

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Hasil analisis dengan menggunakan uji statistik Normalitas pada hasil belajar siswa kelas XI-I SMA Negeri 1 Baitussalam diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *NovelToon* sebesar 57,45 dan sesudah menggunakan aplikasi *NovelToon* sebesar 81,3. Secara perhitungan nilai uji t didapatkan $t_{hitung} = 7,8$ dengan $dk = 19$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka tabel distribusi t didapatkan $t(0,95)(19) = 1,72$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,8 > 1,72$. Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam membaca pemahaman siswa setelah penggunaan aplikasi *NovelToon*, pembelajaran di lapangan tidak terlepas dari berbagai kendala. Salah satu kendala yang dihadapi adalah kebingungan siswa dalam menentukan cerita yang harus dibaca karena tampilan awal aplikasi menampilkan banyak pilihan cerita populer. Hal ini menyebabkan sebagian siswa membuka bacaan lain di luar teks yang telah ditetapkan guru. Selain itu, saat aplikasi digunakan dalam kondisi online, iklan dalam bentuk gambar maupun video sering kali muncul tiba-tiba dan mengganggu fokus siswa saat membaca. Siswa harus menutup iklan terlebih dahulu untuk kembali ke teks utama, dan tidak jarang hal ini membuat mereka kebingungan dan berpindah ke bacaan lain. Di sisi lain, sebagian besar siswa

juga belum memanfaatkan fitur interaktif seperti komentar, *bookmark*, dan rating, padahal fitur-fitur tersebut dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap isi cerita. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan aktif dari guru, pelatihan teknis, serta kesiapan sarana agar penggunaan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal dan berkelanjutan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dengan menyediakan akses internet yang memadai, serta memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan fasilitas dan kebijakan dari pihak sekolah sangat penting agar inovasi pembelajaran seperti penggunaan aplikasi *NovelToon* dapat diimplementasikan secara optimal.

2. Untuk Guru Bahasa Indonesia

Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi berbasis digital seperti *NovelToon* dalam proses pembelajaran sastra, khususnya. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif media yang menyenangkan dan menarik, sehingga membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman terhadap teks cerpen terutama dalam memahami unsur-unsur instrinsik cerpen. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sejalan

dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.

3. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara positif, salah satunya melalui penggunaan aplikasi seperti *NovelToon*. Dengan membaca melalui *platform* yang interaktif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, siswa akan lebih mudah memahami struktur cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan kelompok kontrol agar diperoleh hasil yang lebih menyeluruh. Selain itu, akan lebih baik jika dilakukan eksplorasi terhadap aplikasi atau *platform* digital lain yang memiliki potensi serupa dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

