

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) 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 kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan materi K3LH dan Budaya Kerja, kejelasan penyajian, serta kualitas tampilan visual. Penyajian materi tersusun secara runtut, mudah dipahami, dan mendukung pencapaian kompetensi dasar peserta didik pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja.
- b. Bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan dinilai praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik. Bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini mudah diakses, mudah dioperasikan, dan mendukung proses belajar mandiri. Penyajian konten yang interaktif, sistematis, serta dilengkapi ilustrasi dan komponen multimedia membantu memperjelas konsep serta prosedur K3LH dan Budaya Kerja, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara menyeluruh.

- c. Penggunaan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan Bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan peserta didik yang belajar menggunakan buku cetak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja.

5.2 Implikasi

1. Implikasi Teoretis

- a. Implikasi terhadap Pengembangan Ilmu Pendidikan

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran. Penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja. Temuan ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa integrasi media pembelajaran digital dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

b. Implikasi terhadap Pengayaan Kurikulum dan Bahan Ajar

Penelitian ini berimplikasi pada pengembangan kurikulum dan bahan ajar berbasis teknologi. Model pengembangan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dihasilkan dapat dijadikan acuan dalam penyusunan bahan ajar digital yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Temuan penelitian ini juga memberikan dasar teoretis bagi pengembangan bahan ajar serupa pada mata pelajaran lain, khususnya di pendidikan kejuruan.

c. Implikasi terhadap Pemahaman Metode Pembelajaran Modern

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pemahaman mengenai efektivitas metode pembelajaran modern berbasis teknologi. Penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, motivasi, dan kemandirian belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang didukung media digital relevan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital.

d. Implikasi terhadap Inovasi Pendidikan Vokasional

Penelitian ini berimplikasi pada penguatan inovasi pembelajaran dalam pendidikan vokasional, khususnya pada bidang Teknik Bangunan. Integrasi teknologi melalui *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK yang cenderung responsif terhadap pembelajaran kontekstual dan berbasis praktik. Temuan ini memberikan wawasan teoretis tentang pentingnya

pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kejuruan.

2. Implikasi Praktis

a. Implikasi bagi Guru

Hasil penelitian ini berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru. *E-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis PBL dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam menyampaikan materi K3LH dan Budaya Kerja. Bahan ajar ini membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses, serta mendukung penerapan pembelajaran aktif baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri.

b. Implikasi bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penggunaan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memberikan implikasi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar. Penyajian materi yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan aktivitas berbasis masalah membantu peserta didik memahami konsep K3LH dan Budaya Kerja secara lebih kontekstual. Selain itu, fleksibilitas akses *e-book* mendukung kemandirian belajar dan pemanfaatan teknologi secara optimal.

c. Implikasi bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini berimplikasi pada pengelolaan dan pengembangan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) mencerminkan adanya inovasi dan transformasi digital dalam proses pembelajaran. Kepala sekolah dapat

menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dan pengambilan kebijakan dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi serta dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital di sekolah.

5.3 Saran

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

1. Bagi pendidik, disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan bahan ajar digital, seperti *e-book* interaktif, dalam proses belajar mengajar K3LH. Pemanfaatan *e-book* interaktif dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep serta lebih terlibat dalam pembelajaran. Guru juga dapat menyesuaikan atau mengembangkan isi bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan materi lain di bidang kejuruan agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan sesuai kebutuhan peserta didik.
2. Bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan menambahkan fitur-fitur pendukung, seperti simulasi, video praktik lapangan, atau kuis interaktif yang lebih kompleks. Pengembangan media sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung lebih menyukai pembelajaran aplikatif. Selain itu, pengujian pada kelompok yang lebih luas juga penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam berbagai konteks sekolah kejuruan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengkaji keefektifan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan kompetensi siswa dalam jangka panjang, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan praktik. Penelitian berikutnya juga dapat membandingkan keefektifan bahan ajar *e-book* menggunakan aplikasi *flipbook maker* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan Budaya Kerja dengan media digital lainnya untuk menemukan strategi pembelajaran yang paling optimal bagi siswa SMK.

