

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* telah dinyatakan layak digunakan menurut ahli media sebesar 82,52% dengan kategori “sangat baik”, ahli materi sebesar 82% dengan kategori “baik”, ahli bahasa sebesar 85,50% dengan kategori “sangat baik”, dan praktisi sebesar 77,50% dengan kategori “baik”. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh tim ahli dapat disimpulkan bahwa *digital storytelling* berbasis *website* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan media sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Hal ini didukung oleh data pada hasil uji coba terbatas yang menunjukkan respon positif dari siswa yang menggunakan media *digital storytelling* berbasis *website*, yakni sebesar 90,24% dengan kriteria “sangat baik”.
2. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa di SMA 5 Negeri Kabupaten Tanjung Jabung Timur yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* sebesar 29,11 poin dari 56,60 menjadi 85,71. Keefektifan media *digital storytelling* berbasis *website* juga didukung dari perhitungan statistik, didapatkan nilai t hitung sebesar 2,840 dan nilai signifikansi sebesar 0,007 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian pada *paired sample t-test* didapatkan t hitung sebesar -18,909 dengan nilai sig. Sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil belajar ekonomi siswa sebelum dan setelah menggunakan media *digital storytelling* berbasis *website*.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, maka implikasi yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Secara Teoritis
 - a. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi.
2. Implikasi Secara Praktis
 - a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* dan mengembangkan materi ekonomi lainnya yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing guru.
 - b. Penggunaan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* dapat mengubah metode pembelajaran *teacher centered* atau berpusat pada guru menjadi fasilitator dan mediator dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* praktis dan mudah diakses sehingga memungkinkan siswa untuk dapat mempelajari materi serta mengevaluasi belajar secara mandiri.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *digital storytelling* berbasis *website* yang dilakukan di SMA Negeri 5 Kabupaten Tanjung Jabung Timur, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru

Guru disarankan untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah. Media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* dapat digunakan secara individu maupun

kelompok, sehingga guru dapat mendesain rencana pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik sekolah masing-masing. Untuk memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* ini, guru hendaknya bisa menguasai *IT* khususnya untuk mengoperasikan komputer, *laptop* ataupun *smartphone*. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menggunakan *digital storytelling* berbasis *website* sebagai berikut:

- a. Membuka situs web <http://www.diniayulest.github.io/media> melalui aplikasi pencarian seperti *google chrome*, *safari*, *mozilla firefox*, dll.
- b. Dalam file tersebut terdapat 3 tab atau label; *Home*, *About* dan *Test*.
- c. Pada *Tab Home* terdapat materi pembelajaran permintaan, penawaran dan harga keseimbangan pasar. Pada *Tab About* terdapat penjelasan tentang media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* itu sendiri, dan pada *tab test* terdapat soal evaluasi siswa.
- d. Guru dapat menyajikan materi sesuai dengan kebutuhannya.

2. Kepada siswa

Siswa disarankan untuk dapat memanfaatkan *digital storytelling* berbasis *website* ini sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri dalam memperoleh informasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, dan dapat menyajikan informasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

3. Kepada kepala sekolah

Kepala sekolah disarankan agar dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk para guru agar guru lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai media, bahan ajar, atau sumber belajar lainnya yang bermanfaat pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga mampu menciptakan siswa dengan kompetensi yang lebih baik.

4. Kepada peneliti lain

Kepada peneliti lain, media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website* yang dikembangkan masih dapat dikembangkan lagi menjadi *website* untuk

segala macam materi pembelajaran, hal ini dapat dijadikan pertimbangan dan perbaikan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis *website*.