

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *lapbook* digital untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas II SDN Betet 1 Kota Kediri pada mata pelajaran PAI BP, maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Pengembangan media interaktif *lapbook* digital menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pada tahap *define*, dilakukan identifikasi kebutuhan dari berbagai analisis dan penetapan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design*, dilakukan pembuatan prototipe *lapbook* digital. Pada tahap *develop*, dilakukan uji validasi ahli dan uji coba produk untuk memperoleh umpan balik penyempurnaan media. Terakhir tahap *disseminate*, media yang teruji kelayakannya lanjut pada proses pengemasan, penyebaran, dan implementasi.
2. Media interaktif *lapbook* digital dinyatakan “sangat layak” untuk diaplikasikan dalam pembelajaran PAI BP. Predikat tersebut diperoleh berdasarkan akumulasi penilaian ahli media sebesar 99,4%, ahli materi sebesar 98%, dan respons uji coba kelompok kecil sebesar 81,2%. Ahli media menyatakan bahwa media telah memenuhi standar fungsi dan estetika, sedangkan ahli materi mengungkapkan bahwa materi yang dikemas dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, penilaian dari uji coba terbatas membuktikan bahwa media ini secara teknis dan substansi

mampu menyediakan lingkungan belajar digital yang ramah pengguna dan menarik secara visual.

3. Media pembelajaran interaktif *lapbook* digital dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas II SDN Betet 1 Kota Kediri pada mapel PAI BP dinilai “cukup efektif” secara prosedural dan faktual berdasarkan nilai efektivitas *N-Gain* sebesar 62%. Namun, dari sudut pandang persepsi peserta didik masih dianggap “kurang efektif” berdasarkan skor efektivitas *N-Gain* sebesar 45%. Terlepas dari kendala teknis di lapangan, media interaktif *lapbook* digital secara substantif dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa saran yang peneliti rekomendasikan, yaitu:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Guru disarankan menggunakan media interaktif *lapbook* digital ini secara berulang (*repetitive scaffolding*), mengingat peserta didik kelas II memiliki kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, guru diharapkan dapat mengoptimalkan alokasi waktu mapel PAI BP yang terbatas secara efektif agar seluruh materi pembelajaran, termasuk materi Zikir dan Doa Setelah Salat, dapat diajarkan tuntas tanpa terburu-buru.

Selanjutnya, bagi pihak sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas *projector screen* dan ruang kelas yang menunjang pemasangan

proyektor. Hal ini penting untuk mendukung visualisasi media agar dapat terlihat jelas oleh seluruh peserta didik selama proses pembelajaran.

## **2. Saran Diseminasi**

Penyebaran media pembelajaran interaktif *lapbook* digital sebaiknya dilakukan melalui forum komunikasi guru PAI agar pemanfaatannya menjangkau skala yang lebih luas.

## **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Untuk pengembangan produk lebih lanjut, media pembelajaran interaktif *lapbook* digital dapat diganti formatnya dari *powerpoint slide show* (.ppsx) menjadi aplikasi berbasis Android atau web. Langkah ini bertujuan untuk menghemat kapasitas penyimpanan dan meningkatkan fleksibilitas akses mandiri oleh peserta didik melalui gawai di rumah. Selain itu, instrumen evaluasi perlu disempurnakan agar dapat mengukur konsentrasi belajar peserta didik secara lebih akurat. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengalokasikan waktu penelitian yang lebih panjang, misalnya melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guna mengoptimalkan pencapaian peningkatan konsentrasi belajar.