

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses pengembangan terdapat 5 tahap yang dilakukan oleh peneliti. diantaranya yaitu analisis potensi dan masalah, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi produk, dan tahap evaluasi dalam media yang dikembangkan terdapat beberapa media yang digabungkan menjadi satu, diantara yaitu teks, gambar, video dan tampilan lainnya. Sebelum peneliti membuat media, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan mengumpulkan materi. mendesain peta materi, dan mendesain tampilan serta desain user interface. Setelah semua bahan terkumpul maka proses pengembangan media secara utuh dimulai semua bahan digabungkan dalam *software articulate storyline*.
2. Media pembelajaran diimplementasi di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh kelas X pada jurusan DKV sebagai subjek uji coba skala kecil dan sebagai subjek uji coba skala luas. media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline*. Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi sistem komputer, respon siswa pada uji skala kecil 84,20%, respon siswa pada uji skala luas 93,97% dan respon guru terhadap media pembelajaran 97%.

Dari hasil respon siswa dan guru di kategorikan sangat baik atau sangat menarik terhadap media yang telah digunakan.

3. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Nanga Pinoh kelas X pada jurusan DKV siswa kelas eksperimen sebagai subjek skala kecil dengan rata-rata nilai siswa pretest sebesar 40,9 sedangkan nilai-rata posttest 82,5. Siswa kelas X pada jurusan DKV siswa selaku subjek uji skala luas rata-rata nilai *pretest* sebesar 50,68, rata-rata *posttest* 83 sedangkan pada kelas kontrol hasil *pretest* 51,4 dan hasil *posttest* 72,6.
4. Media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* yang dikembangkan sangat layak digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, guru, dan komentar dan saran dari siswa. Hasil validasi ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 76,04% kategori baik dan layak untuk digunakan, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 95,83% kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan produk yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1. Pertama, keterbatasan teknis seperti kebutuhan perangkat keras yang memadai bisa menjadi hambatan. Tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses ke komputer atau perangkat yang cukup canggih untuk menjalankan media ini dengan lancar. Selain itu, masalah kompatibilitas perangkat lunak bisa muncul,

terutama jika sistem operasi atau browser yang digunakan tidak mendukung dengan baik. Akibatnya, pengalaman belajar siswa bisa terganggu. Hal ini bisa menjadi tantangan besar terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas.

2. Kedua, pengembangan media pembelajaran dengan *articulate storyline* membutuhkan keahlian khusus. Pengembang perlu memiliki pemahaman yang baik tentang perangkat lunak ini untuk membuat konten yang efektif dan menarik.
3. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline*. Proses pembuatan konten interaktif dan berkualitas tinggi memerlukan waktu yang cukup lama. Guru yang sudah memiliki banyak tanggung jawab mungkin kesulitan menemukan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Selain itu, pembaruan dan perawatan konten agar tetap relevan dan *up-to-date* juga membutuhkan waktu tambahan. Jika tidak dikelola dengan baik, ini bisa mengakibatkan materi yang ketinggalan zaman atau tidak sesuai dengan kurikulum terbaru. Oleh karena itu, alokasi waktu yang tepat sangat penting dalam proses ini.
4. Keterbatasan anggaran juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan. Lisensi perangkat lunak *articulate storyline* dan biaya pelatihan untuk penggunaannya bisa cukup tinggi. Sekolah dengan anggaran terbatas mungkin kesulitan untuk menyediakan sumber daya yang diperlukan. Selain itu, biaya pemeliharaan dan pembaruan perangkat lunak juga harus diperhitungkan. Tanpa dukungan

anggaran yang memadai, implementasi media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* bisa menjadi tidak berkelanjutan. Oleh karena itu, perencanaan anggaran yang matang sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media ini dalam jangka panjang.

C. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran sistem komputer memanfaatkan *articulate storyline*. Memiliki beberapa implikasi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa implikasi utama pengembangan media pembelajaran informatika memanfaatkan *articulate storyline*.

1. Pertama, penggunaan media ini dapat meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Interaktivitas ini memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran. Kedua, *articulate storyline* mendukung berbagai format konten, seperti video, animasi, dan kuis interaktif, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan variatif. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan efektif.
2. Pengembangan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* juga mempermudah diferensiasi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Misalnya, materi yang lebih sederhana dapat disediakan untuk siswa yang membutuhkan dukungan tambahan, sementara materi yang lebih kompleks bisa disediakan untuk siswa yang lebih maju. Dengan begitu, semua siswa dapat

belajar sesuai dengan kecepatan dan cara mereka sendiri. Ini juga mengurangi kesenjangan belajar di antara siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adil.

3. Penggunaan *articulate storyline* dalam pengembangan media pembelajaran juga meningkatkan aksesibilitas materi. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, selama mereka memiliki perangkat dan koneksi internet. Ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran hibrid, di mana siswa mungkin tidak selalu bisa hadir di kelas fisik. Selain itu, siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi dapat mengulang-ulang pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Dengan demikian, fleksibilitas ini membantu siswa mengelola waktu belajar mereka dengan lebih baik dan efektif.
4. Media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* memungkinkan evaluasi pembelajaran yang lebih efisien dan terstruktur. Guru dapat menyusun berbagai bentuk penilaian, mulai dari kuis singkat hingga tes yang lebih mendalam, yang bisa diintegrasikan langsung ke dalam media pembelajaran. Hasil evaluasi dapat dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa secara lebih akurat. Selain itu, umpan balik bisa diberikan secara real-time, membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka segera setelah mereka melakukan tes. Dengan cara ini, proses evaluasi menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan belajar siswa.

D. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Para guru dapat memanfaatkan beragam sumber belajar yang ada untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *articulate storyline* ini.

2. Bagi siswa

Sebaiknya *smartphone* harus digunakan sebagaimana mestinya. Hindari penggunaan *smartphone* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, jadikan *smartphone* sebagai sumber belajar yang digunakan dengan baik.

3. Bagi peneliti

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* dapat dilakukan untuk materi informatika lainnya dengan berbagai model pengembangan selain model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran *articulate storyline* untuk materi informatika lainnya dapat diperkaya lebih lanjut dengan menggabungkan animasi yang menarik dan tata suara yang menarik, serta mendesainnya dengan sebaik mungkin agar lebih menarik bagi siswa.