

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *digital storytelling* menggunakan Canva pada materi cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *digital storytelling* dalam pembelajaran cerpen kelas XI F2B telah mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses berlangsung sesuai dengan tahapan yang direncanakan, namun pada tahapan analisis materi terdapat perubahan tujuan pembelajarannya. Tujuan pembelajaran awalnya yaitu menuliskan cerpen berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari diubah menjadi menulis cerpen berdasarkan peristiwa pahlawan/tokoh bersejarah dari daerah Jambi. Hal tersebut dimaksudkan oleh pendidik agar peserta didik lebih mengenal sejarah daerahnya lewat materi cerpen.
2. Hasil validasi ahli materi sebesar 96%, ahli media 81,6% dan ahli kurikulum 95% dengan tingkat validitasnya yaitu sangat valid. Hasil kepraktisan oleh ahli praktisi sebesar 80% dengan tingkat validitas yaitu valid dan tingkat kepraktisan dari peserta didik sebesar 92% yang artinya sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen dapat dikatakan layak untuk digunakan.
3. Keberhasilan *digital storytelling* dapat dilihat dari hasil penilaian akhir proyek cerpen *digital storytelling* yang dibuat oleh peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Berdasarkan penilaian pendidik terhadap aspek

nilai cerpen, kreativitas dalam visualisasi, pemanfaatan fitur Canva, koherensi dan alur cerita, serta keselarasan antara teks dan visualnya, peserta didik memperoleh nilai pada kategori *baik (B)* dan *sangat baik (A)*. Hasil ini menunjukkan bahwa produk *digital storytelling* yang dikembangkan telah berhasil mendukung proses pembelajaran cerpen secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan produk dapat dibuktikan melalui capaian hasil belajar peserta didik yang tinggi.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian mengenai pengembangan *digital storytelling* menggunakan aplikasi Canva pada materi cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi, terdapat implikasinya yaitu sebagai berikut:

1. Produk *digital storytelling* yang dihasilkan dapat menjadi bahan pembelajaran peserta didik.
2. Produk *digital storytelling* yang dihasilkan memberikan pengalaman bagi peserta didik menjadi lebih mahir dalam menggunakan aplikasi *editing*. Selain menjadi lebih mahir, pendidik menjadi memiliki alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mengajar di kelas.
3. Produk *digital storytelling* yang dihasilkan dapat membantu peserta didik berkreasi menggunakan teknologi.

5.3 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu:

1. Peneliti menyarankan kepada pendidik untuk menggunakan produk *digital storytelling* yang telah dihasilkan, dikarenakan produk tersebut sudah mendapatkan validasi dengan hasil yang memuaskan dari ahli media, ahli materi dan ahli kurikulum.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti sesudahnya untuk mengembangkan produk serupa dengan versi yang lebih baik lagi lewat aplikasi dan materi yang berbeda agar *digital storytelling* yang dihasilkan lebih bervariasi.