

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan penelitian yang dilakukan pada penelitian pengembangan model *project based learning* (pjbl) berorientasi *digital storytelling* sebagai upaya peningkatan keterampilan bercerita pada materi teks cerita fantasi di sekolah menengah pertama layak dan valid digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian pengembangan ini dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan model pembelajaran yang diterapkan guru sebagian besar *direct learning*, mencontohkan bercerita yang baik tanpa ada pembimbingan lanjutan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam bercerita secara percaya diri, sehingga karena gugup dan kurang fokus dalam merangkai alur bercerita mengakibatkan kegiatan bercerita yang dilakukan terkesan monoton tanpa ada kreativitas dari segi ekspresi dan improvisasi. Sehingga ketika pembelajaran apresiasi cerita fantasi melakukan penilaian bercerita, peserta didik masih merasa awam dan kesulitan untuk menyampaikan cerita hasil bacaannya dengan baik. Peserta didik juga menyampaikan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital, sebagian besar peserta didik memiliki media sosial sebagai wadah berinteraksinya. Untuk itu dengan memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran berbasis digital, perlu inovasi dan kreativitas guru untuk menggunakan pembelajaran yang cocok dalam meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik dalam materi apresiasi cerita fantasi.
- 2) Rancangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi dirancang ke dalam tujuh tahapan, yaitu persiapan, penjelasan konsep dasar, pengembangan cerita, produksi, publikasi dan refleksi dan evaluasi. Pada proses pembelajaran model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* peserta didik diajak

untuk melakukan proses kreatif dalam menghasilkan konten *digital storytelling* dengan tajuk apresiasi cerita fantasi. Pengalaman peserta didik dalam mengumpulkan media dan melakukan penyuntingan dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas dan daya tarik konten. Pada prosesnya peserta didik dituntut untuk membuat alur cerita dalam menggabungkan audio, video, dan gambar yang sesuai dengan cerita fantasi yang dipilihnya. Tidak hanya merancang, peserta didik mengambil peran untuk bercerita secara langsung melalui vlog ataupun narasi berupa rekaman suara sebagai pengantar media pilihannya. Peran aktif guru dibutuhkan dalam mendampingi dan memotivasi peserta didik untuk berkreasi secara maksimal.

- 3) Hasil pengembangan peneliti melakukan tahapan validasi kepada para ahli terhadap model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* sebagai upaya peningkatan keterampilan bercerita peserta didik pada apresiasi cerita fantasi. Ahli desain model pembelajaran memberikan penilaian rata-rata 88%, artinya model tersebut sangat baik dan valid untuk digunakan. Ahli materi dan evaluasi pembelajaran memberikan penilaian rata-rata 91%, artinya materi cerita fantasi dan evaluasi yang terkandung dalam model tersebut sangat baik dan valid untuk digunakan. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian rata-rata 91%, artinya media yang termuat dalam model tersebut sangat baik dan valid untuk digunakan.
- 4) Hasil belajar peserta didik dari implementasi model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* terhadap tiga sekolah, yaitu SMPN 1 Bondowoso, SMPN 2 Bondowoso, dan SMPN 2 Tenggarang diuji efektivitasnya. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi di SMP. Pada tahap evaluasi dilakukan pengambilan data berupa respon guru dan peserta didik setelah pengaplikasian model *project based learning* berorientasi *digital storytelling*. Respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan model *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi di SMP menunjukkan hasil yang positif. Hal itu menunjukkan bahwa model *project*

*based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi di SMP membuat guru dan peserta didik menarik untuk diterapkan.

## **B. Implikasi**

Pengembangan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dapat berimplikasi kepada beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari tiga sekolah di kabupaten Bondowoso, untuk kajian yang lebih mendalam dan ekstensif dapat menyebarkan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dalam pembelajaran bercerita pada materi apresiasi cerita fantasi sesuai dengan karakteristik sekolah lain.
- 3) Model penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan model pembelajaran bercerita lainnya bagi guru dan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model terkait.

## **C. Rekomendasi**

Berdasarkan tinjauan penelitian dan pembahasan penelitian atas jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan pada bab IV tersebut, rekomendasi penelitian yaitu dapat mengembangkan model *project based learning* berorientasi *digital storytelling* dengan bantuan aplikasi tertentu secara khusus sehingga dapat memudahkan guru untuk fokus meningkatkan keterampilan berteknologi pada salah satu aplikasi saja. Tahap penyuntingan merupakan proses produksi yang menentukan kreativitas dari konten *digital storytelling*, fitur-fitur dalam berbagai aplikasi begitu beragam dan peserta didik jika dibebaskan memilih aplikasinya ketika mengalami kesulitan akan bertanya kepada guru. Jika tidak dibatasi pada

Dina Fitria Hasanah, 2023

**PENGEMBANGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PJBL) BERORIENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA MATERI TEKS CERITA FANTASI DI SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pemilihan aplikasi penyuntingannya dapat menjadi kesulitan tersendiri bagi guru sebagai fasilitator sekaligus pendamping dalam pembelajaran. Penelitian ini pun terbatas diaplikasikan pada tiga sekolah saja, tentunya penelitian selanjutnya dapat melanjutkan atau menyebarluaskan pada sekolah lainnya yang memiliki karakteristik tersendiri, dapat disesuaikan untuk memperoleh manfaat dari pengembangan model ini untuk digunakan lebih banyak sekolah.