

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan pengembangan *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Fisika dengan menggunakan *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada materi pemanasan global di kelas X SMAN 12 Medan
- b. Media Pembelajaran Fisika dengan menggunakan *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan praktis digunakan pada materi pemanasan global di kelas X SMAN 12 Medan.
- c. Media Pembelajaran Fisika menggunakan *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pemanasan global di kelas X SMAN 12 Medan

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil pengembangan *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang terbukti layak, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Fisika, khususnya pada materi pemanasan global di kelas X SMAN 12 Medan, maka terdapat beberapa implikasi penting bagi berbagai pihak di lingkungan Pendidikan. yang pertama bagi Kepala Sekolah, Dimana hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa inovasi pembelajaran digital perlu didukung secara nyata di

lingkungan sekolah. Kepala sekolah berperan penting dalam menciptakan iklim sekolah yang terbuka terhadap perubahan dan teknologi. Dengan adanya *E-modul* interaktif ini, kepala sekolah didorong untuk, menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti perangkat TIK dan akses internet, mendorong guru-guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait penggunaan media pembelajaran digital serta membuat kebijakan yang mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar lebih menarik dan efektif.

Bagi guru, penelitian ini menjadi bukti nyata bahwa penggunaan media pembelajaran digital, khususnya *E-modul* berbasis *Discovery Learning*, dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dimana guru dapat, memanfaatkan *E-modul* ini sebagai alat bantu mengajar yang membuat materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik., mengembangkan metode pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), dan peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini. Bagi peserta didik, pengembangan media ini dapat membawa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Dengan tampilan *Flipbook* yang interaktif serta pendekatan penemuan (*Discovery Learning* ), peserta didik, lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Fisika, lebih aktif menggali dan memahami materi melalui eksplorasi sendiri, bukan hanya menerima informasi dari guru serta terbantu dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi dan animasi yang ada dalam *E-modul* digital.

Secara keseluruhan, sekolah mendapat manfaat besar dari hasil penelitian ini. *E-modul* ini bisa menjadi model pembelajaran digital yang diterapkan tidak hanya pada

pelajaran Fisika, tetapi juga pada mata pelajaran lain. Implikasinya, sekolah, lebih siap menghadapi tantangan pendidikan abad 21 yang menuntut digitalisasi pembelajaran, memiliki peluang untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara menyeluruh, dan dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang inovatif, adaptif, dan peduli terhadap kualitas pendidikan yang relevan dengan zaman.

### 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian ini, berikut ini diajukan beberapa saran:

1. Untuk pengembangan berikutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar (kemampuan kognitif) pada materi lainnya.
2. Penelitian selanjutnya agar dapat melibatkan sampel yang lebih banyak dan luas agar hasil penelitian dan pengembangan yang dihasilkan lebih optimal.
3. Pengembang berikutnya disarankan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi terkini, seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), dalam media pembelajaran *E-modul Heyzine flipbook* berbasis *Discovery Learning*. Teknologi ini dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik.
4. Disarankan untuk mengadakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital. Pelatihan ini akan memastikan bahwa guru memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran

5. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran akan lebih optimal jika melibatkan kolaborasi dengan ahli teknologi pendidikan. Kolaborasi ini dapat memberikan perspektif tambahan dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.
6. Disarankan untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memastikan bahwa media tersebut tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik.
7. Selain fokus pada materi fisika, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media *E-modul* *Heyzine* *flipbook* berbasis *Discovery Learning* untuk mata pelajaran lain, sehingga pendekatan ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum sekolah.