

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan *E-book* Cerita

Bergambar Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses penelitian pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi aku suka bergotong royong dikelas 1 MI Bahrul Ulum 1 yang dikembangkan dengan model 4D, dengan 4 tahap yang meliputi: Pendefinisian (*Define*) untuk mendefinisikan syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Perancangan (*Design*) untuk membuat desain *E-book* cerita bergambar berbasis *kvisoft flipbook maker* yang akan dikembangkan. Pengembangan (*Development*) untuk menghasilkan *E-book* cerita bergambar yang sudah direvisi. dan Penyebaran (*Dessiminate*) untuk mengimplentasikan produk di MI Bahrul ulum 1 Bulu Balen untuk penilaian hasil belajar siswa.
2. Penelitian pengembangan *E-book* Cerita Bergambar Berbasis *Kvisoft flipbook Maker* pada kelas 1 ini di validasi oleh ketiga tim validator yakni Validasi Desain, Validasi Bahasa dan Validasi Ahli Instrumen. Dari validasi Desain mendapatkan 75% dinyatakan layak, kemudian dari validasi ahli Bahasa mendapatkan 91% dinyatakan Sangat layak, dan dari validasi ahli Instrumen mendapatkan 94% yang dinyatakan sangat layak, dan angket kemenarikan siswa mendapatkan 92% yang dinyatakan sangat menarik.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan bahan ajar ini di kelas 1 untuk mengatasi kejenuhan serta kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran karena *E-book* ini sangat menarik yang didalamnya terdapat beberapa komponen sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan bahan ajar *E-book* yang telah dikembangkan ini untuk mengikuti proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian tentang faktor apa saja yang menentukan hasil belajar peserta didik. Karena dengan adanya penelitian ini dapat diketahui salah satu faktor yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung dan semoga peneliti dapat mengembangkan produk-produk yang lainya.