

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian berikut memperoleh hasil produk pengembangan media *Flipbook* berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Jiwan 02. Melalui hasil serta pembahasan di bab IV ditemukan kesimpulan bahwa media *Flipbook* digital berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Jiwan 02 terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini didukung oleh hasil validasi dari tiga ahli yang meliputi ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 85,42%, ahli materi sebesar 92,31%, dan ahli bahasa sebesar 85,42%. Rata-rata kelayakan keseluruhan mencapai 87,72% yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, uji kelayakan yang dilakukan kepada guru memperoleh skor sebesar 93,75% , sedangkan respon dari siswa memperoleh nilai 96,88%, yang keduanya dikategorikan dalam tingkat “sangat layak”.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *Flipbook* digital tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, tampilan, dan pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Integrasi gambar, ilustrasi, fitur interaktif, serta tahapan proyek yang tersusun secara sistematis menjadikan pembelajaran

lebih menarik, bermakna, dan dekat dengan pengalaman nyata siswa. Oleh karena itu, media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang efektif untuk membantu siswa memahami materi bagian-bagian tubuh tumbuhan sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang diperlukan pada pembelajaran abad ke-21.

B. Keterbatasan Penggunaan

Meskipun media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan sudah memperoleh kategori sangat layak, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan refleksi, evaluasi, dan penyempurnaan pada penelitian selanjutnya.

1. Pengembangan media *Flipbook* digital dalam penelitian ini hanya difokuskan pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi yang dikembangkan mencakup kompetensi dan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan struktur serta fungsi bagian-bagian tumbuhan. Oleh karena itu, media yang dihasilkan belum mencakup materi IPAS lainnya yang memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda. Keterbatasan cakupan materi ini menyebabkan penggunaan media masih terbatas pada topik tertentu, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut agar media dapat diterapkan pada berbagai materi IPAS lainnya secara lebih luas.

2. Uji coba media dilakukan dalam lingkup yang terbatas, yaitu hanya pada siswa kelas IV SDN Jiwan 02. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat menggambarkan efektivitas media pada sekolah yang memiliki karakteristik siswa, fasilitas, maupun lingkungan belajar yang berbeda. Dengan demikian, hasil implementasi media *Flipbook* digital ini belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh pada berbagai jenjang atau satuan pendidikan lainnya. Penelitian lanjutan dengan melibatkan jumlah subjek dan lokasi yang lebih beragam diperlukan untuk memperoleh hasil yang lebih representatif.
3. Penelitian berikut punya focus di proses pengembangan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* serta pengujian kelayakan media melalui validasi oleh para ahli dan respon pengguna. Selain itu, penelitian juga difokuskan pada penyusunan dan penerapan kegiatan proyek yang terintegrasi dalam media untuk mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, kajian yang dilakukan belum mencakup pengukuran secara mendalam terhadap efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Fokus penelitian yang lebih diarahkan pada aspek pengembangan produk, kelayakan media, dan pelaksanaan kegiatan proyek menyebabkan hasil penelitian lebih menekankan pada kualitas media yang dihasilkan serta kesesuaiannya untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih luas

dengan menguji pengaruh penggunaan media *Flipbook* digital terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa.

4. Penggunaan media *Flipbook* digital memerlukan dukungan perangkat teknologi seperti smartphone, laptop, komputer, serta akses jaringan internet yang memadai untuk mengoptimalkan penggunaannya. Kondisi tersebut menjadi salah satu keterbatasan karena tidak semua siswa maupun sekolah memiliki sarana dan prasarana teknologi yang sama. Perbedaan ketersediaan perangkat dan akses teknologi dapat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flipbook* digital. Oleh sebab itu, keberhasilan implementasi media ini masih bergantung pada kesiapan fasilitas teknologi yang tersedia di lingkungan sekolah maupun rumah.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Hasil yang ditemukan memberi kontribusi pada pengembangan teori belajar yang menekankan pentingnya pengaplikasian media digital guna mendukung proses belajar siswa di SD. Pengembangan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi yang dipadukan dengan model ajar berpusat di siswa mampu menciptakan pengalaman belajar interaktif, kontekstual, serta bermakna. Melalui penyajian materi lengkap dengan gambar, video, serta aktivitas proyek yang sistematis, siswa dapat membangun

pemahamannya secara mandiri dan aktif. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwasanya pengetahuan diperoleh lewat keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memberikan dukungan terhadap pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek, penguatan kompetensi abad ke-21, dan optimalisasi pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta bermakna.

2. Pengembangan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* memberikan peluang bagi sekolah serta lembaga untuk mengintegrasikan teknologi digital di proses pembelajaran secara lebih efektif. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar yang inovatif karena menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Penerapan *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* juga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan proyek yang mendorong keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, hasil pengembangan ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Bagi peneliti maupun pengembang kurikulum, temuan penelitian ini memberikan bukti bahwa pemanfaatan media digital yang dipadukan

dengan model pembelajaran *Project Based Learning* mampu menjadi inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna pada jenjang SD

D. Saran

Peneliti berharap keberlanjutan pengembangan produk ini diantaranya:

1. Bagi Siswa

Penggunaan *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* memberikan peluang bagi siswa aktif terlibat pada proses belajar IPAS. Media ini membantu siswa lebih mandiri, interaktif, menarik melalui berbagai kegiatan yang terintegrasi dengan tahapan proyek. Itu mengapa, siswa diharap bisa memanfaatkan media *Flipbook* secara optimal dengan mengikuti setiap langkah pembelajaran, mengerjakan tugas proyek, serta berpartisipasi dalam kegiatan pengamatan dan pemecahan masalah yang disajikan.

2. Bagi Guru

Penggunaan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Guru disarankan memanfaatkan media ini secara optimal dengan mengintegrasikan setiap tahapan proyek ke dalam proses pembelajaran IPAS. Melalui pemanfaatan *Flipbook* digital guru dapat memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi materi, mengembangkan

keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas proyek. Selain itu, guru perlu memberikan bimbingan dan arahan yang sesuai agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi, jenjang pendidikan, maupun konteks pembelajaran yang berbeda. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba dengan jumlah subjek yang lebih luas sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh penggunaan *Flipbook* digital terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti hasil belajar, motivasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaboratif siswa. Pengembangan fitur yang lebih interaktif juga dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media *Flipbook* digital berbasis *Project Based Learning* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dukungan sekolah dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital, akses internet, serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan

media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya dukungan tersebut, media *Flipbook* digital dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses pembelajaran.