

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* pada mata pelajaran PKN dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* ini dimulai dari proses analisis kebutuhan media pembelajaran, metode pembelajaran serta cakupan materi dan membuat cerita tentang pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian proses desain diawali dengan menentukan konsep dan *cover* untuk media pembelajaran digital *storytelling* ini. Dari hasil analisis dan desain dijadikan pijakan awal untuk mengembangkan media pembelajaran ini secara utuh, yang dimana hal ini masuk ke dalam tahap pengembangan (*development*). Lalu media pembelajaran digital *storytelling* yang telah dirancang utuh dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan media serta uji coba kepada pengguna, yakni guru dan siswa. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PKN khususnya pada materi pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat menggunakan media ini, pengguna bisa mendownload melalui link atau *scan* QR-Code dari aplikasi ini. Jika aplikasi ini sudah terinstal di perangkat *smartphone*, maka pengguna tidak perlu lagi menggunakan data seluler ketika menggunakannya.
2. Kelayakan media pembelajaran digital *storytelling* yang telah dikembangkan berdasarkan validasi oleh ahli materi dinyatakan sangat layak. Yang artinya dalam media pembelajaran digital *stortelling* ini memuat materi yang sudah sesuai dengan kurikulum, silabus, kompetensi dasar, juga dengan tujuan pembelajarannya. Kemudian, berdasarkan validasi ahli media menyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan.

3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran digital *storytelling* ini sangat baik, terlihat dari hasil respon partisipan pada angket yang disebar. Jadi, berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran digital *storytelling* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

Implikasi dari pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran PKN di SD menjadi bertambah bervariasi dengan adanya media pembelajaran digital *storytelling* ini.
2. Minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran materi pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran digital *storytelling* ini. Karena media pembelajaran ini memiliki tampilan dengan kombinasi warna dan gambar yang menarik.
3. Media pembelajaran digital *storytelling* dapat digunakan untuk media pembelajaran secara daring atau pembelajaran jarak jauh.
4. Media pembelajaran digital *storytelling* memberikan pengalaman baru kepada peserta didik selama pembelajaran PKN materi pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
5. Dengan penyampaian materi berupa cerita, media pembelajaran digital *storytelling* ini mampu menjadi media yang menyenangkan untuk peserta didik.

## 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media yang telah dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran digital *storytelling* ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti memberikan saran yang ditujukan kepada semua pihak yang akan ataupun berkaitan dengan penelitian kali ini, diantaranya:

1. Kepada pihak-pihak seperti guru dan praktisi pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran digital *storytelling* dari hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Kepada pihak yang akan mengembangkan media pembelajaran digital *storytelling*, peneliti menyarankan untuk membuat media semacam ini yang lebih menarik bagi peserta didik. Kemudian untuk materi dapat dikembangkan menjadi lebih banyak sehingga cerita dalam media ini bervariasi.
3. Kepada pihak yang juga hendak melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* ini ada baiknya untuk mencari berbagai sumber referensi baik referensi materi, maupun bentuk dari media pembelajarannya itu sendiri sebelum proses produksi. Agar menghasilkan media pembelajaran digital *storytelling* yang tidak membosankan ketika mempelajari materi didalamnya.