

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berlandaskan penelitian desain dan pengembangan yang berbentuk produk media pembelajaran “*Digital Storytelling* Ungkapan Kata Santun” yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam penelitian dan pengembangan, menciptakan sebuah produk berbentuk media pembelajaran “*Digital Storytelling* Ungkapan Kata Santun” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. *Digital Storytelling* ini berjudul “Dimanakah Orang Tuaku?”. Agar dapat menggunakan media *Digital Storytelling* ini, pengguna cukup mencari melalui aplikasi *Youtube* dengan mengenakan kata kunci “*Digital Storytelling* || Dimnakah Orang Tuaku?” pada kolom pencarian ataupun dapat diakses melalui link “https://bit.ly/DgS_yt” pada kolom pencarian *google*. *Digital Storytelling* ini menceritakan tentang ungkapan kata santun (Maaf, Tolong, Terima kasih).
2. Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media “*Digital Storytelling*” ini menggunakan prosedur dengan kerangka ADDIE, terdiri atas: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Rancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*) dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian diawali dengan proses menganalisis lingkungan belajar, setelah itu melakukan perancangan media mulai dari menentukan jenis media, materi dan komponen untuk merancang media *Digital Storytelling*. Proses desain diawali dengan membuat sketsa pada aplikasi *canva* kemudian melakukan tahap penggabungan *scene-scene* dan *finishing* menggunakan aplikasi *Inshot*. Hasil dari media *Digital Storytelling* ini kemudian dipublikasikan melalui aplikasi *Youtube*. Setelah itu dilakukan uji kelayakan kepada ahli media serta diujicoba kepada siswa dan guru sebagai pengguna.
3. Pengujian kelayakan media dilakukan melalui tahap penilaian produk oleh ahli serta penilaian oleh pengguna. Penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media memiliki hasil rekapitulasi akhir dengan persentase sebesar 82,2%. Berlandaskan akumulasi akhir ini, media “*Digital Storytelling* Ungkapan Kata Santun” memperoleh respon baik dari ahli validasi, sebab persentase di atas

masuk kedalam kategori sangat layak. Adapun hasil penilaian yang dilakukan oleh guru menunjukkan persentase 90% mendapat kategori sangat layak, serta dari peserta didik mendapatkan persentase 85,71% mendapat kategori sangat layak.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran *Digital Storytelling* yang berladaskan dari hasil uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Digital Storytelling* menjadi suatu media inovasi baru, yang mana dalam penyampaian materi ungkapan kata santun tidak hanya dari sebuah percakapan saja, tetapi dapat disampaikan dan dipelajari melalui media *Digital Storytelling*.
2. *Digital Storytelling* mampu menarik minat dan perhatian siswa saat dalam proses pembelajaran ungkapan kata santun.
3. *Digital Storytelling* dapat membantu guru untuk menyampaikan materi ajar dengan mudah dan bervariasi.
4. *Digital Storytelling* menambah variasi media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD.
5. *Digital Storytelling* mampu memberikan kejelasan dalam hal penyampaian materi ajar baik secara audio ataupun secara visual, sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi tidak monoton.

5.3 Saran

Saran atau rekomendasi yang dapat peneliti tujukan kepada semua pihak dengan berdasarkan pada hasil penelitian kali ini, diantaranya:

1. Kepada guru sebagai salah satu praktisi pendidikan, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Digital Storytelling* dari hasil penelitian ini sebagai alternatif media pembelajaran materi ungkapan kata santun, agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional yang terlalu fokus pada buku tema dengan metode ceramah.
2. Kepada pihak sekolah, diharapkan untuk mendukung dan memfasilitasi tenaga pendidik supaya sekolah memiliki tenaga pendidik yang berkualitas,

inovatif, dan kreatif. Salah satunya dengan mengadakan pelatihan, serta menyediakan fasilitas layak sehingga guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam.

3. Kepada pembaca ataupun peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan lagi media *Digital Storytelling*, peneliti merekomendasikan untuk mengembangkan pada materi atau pada mata pelajaran lainnya agar lebih beragam. Lalu gunakanlah alat yang canggih dan lengkap saat proses pengembangannya, agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi. Selain itu, perhatikan durasi video yang dikembangkan, jika durasi video terlalu panjang dikhawatirkan dapat menghabiskan durasi fokus anak, sehingga siswa menjadi jenuh dan sulit untuk mencerna materi yang dijelaskan pada video.