

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *E-modul Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Babalan berjalan secara sistematis dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan dalam model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, telah diterapkan secara bertahap untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum. Proses dimulai dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan sintaks *Problem Based Learning*, penyusunan materi ajar, hingga uji kelayakan dan uji coba lapangan secara terbatas.

E-modul yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba secara perorangan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, e-modul dinyatakan “layak” digunakan dengan persentase rata-rata skor pada aspek-aspek informasi pembelajaran, kualitas materi, kualitas media, desain, bahasa, efek pedagogis, dan evaluasi berada pada kategori “layak” dengan rentang nilai 73,33% hingga 80%. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul tersebut memenuhi syarat dari segi isi, tampilan, serta fungsi interaktif yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis masalah.

Selain itu, implementasi awal menunjukkan bahwa E-modul *Flipbook* yang dirancang dengan pendekatan *Problem Based Learning* ini memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan E-modul *Flipbook* yang menyajikan masalah kontekstual, dilengkapi dengan animasi, visualisasi materi, serta soal-soal berbasis pemecahan masalah, mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep ekonomi. Dengan demikian, E-modul ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI SMA.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* dengan model ADDIE dalam pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Babalan, terdapat beberapa implikasi yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Implikasi Bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru dapat mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan kontekstual dengan memanfaatkan e-modul berbasis *Flipbook*. Penerapan pendekatan *Problem Based Learning* dalam E-modul ini memberikan ruang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan masalah nyata. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengadaptasi dan mengembangkan bahan ajar yang sejenis guna meningkatkan mutu proses pembelajaran.

2. Implikasi Bagi Peserta Didik

E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat interaktif, visual, dan mudah diakses. Peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri melalui skenario masalah yang disajikan. Dengan demikian, E-modul *Flipbook* ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mendukung kebutuhan belajar individual dan mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami konsep-konsep ekonomi secara kontekstual.

3. Implikasi Bagi Sekolah

Sekolah sebagai institusi pendidikan dapat menjadikan produk pengembangan ini sebagai inovasi dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. E-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi. Sekolah juga dapat mengintegrasikan E-modul ini ke dalam *platform* pembelajaran digital yang digunakan untuk memperkuat sistem pembelajaran hybrid atau daring.

4. Implikasi Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Penelitian ini memperlihatkan bahwa model pengembangan ADDIE efektif digunakan untuk merancang produk pembelajaran yang berkualitas. Tahapan-tahapan yang sistematis dalam model ini memungkinkan pengembang media untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu,

hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pengembang media dalam menciptakan berbagai bentuk E-modul atau multimedia edukatif lainnya.

5. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai dasar atau referensi bagi penelitian berikutnya, baik dalam ranah pengembangan media serupa dengan mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, maupun dalam bentuk eksperimen yang menguji efektivitas E-modul terhadap berbagai aspek capaian pembelajaran peserta didik. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan fitur interaktif lanjutan atau integrasi dengan Learning Management System (LMS).

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan e-modul *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan literasi digital agar dapat berinovasi menciptakan media yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan e-modul ini secara mandiri maupun berkelompok dalam proses belajar. Karena e-modul ini dirancang untuk

menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, maka penting bagi peserta didik untuk memaksimalkan fitur dan kegiatan belajar dalam modul secara aktif dan reflektif.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital seperti E-modul *Flipbook* dengan menyediakan pelatihan, infrastruktur, dan kebijakan yang kondusif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan *Problem Based Learning*. Dukungan ini penting untuk mendukung transformasi pembelajaran sesuai arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

4. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

E-modul yang dikembangkan masih memiliki ruang untuk penyempurnaan. Oleh karena itu, bagi para pengembang media, dengan menambahkan fitur interaktif seperti kuis digital, video animasi, guna memperluas jangkauan penggunaan dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada uji coba skala kecil (perorangan dan kelompok kecil). Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba dengan skala lebih luas, seperti uji lapangan atau eksperimen pembelajaran untuk mengetahui efektivitas e-modul terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti juga dapat mengkaji pengembangan e-modul berbasis pendekatan lain atau mengintegrasikannya dengan teknologi berbasis AI atau augmented reality (AR).