

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian berjudul "Penerapan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Elemen Aplikasi Perangkat Lunak Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 81, yang telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, namun belum memenuhi standar ketuntasan klasikal karena hanya mencapai 60%. Sementara itu, pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 89,67 dan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 30% dalam ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II. Penerapan media *flipbook* juga berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil akhir penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II melalui penerapan media *flipbook*. Temuan ini dapat dijadikan rujukan bagi pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran untuk materi menggambar 3D rumah sederhana menggunakan aplikasi *SketchUp* di dalam kelas. Dengan terbuktinya dan diterimanya hipotesis penelitian, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan diharapkan dapat mengambil langkah strategis guna meningkatkan kompetensi guru, terutama dalam

menyampaikan materi menggambar 3D rumah sederhana berbasis *SketchUp* yang terintegrasi dengan penggunaan media *flipbook* sebagai alat bantu pembelajaran..

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran menggambar rumah sederhana 3D dengan aplikasi *SketchUp* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan. Penerapan media ini memberikan dampak positif dalam penguasaan materi, khususnya pada kompetensi menggambar 3D. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran terkait penerapan metode ini kedepannya.

- 1) Bagi sekolah disarankan untuk memfasilitasi penggunaan media pembelajaran digital seperti *flipbook* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan pelatihan untuk guru serta infrastruktur pendukung seperti perangkat TIK dan jaringan internet yang memadai.
- 2) Bagi para pendidik disarankan untuk terus mengeksplorasi dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *flipbook* guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa khususnya pada pembelajaran menggambar 3D rumah sederhana dengan aplikasi *SketchUp*.
- 3) Bagi para siswa disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan, seperti *flipbook* sebagai sarana pendukung dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran menggambar 3D rumah sederhana dengan aplikasi *SketchUp* dan memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperkaya pengalaman dalam menyusun karya ilmiah, memanfaatkan *flipbook* sebagai salah satu referensi penelitian, serta menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dalam proses pendidikan.

