

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas penggunaan media *flash flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa domain kognitif pada mata pelajaran TIK maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan media *flash flipbook* dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Muhammadiyah 6 Bandung. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *flash flipbook* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan menggunakan media *powerpoint*.

Secara rinci, kesimpulan penelitian dapat diuraikan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek memahami yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan

pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan penggunaan media *flash flip book* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *powerpoint* pada materi pengolah kata pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *flash flipbook* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif pada proses belajar mengajar dibandingkan dengan media *powerpoint*. Adanya media *flash flipbook* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi yang akan dipelajari melalui teknologi yang digunakan yaitu komputer sebagai media dalam pembelajaran. Peran guru berubah menjadi fasilitator untuk siswanya.

*Flip book* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif aspek mengingat, memahami dan menerapkan. Penggunaan *flipbook* pada materi menu dan ikon pada *Microsoft Word* untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama merupakan alternatif dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Aspek mengingat dapat dilihat dari cara siswa mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama,

aspek memahami dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan melalui *media flipbook* tersebut. Sedangkan aspek menerapkan dapat dilihat dari penerapan yang dilakukan oleh siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan dipahami melalui *flipbook*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka penggunaan *media flash flipbook* pada aspek mengingat, memahami, dan menerapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

### **1. Guru**

Pemanfaatan *media flash flipbook* ini bagi guru dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di laboratorium komputer. Media ini tidak hanya dirancang untuk pembelajaran yang bersifat teori, namun bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang bersifat praktek sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan materi secara mendetail tapi tetap mudah dimengerti oleh siswa.

### **2. Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian, referensi ataupun studi pustaka bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan kreasi-kreasi baru.

### **3. SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung**

Penggunaan *media flash flipbook* ini dapat dijadikan alternatif media yang dapat digunakan pada suatu mata pelajaran tertentu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik namun tetap terarah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.