

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII. Media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri ini dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri atas lima tahapan.

Tahapan analisis dilakukan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa serta analisis kompetensi pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dijadikan pedoman untuk materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan dan kurikulum yang berlaku di sekolah.

Tahapan desain dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* yang berisi rancangan penyusunan media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah dirancang dibuat menggunakan platform kodular sesuai dengan desain kerangka produk yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,00% dan termasuk dalam kriteria baik. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 92,65% dan termasuk kriteria sangat baik. Hasil penilaian oleh guru Bahasa Indonesia diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,00% dan termasuk kriteria baik.

Setelah divalidasi, tahapan selanjutnya adalah implementasi, yaitu uji coba produk terhadap respons pengguna kepada siswa. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket penilaian. Hasil penilaian oleh siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar 85,3% dan termasuk kriteria sangat baik.

Setelah uji coba, tahapan selanjutnya adalah evaluasi yang merupakan revisi akhir terhadap media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan pada tahap implementasi. Perbaikan dilakukan dengan memperbesar ukuran huruf pada konten media pembelajaran dan memperbaiki kinerja atau kelancaran pengoperasian aplikasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dalam menulis teks cerita fantasi layak digunakan pada proses pembelajaran.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya pembelajaran teks cerita fantasi untuk siswa SMP kelas VII. Media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran sebagai perangkat yang membantu siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang sesuai dengan struktur dan kebahasaan.

Implikasi penelitian ini diterapkan dalam Kurikulum 2013 revisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII berdasarkan KD 4.4 menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan media pembelajaran ini dapat dibuat melalui platform kodular yang tidak memiliki jangka waktu jika ingin memperbaiki atau mengedit aplikasi yang telah dibuat. Selanjutnya kelebihan dari media pembelajaran ini adalah menarik karena disertai dengan ilustrasi gambar, teks, dan latihan sehingga dapat dijadikan sebagai pelengkap atau alternatif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Selain keunggulan, kekurangan media pembelajaran ini hanya dapat digunakan oleh siswa yang memiliki *smartphone* dengan sistem android, sehingga selain sistem android tidak bisa menggunakan media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini tidak dapat diunduh melalui *playstore* hanya dapat diunduh melalui tautan yang diberikan. Kelemahan selanjutnya media pembelajaran ini tidak memiliki ruang diskusi karena platform kodular belum memiliki fitur untuk membuat ruang diskusi sehingga dapat menggunakan aplikasi obrolan lain seperti *whatsapp*.

Penggunaan media berbasis android dengan gambar berseri dalam menulis teks cerita fantasi ini dilakukan dengan tahapan (1) Siswa mengunduh aplikasi melalui tautan yang dibagikan. (2) Siswa membuka menu materi yang terdiri atas empat kegiatan pembelajaran. (3) Kegiatan pembelajaran pertama pada submenu mengenal teks cerita fantasi yang memuat materi konsep teks cerita fantasi mengenai definisi, ciri umum, unsur-unsur, dan contoh teks cerita fantasi (4) Kegiatan pembelajaran kedua pada submenu struktur teks cerita fantasi yang berisi penjelasan mengenai struktur teks cerita fantasi (5) Kegiatan pembelajaran

ketiga pada submenu kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang memuat penjelasan tentang kaidah kebahasaan teks cerita fantasi (6) Kegiatan pembelajaran keempat pada submenu menulis teks cerita fantasi memuat penjelasan mengenai langkah-langkah menulis teks cerita fantasi. (7) Siswa dan guru melakukan diskusi mengenai materi. (8) Setelah itu, siswa dapat mengerjakan soal latihan pada menu latihan yang terdiri atas tiga menu latihan, yaitu latihan satu memuat butir pertanyaan mengenai konsep teks cerita fantasi, latihan dua memuat soal menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi, serta latihan ketiga memuat menulis teks cerita fantasi dengan gambar berseri yang telah disajikan.

### 5.3 Saran

Berdasarkan media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri yang sudah dikembangkan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android, maka disarankan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan produk berbasis windows phone, iOS, dan blackberry.
2. Media pembelajaran berbasis android dengan gambar berseri ini bisa tersedia di *playstore* agar seluruh siswa dan guru dapat mengunduh dan menggunakan media pembelajaran dengan mudah.
3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya fokus pada satu pasang kompetensi dasar saja, maka lebih baik dikembangkan dengan materi

lainnya seperti teks deskripsi, teks prosedur, teks laporan hasil observasi, teks pantun, dan lain-lain.

4. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas dan keefesienan media pembelajaran dengan mengambil data *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini.

