

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipped book* digital pada mata pelajaran PAI di SMP IT Ash Shiddiqin dilakukan melalui tahapan model ADDIE. Proses ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang menemukan masalah rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan antarmuka visual dan struktur konten menggunakan aplikasi Canva. Produk final direalisasikan pada tahap pengembangan dengan mengonversi desain dari Canva ke platform Heyzine.
2. Hasil kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipped book* digital menunjukkan kategori "Sangat Layak". Kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi oleh para ahli. Validasi oleh ahli materi mencapai persentase kelayakan sebesar 95%, sementara validasi oleh ahli media mencapai persentase kelayakan sebesar 85%.
3. terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan media pembelajaran *flipped book* digital. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* mendapatkan nilai dengan skor rata-rata meningkat dari 62,19 (*pre-test*) menjadi 78,69 (*post-test*), kemudian dihitung menggunakan uji N-Gain, diperoleh skor rata-rata sebesar 0.50. Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori "Sedang".

#### **B. Implikasi Penelitian**

Temuan dari penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoretis maupun praktis, dalam bidang teknologi pendidikan.

1. Implikasi Teoretis Secara teoretis, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa efektivitas sebuah media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh fitur

teknologinya semata, tetapi juga oleh sinergi antara media tersebut dengan strategi pedagogis yang diterapkan. Temuan bahwa media *flipped book* menjadi efektif ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif STAD mendukung teori-teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam membangun pemahaman.

2. Implikasi Praktis Secara praktis, penelitian ini menghasilkan sebuah model implementasi teknologi pendidikan yang solutif dan dapat direplikasi, khususnya untuk lembaga pendidikan dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Model pembelajaran dengan satu perangkat per kelompok ini menunjukkan bahwa inovasi digital tetap dapat diupayakan tanpa harus menunggu ketersediaan perangkat 1:1 untuk setiap siswa. Ini memberikan cetak biru praktis bagi para guru untuk mulai mengintegrasikan teknologi secara kreatif dan terjangkau.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru:
  - a. Melihat hasil efektivitas media dalam kategori "Sedang", guru PAI di SMP IT Ash Shiddiqin disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran *flipped book* digital ini sebagai salah satu alternatif media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menarik, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi.
  - b. Skenario pembelajaran kooperatif STAD yang dikombinasikan dengan penggunaan media terbukti dapat meningkatkan motivasi. Guru dapat mengadopsi model pembelajaran serupa untuk mengatasi keterbatasan perangkat di sekolah.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya:
  - a. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba pada skala yang

lebih luas dengan jumlah siswa yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil yang lebih dapat digeneralisasi.

- b. Produk media yang dikembangkan baru mencakup satu topik materi. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa untuk topik-topik materi PAI lainnya agar dapat menjadi satu set media pembelajaran yang lebih komprehensif.
- c. Penelitian ini hanya mengukur efektivitas media terhadap motivasi belajar. Peneliti selanjutnya dapat meneliti dampak penggunaan media ini terhadap variabel lain, seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis siswa.