

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan aplikasi web “MENTARI” (Menulis Terampil Imajinatif) untuk keterampilan menulis cerita dongeng, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan atau tahap analisis dilakukan dengan meliputi kegiatan analisis kebutuhan, analisis lingkungan belajar, analisis konten materi, serta analisis perangkat lunak dan perangkat keras. Pada analisis awal, ditemukan bahwa keterampilan menulis cerita dongeng siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan gagasan pokok yang berkaitan dengan unsur intrinsik seperti alur, tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga menjadi salah satu permasalahan yang peneliti temukan di lapangan. Keterbatasan tersebut meliputi baik dari pilihan, kesediaan, kesesuaian, dan waktu untuk membuatnya. Hal tersebut terjadi pada pembelajaran menulis cerita dongeng yang sebenarnya membutuhkan penggunaan media berupa latihan yang interaktif dan menarik. Dengan begitu, menunjukkan bahwa aplikasi web “MENTARI” (Menulis Terampil Imajinatif) dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita juga melatih keterampilan menulis secara bertahap. Media ini disesuaikan dengan berbagai aspek terutama karakteristik siswa, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran pada pembelajaran menulis cerita dongeng menggunakan berbagai perangkat lunak, dengan yang paling utama yaitu *website Vercel App* serta perangkat keras berupa *handphone* dan laptop.
2. Desain dalam pengembangan aplikasi web “MENTARI” menghasilkan beberapa bahan desain diantaranya *storyboard* yang menggambarkan alur penggunaan dan tampilan aplikasi, slide gambar sebagai stimulus untuk

membantu pemahaman siswa, *e-book* berisi materi dongeng, video dongeng yang memuat cerita beserta penjelasannya, serta fitur menulis sebagai fitur menulis siswa. Semua bahan desain tersebut kemudian disatukan dan disusun dalam sebuah *website Vercel App*.

3. Pengembangan aplikasi web “MENTARI” dilakukan dengan menggunakan *Vercel App* dalam bentuk link Mentari-storyboard.vercell.app yang disebarluaskan melalui *WhatsApp* dan *platform* lainnya. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk menilai kelayakan aplikasi. Validasi ahli materi pada tahap pertama mendapat hasil 62%, lalu peneliti melakukan revisi sehingga meningkat menjadi 88% pada tahap kedua. Sedangkan validasi ahli media yang berjumlah 2 orang validator mendapat skor 88% dan 93%, sehingga rata-rata kelayakan aplikasi mencapai 83% dengan kategori “Sangat Baik”.
4. Hasil yang didapatkan dari tahap implementasi aplikasi web “MENTARI” berupa respon pengguna yang meliputi guru. Untuk mendapatkan respon siswa, dilakukan dengan uji coba kelompok kecil yang mendapatkan respon sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 88%. Dan pada uji coba kedua, yaitu uji coba kelompok besar, respon siswa menunjukkan hasil sangat baik dengan rata-rata persentase sebesar 89,79%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi web “MENTARI” mampu meningkatkan minat, motivasi, dan kepuasan siswa dalam pembelajaran menulis cerita dongeng. Adapun respon yang diberikan oleh guru terhadap aplikasi ini sangat baik dengan persentase 91%, yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa secara keseluruhan.
5. Evaluasi dilakukan dengan menilai hasil karangan siswa yang setelah menggunakan aplikasi web “MENTARI”. Selain itu, perbaikan aplikasi dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari pengguna, baik siswa maupun guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai

karangan siswa mencapai 80,83% dengan kategori baik, menandakan aplikasi ini efektif membantu siswa dalam menulis cerita dongeng.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini ialah menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menambah variasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis, khususnya pada keterampilan menulis cerita dongeng di kelas IV Sekolah Dasar. Aplikasi ini layak digunakan karena telah melalui tahap validasi serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa. Adapun agar penggunaan aplikasi ini dapat berjalan optimal dan memberikan hasil yang maksimal ialah **pertama**, peran guru tetap penting dalam membimbing dan memfasilitasi siswa saat menggunakan aplikasi, terutama ketika siswa menulis dan mengeksplorasi fitur yang ada. **Kedua**, aplikasi ini akan lebih efektif jika dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, seperti penggunaan model pembelajaran proyek atau berbasis cerita. Dengan tampilan visual yang menarik, fitur yang mendukung kreativitas, serta alur cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa, dapat menjadi pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa dan guru.

5.3 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan aplikasi web “MENTARI” (Menulis Terampil Imajinatif) sebagai media pembelajaran menulis cerita dongeng siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Kepada siswa, dapat menggunakan aplikasi web ini secara terus menerus dan mandiri untuk melatih keterampilan menulis cerita dongeng kapanpun dan dimanapun (selain di sekolah). Aplikasi ini dapat diakses menggunakan handphone atau laptop masing-masing.
2. Kepada guru atau pihak sekolah lainnya, dapat menggunakan aplikasi ini sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital khususnya

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerita dongeng. Selain memudahkan siswa dalam memahami unsur intrinsik, aplikasi ini juga dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Serta dapat dijadikan sebagai rujukan dalam membuat media serupa yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

3. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur evaluasi otomatis, galeri karya siswa atau kolaborasi antar siswa. Selain itu, peneliti juga dapat mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi ini pada jenjang atau mata pelajaran lain, serta mempertimbangkan pengembangan berbasis mobile yang ringan dan dapat dipublikasikan secara luas melalui platform seperti *Play Store*, sehingga jangkauan pemanfaatannya semakin besar.