untuk guru dalam penggunaan *Flip Builder* agar guru dapat memaksimalkan fitur-fitur yang tersedia dalam pembuatan materi ajar.
- c. Memberikan dorongan bagi guru untuk mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa, sehingga lebih relevan dan menarik.

2. Siswa

- a. Manfaatkan *Flip Builder* untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, dengan mengajak siswa membuat proyek dan presentasi menggunakan aplikasi ini.
- b. Mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam pembuatan konten menggunakan *Flip Builder*, guna meningkatkan kreativitas dan kemampuan bekerja dalam tim.
- c. Gunakan fitur interaktif *Flip Builder* untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa, serta evaluasi berkala terhadap pemahaman siswa.

3. Pemerintah

- a. Kembangkan standar nasional untuk penggunaan media pembelajaran digital, memastikan kualitas dan konsistensi dalam penerapan *Flip Builder* di berbagai sekolah.
- b. Terapkan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan, termasuk penggunaan aplikasi seperti *Flip Builder*.
- c. Bentuk kemitraan dengan perusahaan teknologi dan lembaga pendidikan untuk mempromosikan dan mengimplementasikan penggunaan *Flip Builder* secara luas dan efektif.