

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran, didapatkan data hasil penelitian yang telah dibahas dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (Rnd) yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Peneliti hanya sampai pada *development* dikarenakan waktu yang sangat terbatas. Dalam pengembangan website menggunakan bantuan *heyzine flipbook*.
2. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *flipbook* di SMK Tunas Pembangunan oleh ahli media mendapatkan rata-rata persentase kelayakan termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Sedangkan hasil kelayakan oleh ahli materi didapatkan rata-rata persentase kelayakan termasuk kedalam kategori “sangat layak”.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat implikasi baik secara teoritis dan praktis bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan memungkinkan para akademisi untuk mendapatkan wawasan baru dan memfasilitasi pembuatan materi pembelajaran berbasis *flipbook*. Produk

media pembelajaran berbasis *flipbook* juga akan dihasilkan dari penelitian ini. Diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi panduan dan sumber data dan informasi sekunder untuk penelitian pengembangan terkait.

2. Impikasi Praktis

a. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah dengan bantuan penelitian ini, institusi pendidikan dapat mengoptimalkan infrastruktur dan sumber daya yang dapat mendukung inisiatif pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Untuk membantu siswa memahami konten yang tidak termasuk dalam buku pegangan siswa, sekolah juga dapat membuat *flipbook* untuk disiplin ilmu lain. Selain itu, anak-anak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar berkat sumber belajar berbasis *flipbook* ini.

b. Bagi Guru

Instruktur yang mengajar dapat menggunakan sumber belajar berbasis *flipbook* ini sebagai pengganti untuk membantu siswa mengatasi kebosanan belajar dan masalah pemahaman. Para siswa juga dapat mengakses sumber belajar ini kapan saja dengan menggunakannya.

c. Bagi peserta didik

Siswa dapat mengakses hasil pembuatan materi pembelajaran berbasis *flipbook* kapan saja dan menggunakannya untuk belajar. Selain itu, diharapkan dengan adanya *flipbook* ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat keaktifan siswa.

C. Saran

1. Pengaturan untuk update dengan perkembangan zaman dapat terus diperbarui dalam media ini. Dalam hal ini, peneliti menyediakan video dan pdf dengan modul penggunaan dan alur penggunaan *flipbook*.
2. Untuk mendapatkan lebih banyak masukan mengenai media pembelajaran interaktif ini menjadi lebih baik lagi di masa mendatang, penelitian *flipbook* ini dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya tidak

hanya sampai pada tahap development saja, tetapi juga sampai Implementation dan Evaluation. Selain itu juga dapat diimplementasikan di berbagai kelas atau bahkan di berbagai sekolah

