

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE. Pada tahap analisis peneliti juga melakukan penelitian terkait permasalahan yang ada. Kemudian setelah itu, peneliti melakukan analisis kinerja, dan analisis peserta didik. Pada tahap desain, peneliti mulai untuk merancang pembuatan media pembelajaran dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Semua informasi yang telah didapatkan, kemudian dijadikan dasar dalam pembuatan dokumen desain produk media *flipbook* yang meliputi, cakupan dan urutan materi pembelajaran, *flowcart* media pembelajaran *flipbook*, modul ajar, dan daftar spesifikasi produk. Cakupan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu terkait memahami teknik dasar penggunaan dan pengoperasian alat ukur. Materi disusun berurutan, yaitu dimulai dari deskripsi terkait pembelajaran yang akan dipelajari, pemahaman apa saja harus peserta didik miliki untuk memahami pembelajaran ini, pengenalan alat-alat ukur pada Teknik Pengukuran Tanah, prosedur pengukuran serta memahami alat-alat pendukung dalam melakukan pengukuran survei dan pemetaan. Data hasil efektifitas media pembelajaran diperoleh dari pengolahan data hasil belajar peserta didik yang telah melakukan tes ketuntasan hasil belajar. Data Efektifitas media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “efektif”. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah di SMKN 2 Garut efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian berdampak baik bagi guru dan siswa, antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flipbook* dapat menambah minat peserta didik dalam belajar dan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam media pembelajaran kedepan. Hal ini dikarenakan pada media pembelajaran *flipbook* memberikan kesan interaktif dan hidup serta tidak monoton dalam mempelajari materi didalamnya.
2. Media pembelajaran ini memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga sangat fleksibel untuk dipelajari di berbagai situasi.
3. Media pembelajaran *flipbook* ini memberikan kemudahan kepada guru, khususnya guru-guru praktikum. Hal ini dikarenakan dalam media ini, dapat dimasukkan unsur video visual dalam pembelajarannya. Selain itu, para guru memungkinkan untuk memberikan peserta didik kebebasan belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook* ini.
4. Media pembelajaran ini dapat dimasukkan hyperlink, yang memungkinkan guru untuk melaksanakan tes atau ujian secara daring hanya dengan membagikan *link* akses ujiannya dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *flipbook*. Hal ini menjadikan media pembelajaran *flipbook* sebagai media pembelajaran yang kompleks dan interaktif.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan serta masih ada beberapa hal yang masih perlu dikaji untuk pengembangan yang lebih lanjut lagi. Oleh karena itu peneliti memiliki beberapa rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran *flipbook*, diantaranya:

1. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran massal.
2. Unsur-unsur multimedia yang ada di dalam *flipbook* dapat digunakan semaksimal mungkin.

3. Media pembelajaran *flipbook* hanya dapat diakses secara *online*, maka perlu pengembangan lebih lanjut lagi guna dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.