

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

##### **1. Simpulan Umum**

Berdasarkan gambaran hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada domain psikomotor antara yang menggunakan media berbasis *articulate storyline* dengan berbasis *powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan SMK Pasundan 5 Bandung. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media presentasi berbasis *articulate storyline* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *powerpoint*. Selain itu juga penelitian menggunakan media *articulate storyline* ini membutuhkan dukungan dari perangkat *articulate* sebelumnya supaya bisa lebih memahami mata pelajaran rancang bangun jaringan.

##### **2. Simpulan Khusus**

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada domain psikomotor aspek menirukan (P1) antara yang menggunakan media Presentasi berbasis *Articulate Storyline* dengan yang menggunakan media *PowerPoint* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* lebih baik dalam mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada domain psikomotor aspek memanipulasi (P2) antara yang menggunakan media Presentasi berbasis *Articulate Storyline* dengan yang menggunakan media

*PowerPoint* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* lebih baik dalam mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan.

- c. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada domain psikomotor aspek pengalamiahan (P3) antara yang menggunakan media Presentasi berbasis *Articulate Storyline* dengan yang menggunakan media *PowerPoint* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* lebih baik dalam mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi berbasis *articulate storyline* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. Peneliti berharap hasil penelitian ini adapat menjadi acuan bagi berbagai pihak untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam dunia pendidikanl. Oleh karena itu, peneliti memiliki beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu:

### **1. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi berbasis *articulate storyline* lebih baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. Penggunaan media presentasi menjadi lebih baik tidak terlepas dari peranan guru sebagai pengajar, instruktur dan pengembang media pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak adanya motivasi belajar dari siswa. Motivasi tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa (intern) dan dari luar diri siswa (ekstern). Dibutuhkan peranan guru untuk

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengatur lingkungan belajar yang menarik dan membuat nyaman siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat mengetahui gaya belajar siswa-siswanya, sehingga guru bisa menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Selain itu, guru diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Media presentasi berbasis *articulate storyline* diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan keefektifan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan media presentasi berbasis *articulate storyline* diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas merancang metode pembelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan dengan lebih efektif dan menyenangkan.

## **2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Kemajuan media pembelajaran saat ini dirasakan sangat penting dan merupakan suatu fenomena yang signifikan bagi kemajuan dunia pendidikan terutama dalam peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Kondisi ini merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademis mempelajari konsep dan aplikasi media pembelajaran dalam hal mengefektifkan kegiatan belajar.

Dengan perkembangan media pembelajaran Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan lebih memperdalam konsep dan aplikasi media dalam proses pembelajaran secara teori dan praktek untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar-mengajar bagi seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sehingga mampu mencetak ahli-ahli dalam bidang media pembelajaran. Selain itu, diharapkan seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan selalu

mengembangkan berbagai produk media ataupun metode pembelajaran guna memajukan pendidikan di Indonesia.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media presentasi berbasis *articulate storyline* masih perlu untuk dilanjutkan mengingat semakin berkembangnya media digital lainnya dibidang pendidikan. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan media presentasi berbasis *articulate storyline* ini lebih variatif dan atraktif sehingga lebih meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran
- b. Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam tentang media presentasi berbasis *articulate storyline* pada jenjang yang lebih tinggi, mata pelajaran yang berbeda dan populasi yang lebih besar
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media presentasi berbasis *articulate storyline* pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan ataupun untuk digunakan pada mata pelajaran lain dan jenjang yang lainnya.