

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa majalah elektronik sebagai media pembelajaran dan sumber belajar berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X dengan menggunakan pengembangan ADDIE melalui tahapan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).
2. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi setelah melakukan revisi dengan kategori “sangat baik”, sedangkan hasil validasi dari ahli media setelah dilakukan revisi adalah dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya produk yang telah divalidasi dan direvisi di beri penilaian oleh guru mata pelajaran Biologi. Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran Biologi, produk ini mendapat skor 59 dan presentase 98,33% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga berdasarkan penilaian tersebut, majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan

insecta yang menguntungkan dan merugikan dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar dan media dalam pembelajaran.

3. Produk yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas X MIPA. Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil pada siswa kelas X MIPA memperoleh skor 315 dan persentase 87,50% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian dilanjutkan ujicoba kelompok besar yang memperoleh skor 1.027 dan persentase 85,58% dengan kategori “sangat baik”. Dengan respon siswa yang baik tersebut maka majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media dalam pembelajaran biologi.

5.2 IMPLIKASI

1. Majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X ini dapat diimplikasikan sebagai salah satu alternatif sumber belajar maupun media pembelajaran dalam pembelajaran ataupun secara mandiri.
2. Penelitian pengembangan majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X ini dapat diimplikasikan sebagai acuan untuk penelitian lain yang bersangkutan.

5.3 SARAN

1. Majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan bagi penelitian pengembangan yang relevan selanjutnya.
2. Majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X dapat dijadikan sumber belajar dan media dalam pembelajaran yang membantu kesulitan guru dalam menyampaikan materi insecta serta sebagai pedoman belajar dikelas atau mandiri yang dapat membantu siswa dalam memahami materi insecta.
3. Majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi lain.
4. Majalah elektronik menggunakan *software 3D pageflip professional* berbasis kontekstual pada materi peranan insecta yang menguntungkan dan merugikan untuk siswa SMA kelas X belum dilakukan pengujian terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga penelitian ini masih dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.