

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Bab ini akan diuraikan mengenai (1) simpulan dari penelitian pengembangan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot (2) implikasi dari pengembangan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot yang telah dikembangkan (3) rekomendasi terhadap pengembangan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot sebagai media ajar atau pun untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Smpulan

Setelah melakukan penelitian mengenai pengembangan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot, penulis menyimpulkan dari temuan dan pembahasan mulai dari profil pembelajaran awal di kelas sampai kepada pengembangan media dengan model Dick, Carey and Carey. Berikut simpulan dari penelitian ini.

1. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan temuan mengenai profil pembelajaran awal teks anekdot di kelas sebagai berikut.
 - a. pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kompetensi yang diberikan guru sebagai berikut.

No	KD Menulis Teks Anekdote	KD yang diberikan Guru
1	Memahami	Menganalisis tersirat pembelajaran memahami dan menginterpretasi
2	Membandingkan	Menulis
3	Menganalisis	Menyunting

b.	4	Mengevaluasi	Mengonversi
	5	Menginterpretasi	
	6	Menulis	
	7	Menyunting	
	8	Mengabstraksi	
	9	Mengonversi	

idak memberikan pembelajaran untuk kompetensi membandingkan, mengevaluasi dan mengabstraksi

- c. pembelajaran menganalisis diselipkan pembelajaran memahami dan menginterpretasi secara tersirat
 - d. pembukaan pembelajaran yang bersifat konvensional
 - e. tidak menyatakan atau menuliskan tujuan pembelajaran
 - f. tidak memberikan apersepsi
 - g. penyampaian hanya dengan metode ceramah
 - h. media hanya menggunakan teks
 - i. sumber dari buku pemerintah dan teks yang di unduh
 - j. guru mengkhususkan topik bahasan “Layanan Publik” kepada siswa dalam menulis teks anekdot
 - k. kurangnya interaksi antara guru dan siswa
 - l. kurangnya penanaman nilai karakter kepada siswa
2. Pengembangan media pembelajaran yang penulis lakukan mengikuti model Dick, Carey and Carey dalam menentukan setiap tahapan pengembangannya sampai kepada uji coba media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan maka didapatlah sebuah rancangan pembelajaran. Rancangan tersebut berupa *story board* yang penulis jadikan acuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan yang penulis lakukan telah memasukan strategi *Genius Learning* sebagai penyajian dari media yang dikembangkan. Penyajian dari setiap pembelajaran yang dikembangkan dimulai dari mengondisikan kelas, memberikan apersepsi, memberikan gambaran umum atau peta konsep, menentukan tujuan pembelajaran, pemberian materi, pemberian tugas atau aktivasi, demonstrasi, dan pengulangan kembali. Pembelajaran tersebut juga mengajak siswa agar aktif sebagai sumber pembelajaran untuk memenuhi gaya belajar kinestetik melalui pengembangan media yang penulis lakukan. Ada beberapa instruksi yang dimasukkan kedalam media untuk membuat siswa aktif dengan guru sebagai fasilitator melalui media pembelajaran yang dioperasikannya. Pengembangan media pembelajaran tersebut penulis telah rancang dengan memasukan media gambar, komik, video. Berikut setiap pembelajaran hasil pengembangan media pembelajaran dan evaluasinya.

- a. memahami struktur dan kaidah teks anekdot
- b. membandingkan teks anekdot dengan teks humor
- c. menganalisis struktur dan kaidah teks anekdot
- d. mengevaluasi kelebihan dan kekurangan teks anekdot
- e. menginterpretasi makna teks anekdot
- f. menulis teks anekdot
- g. menyunting teks anekdot
- h. mengabstraksi Teks Anekdot
- i. mengonversi teks anekdot

Setiap pembelajaran disampaikan dengan mengikuti strategi *Genius Learning* yang di dalamnya terdapat stimulus gambar, komik, video dan unsur pembelajaran kinestetik. Hal tersebut pun meningkatkan *Multiple Intelegence* siswa melalui stimulus teks, gambar, presentasi, kerja kelompok dan kegiatan mandiri yang dilakukan media melalui instruksi pada media pembelajaran

tersebut. Penulis juga memberikan soal ulangan atau uji kompetensi sebagai alternatif guru nantinya di sekolah. Hal tersebut sudah disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang sebelumnya telah diajarkan kepada siswa. Uji kompetensi tersebut bisa langsung guru cetak untuk dibagikan kepada siswa sebagai soal ulangan.

3. Penulis melakukan penilaian formatif dan sumatif untuk mendapatkan kelayakan dari pengembangan media yang penulis lakukan. Penulis mendapatkan penilai formatif dari ahli media dan ahli materi. Dua ahli media yang memberikan penilaian rata-rata 4.27 dengan persentase 85.33 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilaian formatif dari tiga ahli materi memberikan hasil rata-rata 4,31 dengan persentase 86,15 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilaian sumatif didapat dari guru dan siswa sebagai pengguna nantinya dari media pembelajaran tersebut. Hasil penilai guru rata-rata 4,21 dengan persentase 83,55 yang dikategorikan Baik Sekali. Hasil penilan dari siswa rata-rata 4,23 dengan persentase 84,54 yang diikategorikan Baik Sekali.

Berdasarkan hasil perhitungan dari ahli, guru dan siswa, maka pengembangan media pembelajaran teks anekdot yang penulis lakukan dikatakan layak dan patut untuk digunakan. Hal tersebut hasil dari pengukuran dari para ahli serta tanggapan guru dan siswa. Penulis berharap pengembangan media pembelajaran ini dapat dimaksimalkan disetiap pembelajaran teks anekdot pada setiap sekolah agar bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami dan mengimplemantasikan keterampilan yang diharapkan.

5.2 Implikasi

Pengembangan yang penulis lakukan melibatkan dari berbagai pihak mulai dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Implikasi dari penelitian pengembangan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot yang penulis lakukan ini bisa membantu pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Guru akan terbantu dalam menyiapkan bahan dalam pembelajaran teks anekdot dan siswa bisa lebih mudah memahami serta membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga implikasi dari media pembelajaran tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan pembelajaran, meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa, dan ikut serta dalam kemajuan teknologi pendidikan.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan masukan bagi pengguna hasil penelitian maupun peneliti selanjutnya. Hal ini diharapkan bisa menjadi saran yang tepat untuk nantinya bisa dilakukan oleh pembaca. Penulis memiliki beberapa saran untuk peneliti selanjutnya agar penelitian ini bisa terus berlanjut sehingga memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan. Berikut beberapa penelitian yang bisa dilakukan untuk peneliti selanjutnya.

- a. Efektifitas penggunaan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot
- b. Peningkatan kemampuan menulis teks anekdot melalui penggunaan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot
- c. Kemampuan menulis teks anekdot Siswa Kelas X melalui penggunaan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning*

- d. Studi komparatif penggunaan Multimedia Tutorial berbasis *Genius Learning* pada pembelajaran menulis teks anekdot berdasarkan kelas IPA dan IPS