

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukann dapat disimpulkan

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dimana proses pengembangan terdapat 5 tahap yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu analisis, desain, development, implementation, evaluation. Dalam media yang dikembangkan terdapat beberapa media yaitu teks,gambar,dan video pembelajaran. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna,dialnjutkan dengan mengmpulkan matei,dan mendesain tampilan serta membuat storyboard. Setelah semua bahan terkumpul maka proses pengembangan media diproses. Semua bahan digabungkan dalam satu file .kemudian setelah media dikembangkan pada tahapan ini dialukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan hasil sangat tinggi dengan skor mencapai 100% yang dikategorikan sebagai sangat layak,dari penilaian ahli media mendapatkan hasil sebesar 82% dintakan sangat layak digunakan. Setelah dilakukan penilaian ahli materi dan ahli media dan dinyatakan sangat layak digunakan. selanjutnya adalah tahap implementasi, media pembelajaran diimplementasi di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian.pada tahap implementasi didapatkan dari hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikkann dari hail pretest pada uji skala kecil hanya mencapai

60,5%, dan hasil posttest mencapai 85,5%, dan uji coba skala luas mendapatkan hasil rata-rata pretest 67,2% dan hasil rata-rata posttest 88,67%. Setelah dilakukan implementasi maka langkah akhir yang dilakukan adalah evaluasi, hasil evaluasi dari seluruh tahap yang dilakukan yaitu peningkatan dan signifikan dalam hasil belajar tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hasil dari kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* media ini dinilai sangat layak dan valid oleh ahli materi dan ahli media. Konten yang disajikan relevan, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi media menunjukkan bahwa semua aspek, seperti tampilan media, desain pembelajaran, desain tampilan, kualitas gambar dan kelancaran dalam pengoperasian, mendapatkan skor 100% yang dikategorikan sebagai sangat layak, dari penilaian ahli media mendapatkan hasil sebesar 82% dinyatakan sangat layak digunakan. Hal ini menegaskan bahwa media memiliki kualitas yang sangat baik dan memenuhi harapan atau kualitas yang diinginkan
3. Hasil Respon Guru dan Siswa kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* didapatkan hasil analisis respon guru dan siswa pada uji skala kecil kelas eksperimen didapatkan hasil rata-

rata persentase sangat setuju 70% setuju 30% tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Respon siswa pada uji skala luas didapatkan hasil rata-rata persentase 85%, setuju 15%, tidak setuju 0% dan sangat tidak setuju 0%. Respon siswa pada uji efektivitas didapatkan hasil rata-rata persentase 74%, setuju 20%, tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%, hasil dari respon guru dan siswa juga dilihat dari saran yang disampaikan oleh siswa, pada uji coba skala kecil dan skala luas secara keseluruhan sudah baik.

4. Hasil motivasi belajar siswa terhadap Media pembelajaran interaktif ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan interaktif dan penyajian konten yang menarik berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar tentang keamanan jaringan komputer. Hasil angket motivasi siswa menunjukkan total jumlah skor kumulatif sebesar 94, dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100, rata-rata skor per siswa adalah 9.4, yang mengindikasikan bahwa tingkat motivasi siswa secara umum sangat baik.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan.

1. Penelitian dilakukan hanya di satu sekolah menengah, sehingga generalisasi hasilnya terbatas pada konteks spesifik tersebut dan tidak bisa langsung diterapkan pada sekolah lain dengan karakteristik siswa dan lingkungan pembelajaran yang berbeda.

2. Durasi penelitian yang singkat membatasi evaluasi terhadap dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran interaktif.
3. Keterbatasan akses teknologi seperti ketersediaan perangkat lunak dan perangkat keras dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran.
4. Evaluasi motivasi belajar bergantung pada data self-reporting, yang dapat mempengaruhi ketepatan penilaian terhadap efek motivasi dari media pembelajaran tersebut.

Dengan memahami keterbatasan-keterbatasan ini, interpretasi terhadap hasil penelitian perlu dilakukan dengan cermat dalam konteks aplikasinya.

C. Implikasi Hasi Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini sangat penting untuk pertimbangan praktis dan akademis dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI TJKT SMK Negeri 1 Sungai Tebelian. Hal ini dapat membantu guru dan pengembang kurikulum untuk memilih dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Model pengembangan ADDIE terbukti efektif dalam menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk pengembangan media pembelajaran. Hal ini memberikan bukti empiris tentang

keefektifan pendekatan sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan terukur.

3. Implikasi penelitian ini dapat mendorong pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah menengah. Dengan mempertimbangkan hasil positif dari penggunaan media interaktif, kebijakan pendidikan dapat mempromosikan pengembangan kompetensi digital siswa serta meningkatkan aksesibilitas terhadap teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Secara akademis, temuan ini memberikan kontribusi penting dalam literatur tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dan model pengembangan ADDIE. Implikasi akademisnya meliputi dorongan untuk penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

D. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga dapat memberikan beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada sekolah untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate*

Storyline dalam proses pembelajaran materi sistem keamanan jaringan di kelas XI Jurusan TJKT. Berikan dukungan dan pelatihan kepada guru yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Guru perlu memahami dengan baik cara mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran sehari-hari dan memanfaatkannya secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Keterbatasan alat praktikum bukan menjadi suatu alasan untuk menyampaikan pemahaman kepada siswa, oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif digunakan.

3. Bagi Siswa

Sebaiknya keberadaan *smartphone* harus dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hindari hal-hal negatif penggunaan *smartphone*, jadikan *smartphone* sebagai sumber belajar yang digunakan secara baik dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang berbeda dan dapat terus berkembang, dan dapat menindak lanjuti

pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* berdasarkan keterbatasan produk yang sudah dijelaskan.

Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan arahan dalam mengoptimalkan pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas XI TJKT SMK Negeri 1 Sungai Tebelian.