

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan ulasan terhadap media video *digital storytelling* yang dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media video *digital storytelling* untuk peserta didik kelas X SMK menggunakan model pengembangan Dicky & Carry, terdapat 5 langkah dalam proses pengembangan ADDIE, yaitu : (1) Tahap *Analysis* (analisis) meliputi analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik, sehingga diperoleh materi yang cocok untuk dikembangkan dalam media video *digital storytelling* yaitu materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku. (2) Tahap *Design* (desain) peneliti melakukan perancangan storyboard dan mengupulkan materi untuk merancang tampilan media video *digital storytelling*. (3) Tahap *development* (pengembangan) peneliti mengembangkan media video *digital storytelling* materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku sesuai dengan desain yang dirancang. (4) Tahap *Implementation* (implementasi) yaitu media video *digital storytelling* yang sudah dikembangkan diujicobakan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Uji coba dilaksanakan dikelas X SMK Sunan Ampel Porong. (5) Tahap *Evaluation* (evaluasi) yaitu tahap revisi terhadap media yang dikembangkan apabila terdapat perbaikan media video *digital storytelling* setelah implementasi.

2. Hasil penilaian terhadap pengembangan media video *digital storytelling* materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku untuk peserta didik kelas X SMK.
- a. Aspek kevalidan, diperoleh hasil penelitian dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media video *digital storytelling* yang dikembangkan dengan skor rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil penilaian, maka media video *digital storytelling* yang dikembangkan sangat valid yaitu telah memenuhi standar video pembelajaran matematika.
 - b. Aspek keefektivitasan, diperoleh tes hasil belajar dengan skor rata-rata kelas adalah 88,4 dengan ketuntasan tes hasil belajar 93,75 % dan angket respon peserta didik terhadap media video *digital storytelling* mendapat hasil yang baik dengan persentase keefektivitasan rata-rata 85,4%. Maka media video *digital storytelling* yang dikembangkan sangat efektif digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah.
 - c. Aspek kepraktisan, diperoleh hasil dari angket respon peserta didik dengan persentase kepraktisan rata-rata 88,5% yang berarti media video *digital storytelling* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan dan penelitian media pembelajaran video *digital storytelling* yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu untuk penelitian ini, yaitu :

1. Peserta didik diharapkan memanfaatkan media video *digital storytelling* ini secara optimal, baik di kelas maupun untuk belajar mandiri, dengan memperhatikan materi, mencatat poin penting, dan mengerjakan latihan soal. Media ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan literasi *digital*.
2. Bagi pendidik dalam hal ini guru matematika, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan dikemas semenarik mungkin yang disesuaikan dengan standar kompetensi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan respon dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif.
3. Untuk penelitian selanjutnya, media ini masih terbatas pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku. Sebagai pengembangan lanjutan, media serupa dapat diterapkan pada materi lain yang bersifat abstrak atau membutuhkan visualisasi tinggi, seperti transformasi geometri atau bangun ruang.