

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Telah berhasil dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* menggunakan kombinasi aplikasi Articulate Storyline dan Sparkol Videoscribe berupa produk digital dengan format HTML yang selanjutnya di *publish* ke *website* menggunakan Github sehingga dapat diakses melalui link <https://catrinot.github.io/DDG/> Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan (studi lapangan) yaitu berupa kegiatan observasi dan kegiatan wawancara serta melakukan studi pustaka untuk analisis kurikulum dan topik materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan. Pemilihan media, penentuan tujuan dari media yang dibuat, penentuan konsep dari isi media pembelajaran yang dibuat. Konsep dari topik materi pelajaran mengarah pada kurikulum 2013 revisi 2018. Adapun cakupan materi yang dibahas termuat dalam pelajaran Dasar Desain Grafis pada materi Unsur-Unsur Tata Letak, Warna CMYK dan RGB serta Prinsip-Prinsip Tata Letak yang terdiri atas 6 kompetensi dasar dengan alokasi waktu pada daring sebanyak 10 kali pertemuan.

Analisis data yang didapat berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwasannya media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* berkategori sangat layak untuk media dan desain media pembelajaran dan berkategori layak dalam hal materi yang dibahas serta cukup efektif apabila digunakan pada proses pembelajaran Dasar

Desain Grafis di kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan. Dalam penelitian ini digunakan 6 orang validator dan 48 siswa sebagai responden penelitian. Berdasarkan rata-rata total skor penilaian kelayakan oleh kedua ahli media maka nilai keseluruhan berkategori **sangat layak** dan mendapat nilai persentase kelayakan sebesar **96,4%** dan berdasarkan rata-rata total skor penilaian kelayakan oleh kedua ahli desain media pembelajaran maka nilai keseluruhan berkategori **sangat layak** dengan mendapat nilai persentase kelayakan sebesar **85%** serta berdasarkan rata-rata total skor penilaian kelayakan oleh kedua ahli materi maka nilai keseluruhan berkategori **layak** dengan perolehan nilai persentase sebesar **76%**.

Untuk hasil uji beda berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, maka dapat disimpulkan data menyebar secara normal. Selanjutnya yang dilakukan adalah uji *paired sample t test*. Berdasarkan hasil perhitungan Uji *Paired Sample t Test* disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk itu tahap selanjutnya yang dilakukan adalah Uji Homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil varians 1 \neq varians 2, sehingga dapat disimpulkan data tidak homogen. Dikarenakan data terdistribusi normal namun tidak homogen maka dilakukan Uji Mann Whitney. Untuk pengujian dua pihak dengan harga $\alpha = 0,05$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,96$ dan nilai $Z_{hit} = - 5,165299672$, hal ini menyatakan bahwa Z_{hit} ternyata lebih besar dari Z_{tabel} ($5,16 > 1,96$) ingat harga negatif tidak diperhitungkan karena harga mutlak. Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak yang dapat diartikan artinya **ada perbedaan yang signifikan nilai**

siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji efektivitas, berdasarkan uji *n-gain* pada kelas eksperimen diperoleh skor 0,7315 yang termasuk kategori tinggi dengan nilai persentase *n-gain* yang diperoleh adalah 73,15 dan termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan uji *n-gain* pada kelas kontrol diperoleh skor 0,3255 yang termasuk kategori sedang dengan nilai persentase *n-gain* yang diperoleh adalah 32,55 dan termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil uji *n-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut maka dapat dinyatakan **kelas eksperimen** yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan penyajian materi berbasis *digital storytelling* **lebih efektif** dibandingkan **kelas kontrol** yang melakukan sistem pembelajaran seperti biasa.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan adapun beberapa saran yang dapat diberikan peneliti yakni, untuk penelitian selanjutnya supaya media dihubungkan ke *database* sehingga nilai pengguna yang telah mengerjakan soal dapat tersimpan dalam *database* dan dapat dilihat hasilnya. Untuk selanjutnya juga perlu diadakan uji lapangan dengan membedakan sekolah untuk mengetahui pengaruh hasil penggunaan media pada tempat yang berbeda apakah memiliki perbedaan yang cukup signifikan.