

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Penulis telah melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X-2 Tingkat *Mathayom* di *Seuksasart Islam School Thailand Selatan Tahun Ajaran 2018/2019*”. Kemudian didapatkanlah hasil sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

Pertama, kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas X-2 di sekolah *Seuksasart Islam School* tidaklah terlalu bagus, jika melihat kepada hasil *pretest* mereka. Tentu saja faktor bahasa menjadi penyebab utamanya.

Kedua, setelah diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif, dan kemampuan menulis mereka diuji kembali. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai pada hasil *posttest* mereka. Namun meskipun mengalami peningkatan, nilai yang didapatkan masih belum memuaskan, selain itu setelah diuji signifikansinya, ternyata didapati bahwa peningkatan tersebut tidaklah signifikan.

Ketiga, media pembelajaran tersebut tidak memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas X-2 di sekolah tersebut. Karena meskipun terjadi peningkatan nilai dari hasil *pretest* ke hasil *posttest*, namun peningkatan yang terjadi tidaklah signifikan, apabila melihat dari hasil uji t signifikan.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari penelitian, penulis memiliki saran yang mungkin bisa dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Tentu saja dengan harapan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Berikut adalah serangkaian saran yang ingin penulis berikan:

### **1. Sekolah**

- a. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini kiranya bisa dijadikan pertimbangan untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Tidak hanya dalam pembelajaran menulis saja, namun media ini juga bisa dengan mudah disesuaikan dengan materi lainnya.
- b. Sarana yang tersedia di sekolah sudah cukup memadai, hanya saja pemanfaatannya yang masih kurang. Pembelajaran dengan media berbasis komputer ini bisa mempermudah peserta didik dalam belajar, apalagi di era modern seperti sekarang ini.

### **2. Guru**

- a. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini sudah cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Tentu saja dengan melakukan modifikasi di sana-sini, maka hasil pembelajarannya bisa lebih meningkat.
- b. Penggunaan media ini juga tampaknya sangat berpengaruh terhadap antusiasme yang ditunjukkan oleh para peserta didik. Mereka jadi lebih fokus dalam menyimak materi pembelajaran tersebut. Pemilihan media yang inovatif dan kreatif tampaknya bisa membantu proses pembelajaran di kelas.

### **3. Siswa**

- a. Para siswa sekiranya bisa melakukan sedikit selingan dengan membaca berbagai jenis buku. Sehingga mereka tetap memiliki banyak wawasan meskipun keterbatasan waktu pembelajaran di kelas yang mengakibatkan guru hanya bisa menerangkan sedikit materi.

- b. Para siswa juga diharapkan dapat lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran di kelas, dengan ada atau tidak adanya penggunaan media di kelas.
4. Peneliti Lain
- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan, gambaran, rujukan maupun sumber referensi pada penelitian yang lainnya.