

BAB V **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Bahan ajar digital ini menggunakan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* yang peneliti kembangkan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* dan model pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *addie*.
2. Penilaian materi dan media bahan ajar digital dengan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* yang peneliti kembangkan untuk aspek “Materi” diperoleh skor penilaian sebesar 89,50% dengan kategori “Sangat layak” dan aspek “Media” sebesar 86,25% dengan kategori “Sangat layak” dan perolehan bahan ajar digital dengan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* yang peneliti kembangkan diperoleh persentase efektifitas sebesar 80,6% dengan kriteria sangat efektif, dan dapat digunakan sebagai model dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

5.2 Implikasi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan memiliki peranan penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran. bahan ajar digital dengan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran Instalasi penerangan.

Dengan adanya pengembangan bahan ajar digital dengan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang digunakan diharapkan dapat menjadikan motivasi serta menjadi inovasi dalam pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dengan hasil untuk aspek “Media” sebesar 86,25% dengan kategori “Sangat layak” dan aspek “Materi” diperoleh skor penilaian sebesar 89,50% dengan kategori “Sangat layak” pengembangan pada penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pelajaran lainnya.
- 2) Hasil yang diperoleh persentase efektifitas sebesar 80,6% dengan kriteria sangat efektif dan dapat digunakan sebagai model dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan bahan ajar digital dengan model pembelajaran *challenge based learning* berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di SMK Swasta Imelda dan media yang bersifat *online* sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja, dengan mudah sehingga siswa diharapkan bisa lebih mandiri.