

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media *digital storytelling* pada materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen di kelas XI FI SMA Pelita Raya didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media video *digital storytelling* dengan berisi materi nilai-nilai kehidupan dalam cerpen dan contoh cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Produk yang dihasilkan memperoleh hasil “sangat layak” dengan persentase 80% dari uji respon siswa kelompok besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Pelaksanaan proyek *digital storytelling* oleh siswa didasarkan pada modul ajar yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek. Proyek *digital storytelling* oleh siswa telah sesuai dengan langkah-langkah yang telah di rancang.
4. Proyek *digital storytelling* oleh siswa menghasilkan 10 video *digital storytelling* yang dibuat secara berkelompok dengan berisi naskah cerpen yang mengandung nilai kehidupan yang berdasarkan kejadian sehari-hari.

5.2 Implikasi

Terdapat implikasi pada hasil penelitian mengenai pengembangan media *digital storytelling* pada pembelajaran cerpen di kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi, diantaranya yaitu:

1. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar.
2. Produk yang dihasilkan dapat diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya pada materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen.

5.3 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan produk yang telah dihasilkan, karena produk ini telah mendapatkan penilaian yang sangat baik oleh siswa dan para ahli validasi.
2. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *digital storytelling* pada materi-materi lain dan tidak terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
3. Peneliti menyarankan untuk menjadikan *digital storytelling* sebagai proyek siswa karena dapat meningkatkan keterampilan siswa terkait dengan penggunaan teknologi selain meningkatkan keterampilan utama dalam pembelajaran, namun perlu diperhatikan bahwa pelaksanaan proyek *digital storytelling* membutuhkan waktu yang cukup lama mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan untuk mendapat hasil yang maksimal.