

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kevalidan media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II dibuktikan dari hasil validasi media mencapai presentase 97% dengan revisi sesuai saran dan hasil validasi materi mencapai 100%.
2. Kelayakan media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis berdasarkan hasil angket keterbacaan mencapai 100% dengan ketentuan sangat layak dan hasil angket kemenarikan mencapai 98% dengan ketentuan sangat layak.
3. Media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* dinyatakan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dibuktikan dengan hasil uji kelompok terbatas dengan *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil total rata-rata skor sebelum menggunakan media video adalah 1,606 dinyatakan dalam kategori sangat tidak kritis Sedangkan total rata-rata skor sesudah menggunakan media sebesar 3,772 dalam kategori sangat kritis.

**B. Saran**

Berkaitan dengan keterbatasan peneliti dan pengembangan media ini maka, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penerapan Media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* untuk materi pembelajaran lain.
2. Pengguna dengan jaringan internet lemah disarankan dalam penggunaan media *digital storytelling* berbasis *kinemaster* menggunakan paket data yang memadai atau menggunakan jaringan Wi-Fi.
3. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media *digital storytelling*.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR RUJUKAN

- Alexander, B. 2011. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives With New Media*. California: ABC-CLIO, LLC.
- Anitah W, S. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka.
- Arifin, Z. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Ariyana, Y.dkk. 2019. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dewi, N, dkk. 2019 "pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Science Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa pada Tema Klasikal ." *Pendidikan Ilmu Turki*,: 364-378.
- Echols, J M, & Shadily H. 2005. *Kamus Inggris- Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Ennis, H. 2011. *The nature of critical thinking: an outline of critical thinking dispositions and abilities*. Chicago: University of Illinois.
- Ennis, R.H. 1996. *critical Thinking* Upper Saddle River. NJ: Prentice-hall.
- Frazel, M. 2010. *Digital Storytelling Guide for Educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education (ISTE)
- Hadi, M.H. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas V Pada Materi Satuan Jarak Dan Kecepatan Melalui Pembelajaran Kontekstual SDN Jamus 2*. Skripsi tidak terbit. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- helwan, hack &. "using digital storytelling and Weblogs instruction is effective in enhancing the EFL narrative writing." *Educational Research (ISSN: 2141-5161) Vol. 5(1) pp. xxx-xxx*, 2014.
- Hidayah, W.R. 2018. *Pengembangan Kantong Aku Baca Tulis Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Kela 3 SDN Lowakwaru 2 Malang*. Skripsi tidak terbit. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jaya, V.A.N 2016. *Pengembangan Multimedia Digital Strorytelling Sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran Pada Tema Makananku Sehat Dan Bergizi Di SD Negeri 12 Purwodadi*. Skripsi tidak terbit. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. *Kebersamaan: Buku Guru/ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Linda, Z, & Lestari, I. 2019. *Berfikir Kritis dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.



- Padmawati, H. 2011. *Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Dengan Metode Praktikum*. Skripsi tidak terbit. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Pranata, Y.R, Setyosari. P, Santoso. A. 2016. *Pemanfaatan digital storytelling sebagai media pembelajaran tematik di SD*. [Http:// diligib. Mercubuana. Ac.id](http://diligib.mercubuana.ac.id). (online) diakses 17 Oktober 2020.
- Putri, G.E. 2014. *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Ketampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*. Skripsi tidak terbit. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.
- Redhana, I.W., 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol 13. No 1, hal. 2239-2253. Artikel. Universitas pendidikan Ganesa.
- Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Robin, B R. 2008. *Digital Storytelling: A powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom." Theory Into Praticce*,: 220-228. ISSn 0040-5841 print/1543-0421. [https:// www. researchgate.net/publication/249901075](https://www.researchgate.net/publication/249901075). (online) diakses 2 Januari 2021.
- Robin, B. R. 2006. *The Educational Uses of Digital Storytelling*. [Http:// www.researchgate.net/publication/228342171](http://www.researchgate.net/publication/228342171). (online) diakses 2 Januari 2021.
- Rusman. 2017. *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sasongko, D.A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif "Petualangan Gatotkaca" Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Geometri Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Thesis tidak terbit. Yogyakarta: Universitas negri Yogyakarta.
- Setyosari, P. 2016. *Metode penelitian dan pengembangan*. Jakarta: kencana.
- Sihotang, Kasdin. 2019. *berfikir kritis: kecapan Hidup di Era Digital*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Sudjana, N. & Rivai. A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian:kuatitatif, kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayati, & Wulandari S. 2009. *PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD*. Depok: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Mtematika.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiati, & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suryani, N dkk. 2018. *Media pembelajaran Inovasi dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Pusat Penelitian Pendidikan. 2019. *Model Penilaian Formatif Pada Pembelajaran Abad -21 Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.

Varaningtyas, Pipit. 2015. *Pengembangan Media Digital Storytelling Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Skripsi tidak terbit. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id>. (online) diakses 17 oktober 2020.

Zahira, Z. 2017. *Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di SD Negeri percobaan 2 Yogyakarta*.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**