

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan pengembangan bahan ajar *e-book puff pastry* menggunakan aplikasi *flipbook maker* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *E-book puff pastry* menggunakan aplikasi *flipbook* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Bahan ajar ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, kesesuaian materi dengan kurikulum, sistematika penyajian, serta tampilan grafis yang menarik dan fungsional. Materi disusun secara runtut, mudah dipahami, dan mendukung pencapaian kompetensi dasar peserta didik pada pembelajaran praktik pembuatan *puff pastry*.
2. *E-book puff pastry* menggunakan aplikasi *flipbook* yang dikembangkan dinilai praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik. *E-book* ini mudah diakses dan digunakan, memfasilitasi proses belajar mandiri, serta memuat informasi yang lengkap dan aplikatif. Penyajian konten yang interaktif dan visual memperjelas langkah-langkah praktik, sehingga membantu peserta didik dalam memahami prosedur pembuatan *puff pastry* secara menyeluruh dan efisien.
3. Penggunaan *e-book puff pastry* menggunakan aplikasi *flipbook* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar praktik peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan *e-book puff pastry* dengan yang menggunakan buku cetak.

Dengan demikian, dinyatakan bahwa *e-book puff pastry* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam membuat *puff pastry*.

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-book puff pastry* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *flipbook* layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat *puff pastry*. Implikasi dari penelitian ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak dalam lingkungan sekolah. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini mendorong pentingnya dukungan terhadap pengembangan bahan ajar digital di lingkungan satuan pendidikan. Kepala sekolah diharapkan memberikan fasilitas berupa pelatihan guru, penyediaan sarana digital seperti perangkat dan akses internet, serta menyusun kebijakan yang mendorong guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dukungan kebijakan ini akan mempercepat transformasi digital yang sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar.

Bagi guru, penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan *e-book* interaktif dapat menjadi solusi atas keterbatasan waktu dan media dalam pembelajaran praktik. Guru dapat mengintegrasikan *e-book* dalam proses pembelajaran harian, baik untuk kegiatan pembelajaran langsung di kelas maupun untuk pembelajaran mandiri di luar jam sekolah. Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam membimbing peserta didik menggunakan *e-book* secara optimal, serta menyusun asesmen yang selaras dengan pendekatan digital agar pembelajaran lebih bermakna.

Bagi peserta didik, keberadaan *e-book* ini membuka peluang belajar yang lebih fleksibel dan mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah

melalui perangkat digital, baik sebelum praktik, saat praktik berlangsung, maupun setelahnya sebagai bentuk penguatan. Ini akan meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran berbasis keterampilan.

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembang bahan ajar dan peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar interaktif untuk mata pelajaran atau kompetensi lainnya. *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook* dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk yang lebih canggih, seperti integrasi video interaktif, evaluasi digital, hingga pengembangan berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk memperkuat simulasi praktik secara virtual.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan agar *e-book puff pastry* diimplementasikan secara luas dalam kegiatan pembelajaran Tata Boga di sekolah, serta dilakukan evaluasi berkala terhadap penggunaannya. Evaluasi tersebut dapat melibatkan guru dan peserta didik untuk menilai efektivitas jangka panjang serta memberikan masukan untuk perbaikan produk. Selain itu, disarankan pula adanya pelatihan penggunaan *e-book* bagi guru-guru di bidang keahlian lain, agar pengembangan bahan ajar serupa dapat diperluas pada topik-topik pembelajaran kejuruan lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengkaji dampak penggunaan *e-book* terhadap keterampilan non-teknis peserta didik, seperti kemandirian belajar, literasi digital, dan kemampuan kerja sama dalam kelompok.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Tata Boga, disarankan untuk mulai mengintegrasikan *e-book puff pastry* ini ke dalam kegiatan pembelajaran, baik sebagai sumber belajar utama maupun sebagai pendukung praktik. Guru juga diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam memanfaatkan *e-book* secara maksimal, serta melakukan evaluasi berkala terhadap keberhasilan penggunaan media ini dalam meningkatkan kemampuan praktik peserta didik.
2. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital seperti *e-book* interaktif. Bentuk dukungan dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan bagi guru, serta kebijakan sekolah yang mendorong penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran praktik di berbagai kompetensi keahlian.
3. Bagi Peserta Didik, disarankan untuk memanfaatkan *e-book puff pastry* sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Peserta didik hendaknya membiasakan diri belajar dengan bahan ajar digital agar keterampilan literasi digital dan kemandirian belajar meningkat, sehingga dapat menunjang kesiapan menghadapi dunia kerja.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan *e-book* ini lebih lanjut, baik dalam aspek konten, media interaktif, maupun platform teknologi yang digunakan. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk menguji *e-book* pada topik atau mata pelajaran kejuruan lainnya, serta mengevaluasi dampaknya terhadap kompetensi lain seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, atau literasi digital peserta didik.
5. Bagi Pengembang Kurikulum atau Tim Pengembangan Bahan Pembelajaran, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam menyusun kebijakan

pengembangan media pembelajaran digital berbasis kebutuhan lapangan. *E-book* semacam ini dapat dijadikan model inovatif dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah kejuruan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY