

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa Modul berbantuan Flipbook untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Dalam mengembangkan E-Modul berbantuan *flipbook* MI/SD dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, design, develop, dan dessiminate*) yaitu melalui 4 tahapan yaitu tahap pendefenisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.

Validitas E-Modul berbantuan *Flipbook* memperoleh hasil yang valid. Hal ini terbukti dari hasil validitas bahasa memperoleh hasil 94%, validasi materi 96,36%, dan validitas media 91%. Kevalidan E-Modul berbantuan *Flipbook* sudah sangat valid, sehingga produk ini dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

Praktikalitas E-Modul berbantuan Flipbook untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III MIN 5 Pesisir Selatan dilakukan kepada pendidik kelas III dengan memperoleh hasil 93,33% dan praktikalitas peserta didik memperoleh hasil 89,08%. Sehingga produk ini mudah digunakan oleh pengguna.

Keefektifan E-Modul berbantuan *Flipbook* dinyatakan sangat efektif dengan perolehan nilai 81,06%. Capaian ini menunjukkan bahwa

E-Modul berbantuan *flipbook* memenuhi kriteria sehingga layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran.

B. Saran

Adapun saran yang perlu ditinjau terhadap E-Modul yang diberikan setelah dilakukan pengembangan E-Modul berbantuan *Flipbook* sebagai berikut:

1. Saran untuk Pendidik

Guru disarankan untuk dapat menggunakan E-Modul berbantuan *Flipbook* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, karena E-Modul ini memiliki kelebihan-kelebihan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Disamping kelebihan, media pembelajaran ini sebagai bentuk dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 menuju industri 5.0 yaitu adanya media pembelajaran dengan menggunakan bahan yang mudah dicari dan juga praktis dan efektif digunakan saran untuk peneliti selanjutnya

2. Saran untuk Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan E-Modul berbantuan *Flipbook* secara optimal dalam proses pembelajaran. E-Modul ini dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, meningkatkan minat belajar, serta melatih kemampuan berpikir kreatif melalui tampilan yang menarik dan interaktif.

3. Saran untuk Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung pemanfaatan E-

Modul berbantuan *Flipbook* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet, serta mendorong guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

4. Peneliti lain disarankan untuk melanjutkan sampai ke tahap penyebaran yang lebih luas. E-Modul berbantuan *Flipbook* pada materi materi Hak dan Kewajiban di Lingkungan Sekolah untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik bisa dikembangkan juga terhadap materi lain yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik mampu memahami pembelajaran secara maksimal.
5. Perlu dikembangkan E-Modul berbantuan *Flipbook* yang lebih rapi dan lengkap agar dapat digunakan secara keseluruhan tanpa meninggalkan beberapa materi umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *Meningkatkan kemampuan literasi, Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- A, M. A., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2)
- Al Ghozali et al. (2024). The Role of Gamification Methods in Increasing Creativity and Innovation of Elementary School Students in the Digital Era. *JPS: Journal of Primary School*.(1)2
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Pelajaran Ips. *Joyful Learning Journal*, 12(1)
- Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja*, 9(2)
- Amanullah, M. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 3800.
- Andhur, S., & Slamet, A. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis FlipHTML5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Asriyanti, F. D. (2025). *Pengembangan bahan ajar modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Kendalbulur II Tulungagung*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.
- Andriantoni. (2021). IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBINAAN KARAKTER PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2)
- Astuti. (2025). The Importance of Creative Thinking Ability in Elementary School Students for 4.0 Era. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 6(1).
- Ayu Mila. (2024). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2)
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning

- (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2)
- Cecep, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2)
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Gava Media.
- Dewy, M. S., Isnaini, M., Simamora, Y., Silitinga, A. I., & Astrid, E. (2024). Implementasi model 4D dalam pengembangan buku digital mata kuliah elektronika dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 10(2)
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis data SPSS*. CV. Budi UTama
- Eodytha, P., Purnomo, A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21 Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21*. 4(11)
- Fadlilah, A. M., dkk. (2023). *Modul Flipbook pada Materi Interaksi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Education: Jurnal Pendidikan Dasar
- Fadlilah, A. M., Nur, S. H., & Arip, A. G. (2023). *Modul Flipbook pada Materi Interaksi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. 9(4)
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan bahan ajar modul pembelajaran. Karakter. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*.
- Fitriyani. (2022). Pengembangan E-Modul berbasis Digital Flipbook pada Materi IPA Siklus Air di Kelas V SD Muhammadiyah Kota Serang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Serang*. 5(2)
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>
- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). *Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam*

Literasi Energi. 13.

- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Hikmah, D. N., & Azmah, N. (2025). *Analisis Perbandingan Modul Ajar Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dalam Kurikulum Merdeka*. 3, 88–94.
- Lusiyawati. (2025). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN HEYZINE*. 4(4), 252–256.
- Manaf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan*, 2(3), 139–147. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376>
- Mufidah Chilmiyah Izzatul. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMKN 10 Surabaya. *E-Jurnal UNESA*, 1–17.
- Putra, I. W. A. D., Bayu, G. W., & Jayanta, I. N. L. (2024). Modul Ajar Digital pada Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Seni Rupa Berorientasi Diferensiasi Konten untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.66030>
- Rendy Nugraha Frasandy, R. S. (n.d.). *DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR Resti Septikasari Rendy Nugraha Frasandy PENDAHULUAN Sejalan dengan era globalisasi , ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih , dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yan*. 107–117.
- Riansyah, R., & Sya'roni, D. A. W. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dan Inovasi serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang, Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(1), 1–17.
- Shofa, H. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. 5(2), 151–164.
- Trinova, Z. (2021). Penguatan Kompetensi Pengelola Perpustakaan Madrasah dan Sekolah Melalui Diklat Berkesinambungan. *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 3 (1).

- Velinda, F. valentinna. S., Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(4).
- Widodo, W. (2016). *KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI KONSEP ENERGI* Novia Prahasti Wulandari Abstrak.
- Wiguna yedi. (2024). *Skripsi: Studi Komparasi Sistem Pendidikan Islam dan Sistem Pendidikan Kristen (Penelitian di SMA Darul Hakam dan SMK 1 BPK Penabur)*. Universitas Indonesia
- Wijayanto, P. A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital*. Gunung Samudera.
- Winanda & Rahmatina. (2022). *Karakteristik e-modul berbentuk flipbook dalam penyajian materi pembelajaran. Naturalistic: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2)
- Winatha, K. R., dkk. (2018). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model ADDIE. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2)
- Witarsa, R., Herlina, & Sofiarni, E. (2022). *Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. Journal of Education Research (JER)*
- Yanuarti, R., Utari, I., & Harianti, D. (2022). *Evaluation of E-Module Utilization as Self-directed Learning Materials in Teachers' Competency Improvement Program. Jurnal TEKNODIK*, 26(2)
- Yasa, A. D. (2023). *Evaluasi keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran. JERE: Journal of Education Research and Evaluation*, 7(2).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yulianti, R. E., & Purwati, P. D. (2024). *Implementasi E-Modul Berbasis Flipbook pada Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Jurnal Citra Pendidikan*, 4(3)
- Zainuddin. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Alfabeta.
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Jurnal Pendidikan*, 1(1)