

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi teks anekdot siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* siswa kelas X SMA Harapan 3 Delitua dikembangkan menjadi tiga tahap, tahap I analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, dimulai dari analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajarana berbasis *e-learning*. Tahap II rancangan produk *e-learning* pada materi pembelajaran teks anekdot, pada tahap ini media pembelajaran *e-learning* di susun berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kemudian direalisasikan untuk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan tanggapan dari guru bahasa Indonesia SMA Harapan 3 Delitua. Tahap III evaluasi dan uji coba produk media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning*, tahap ini merupakan inti dari penelitian pengembangan produk berbasis *e-learning*, karena dalam tahap ini media pembelajaran *e-learning* di uji coba kepada 32 siswa dan melihat hasil kebermanfaatan hasil tes siswa. Hasil tes siswa setelah menggunakan media

pembelajaran berbasis *e-learning* mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

2. Hasil validasi ahli materi untuk menilai secara keseluruhan materi yang terdapat pada media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* memperoleh kategori “**Sangat Baik**”, dengan perincian untuk kelayakan isi perolehan persentase sebesar 96,87%. Persentase kelayakan penyajian sebesar 96,25% dan untuk penilaian kelayakan bahasa memperoleh persentase sebesar 95%. Sementara hasil validasi ahli desain untuk penilaian secara keseluruhan mediapembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* berkategori “**Sangat Baik**” dengan perincian penilaian aspek tampilan sebesar 96,66%sedangkan untuk aspek pemrograman mendapatkan persentase sebesar 97,50%. Hasil penilaian tanggapan guru berkategori “**Sangat Baik**” dengan perolehan persentase sebesar 95,62%. Tahap implementasi dilakukandalam tigatahp, untuk tahap pertama uji coba peorangan melibatkan 3 orang siswa mendapatkan kategori “**Sangat Baik**” dengan perolehan persentase 83,73%. Tahap kedua uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa mendapatkan kategori “**Sangat Baik**” dengan perolehan persentase 85,55%. Tahap ketiga uji coba kelompok terbatas melibatkan 32 orang siswa mendapatkan kategori “**Sangat Baik**” dengan perolehan persentase 88,51%, dalam tiga tahapan ini terlihat bahwa hasil uji coba memperoleh kategori sangat baik.

3. Kebermanfaatan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* memiliki hasil yang lebih baik jika dibandingkan pembelajaran tanpa

menggunakan media pembelajaran teks anekdot, hal ini terlihat pada hasil *pretest* siswa dengan nilai rata-rata sebesar 73,59. Siswa yang memperoleh nilai 60-65 berjumlah 6 orang atau sebesar 18,75% yang memperoleh nilai 66-70 sebanyak 8 orang atau sebesar 25%, yang memperoleh nilai 71-75 sebanyak 7 orang atau sebesar 28,87%, yang memperoleh nilai 76-80 sebanyak 9 orang atau sebesar 28,12%, yang memperoleh nilai 81-85 sebanyak 1 orang atau sebesar 3,12%, yang memperoleh nilai 86-90 sebanyak 1 orang atau sebesar 3,12%. Sehingga jumlah siswa secara keseluruhan 32 orang. Hasil *posttest* siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90, siswa yang memperoleh nilai 80-83 berjumlah 5 orang atau sebesar 15,62% yang memperoleh nilai 84-86 sebanyak 7 orang atau sebesar 21,87% yang memperoleh nilai 90-92 sebanyak 8 orang atau sebesar 25%, yang memperoleh nilai 93-95 sebanyak 7 orang atau sebesar 21,87% yang memperoleh nilai 99-100 sebanyak 5 orang atau sebesar 14,28%. Sehingga jumlah siswa secara keseluruhan 32 orang. Nilai terendah siswa ketika *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning) berada diangka 60 dan nilai tertinggi 90 sedangkan nilai terendah pada *posttest* (setelah menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning) 80 dan nilai tertinggi 100 dengan selisih rata-rata 16,41 poin.

## 5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* memberikan implikasi dapat digunakan oleh praktisi didunia pendidikan, guru, siswa dan bagi peneliti lainnya, adapun implikasinya sebagai berikut:

1. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis media *e-learning* bagi guru adalah untuk membuat guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, mempermudah guru dalam penyampaian materi teks anekdot berbasis *e-learning* karena jika siswa masih belum memahami materi ini, siswa dapat mengunjungi *website e-learning* dan mencari informasi yang dibutuhkan dengan tampilan yang lebih menarik, membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot, membantu guru memotivasi siswa agar lebih aktif saat proses belajar mengajar, karena sebelum pembelajaran diberikan siswa lebih dahulu mengunjungi *website* untuk mencari informasi seputar materi teks anekdot.
2. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* bagi siswa adalah agar siswa mampu belajar secara mandiri dan terarah, minat belajar siswa meningkat pada teks anekdot, mempermudah siswa mempelajari teks anekdot dimanapun dan kapanpun siswa inginkan, menarik minat siswa dalam pembelajaran teks anekdot dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning*.
3. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* bagi peneliti menambah kreativitas dalam pembuatan media

pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif sesuai dengan perkembangan zaman di era digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia umumnya dan khususnya pada materi teks anekdot.

4. Kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* bagi peneliti lain adalah sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, sebagai ilmu pengetahuan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia dan menambah khazanah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat memanfaatkan keunggulan media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* pada saat pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat menerima perubahan proses pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital yang menuntut guru harus lebih kreatif dengan penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Media pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

2. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* agar menambah pengetahuan dan wawasan memahami materi pembelajaran teks anekdot.
3. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian yang sama dengan materi yang berbeda.
4. Media pembelajaran teks anekdot berbasis *e-learning* ini dapat digunakan bagi guru dan peserta didik kelas X SMA khususnya untuk kota Medan atau daerah lain yang memiliki jaringan internet yang baik.
5. Bagi sekolah dapat membuat pelatihan guru tentang pengembangan media pembelajaran berbasis digital.