

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan proses pengembangan modul interaktif berbasis HTML5 Package dengan materi *simple past tense* untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Parongpong. Model penelitian pengembangan yang digunakan sebagai panduan pengembangan modul adalah model pengembangan multimedia oleh Alessi dan Trollip. Model pengembangan memiliki tiga proses utama yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Beberapa tahap dalam proses pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan dan batasan penelitian. Perumusan masalah penelitian ini berusaha mendeskripsikan proses *planning*, *design*, dan *development* pada pengembangan modul interaktif berbasis HTML5 Package dengan fokus pada keterampilan menulis materi *simple past tense* SMP. Kesimpulan setiap tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut.

1. Proses *planning* dilakukan untuk menentukan lingkup dan batasan penelitian. Berdasarkan tujuan tersebut dilakukan beberapa tahap yaitu sebagai berikut.
 - (a) Tahap *define the scope* dilakukan wawancara dan observasi pada tempat penelitian untuk menentukan ruang lingkup penelitian dengan menentukan materi penelitian yaitu *simple past tense*, HTML5 Package (H5P) dan Lumi Education digunakan sebagai basis perangkat lunak pengembangan, dan siswa kelas 8D SMPN 1 Parongpong sebagai sampel penelitian.
 - (b) Tahap *identify learner characteristics* dilakukan dengan menyebarkan angket dengan aspek mata pembelajaran, aspek teknologi, dan aspek media pembelajaran sehingga diketahui deskripsi karakteristik siswa berdasarkan tiga kategori yaitu peserta didik kemampuan lemah, kemampuan rata-rata, dan kemampuan tinggi.
 - (c) Tahap *establish constraints* dilakukan dengan observasi untuk menemukan batasan berdasarkan *hardware* dan *software*.
 - (d) Tahap *produce a style manual* ditentukan tipografi, warna, dan tema visual modul yang kemudian ditentukan *pixelated* retro sebagai tema visual modul.
 - (e) Tahap *determine and collect resources* dilakukan dengan mencari dan

menentukan sumber daya pada penelitian yaitu buku *English for Nusantara* kelas 8 *Chapter 4: No Littering* sebagai sumber daya materi, buku *Multimedia for Learning: Methods and Development* sebagai referensi proses pengembangan, dan Github dan LMS MoodleCloud sebagai sumber daya sistem penyampaian media.

2. Proses *design* dilakukan untuk menentukan rancangan instruksional media. Tahapan yang dilakukan adalah (a) *develop initial content ideas* dilakukan penentuan isi konten berdasarkan materi dan jenis media. Jenis konten ditentukan dengan menganalisis komponen interaksi H5P yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran materi *simple past tense*. (b) Tahap *conduct task and concept analyses* dilakukan analisis tugas untuk menentukan tujuan utama, keterampilan bawahan, dan keterampilan awal untuk menggunakan modul dengan menganalisis materi *simple past tense* pada buku sumber. Analisis konsep dilakukan untuk merincikan karakteristik utama materi untuk mendeskripsikan materi secara jelas. (c) Tahap *preliminary program description* dilakukan untuk mengarahkan desain pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Hal yang ditentukan pada tahap ini adalah *intellectual skills* khususnya *concept learning* dan *rule learning* sebagai kategori tujuan pembelajaran; modul interaktif yang bersifat *drill-and-practice* sebagai metodologi penyampaian materi; keterampilan pembentukan *simple past tense*, penggunaan Wh-Questions, dan penyusunan teks *recount* sebagai isi keterampilan modul; literasi dasar bahasa Inggris, literasi digital, dan kognitif dasar sebagai keterampilan prasyarat; komponen modul sebagai faktor instruksional; dan pembuatan *flowchart* untuk menjelaskan deskripsi urutan program. (d) *detailing and communicating the design* dilakukan dengan pembuatan *storyboard* untuk mendeskripsikan secara visual tampilan modul.
3. Pada proses *development* dilakukan pengembangan modul berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya. Tahapan utama proses ini adalah pembuatan komponen-komponen modul yaitu teks pada tahap *prepare the text* dan grafis modul pada tahap *create the graphics*. Teks yang

dikembangkan memiliki isi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, materi, latihan, soal, ujian, dan glosarium. Grafis yang dibuat adalah grafis instruksional untuk membantu pembelajaran dan grafis dekoratif untuk meningkatkan daya tarik visual modul. Penggabungan komponen tersebut dilakukan pada tahap *assemble the pieces* dengan menggunakan perangkat lunak Lumi Education yang kemudian diunggah pada laman Github dan LMS MoodleCloud agar mudah diakses. Tahap pengujian pertama dilakukan pada tahap *alpha test* dengan dilakukan oleh pengembang sendiri untuk menemukan kesalahan dan *error*. Selanjutnya dilakukan *expert judgement* dengan bantuan *evaluation form* sebagai panduan penilaian. Hasil penilaian ini adalah penentuan kelayakan media untuk dilakukan revisi dan kemudian pengujian tahap selanjutnya. Pengujian kedua pada *beta testing* yaitu pengujian kepada kelompok kecil siswa dengan tiga kategori karakteristik dari rendah hingga tinggi. Pengujian dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk menemukan kesulitan dan kendala siswa pada saat menggunakan media untuk dilakukan penyesuaian dan revisi. Langkah terakhir adalah *validate the media* untuk mengetahui pemenuhan tujuan utama media untuk digunakan pada lingkungan belajar nyata. Temuan validasi menunjukkan hasil positif berdasarkan evaluasi level 1 sikap dan reaksi siswa dan evaluasi level 2 yaitu hasil skor pengerjaan modul siswa.

4. Modul interaktif berbasis *HTML5 Package* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris SMP pada materi *simple past tense*. Hal ini dibuktikan melalui uji ahli yang menilai modul sesuai standar isi dan media, uji coba kelompok kecil yang memberi masukan teknis untuk revisi, serta validasi siswa yang menunjukkan 79% respons positif pada sikap dan reaksi dan 73% siswa mencapai nilai di atas KKM dengan skor rata-rata 77. Hasil ini konsisten dengan penelitian lain yang juga menggunakan validasi ahli dan uji respons siswa dalam menilai kelayakan media, meskipun instrumen analisis yang digunakan berbeda.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan untuk berbagai pihak yang terlibat pada penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.

1. Untuk Siswa

Untuk dapat meningkatkan literasi digital dan pembiasaan pengoperasian komputer agar dapat menggunakan media pembelajaran digital secara optimal. Selain itu, siswa juga diharapkan untuk terus meningkatkan keterampilan bahasa Inggrisnya dengan modul interaktif yang dikembangkan penelitian ini atau media pembelajaran digital lainnya.

2. Untuk Guru

Untuk dapat memanfaatkan modul interaktif atau media pembelajaran interaktif lainnya pada pembelajaran di kelas khususnya untuk pembelajaran bahasa Inggris.

3. Untuk Sekolah

Untuk dapat meningkatkan fasilitas teknologi di sekolah agar siswa dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Inggris sehingga dapat menggunakan media pembelajaran digital yang memfokuskan pada keterampilan *listening* dan *speaking* siswa.

Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital kepada guru dan juga menyediakan berbagai macam media pembelajaran digital untuk dimanfaatkan guru pada pembelajaran di kelas.

4. Untuk Penelitian Selanjutnya

Untuk dapat melengkapi kekurangan pada proses pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini khususnya pada tahap validasi program untuk melakukan tahap evaluasi yang tuntas. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat memanfaatkan secara penuh potensi media pembelajaran digital berbasis *HTML5 Package* dengan menggunakan segala fitur yang ada untuk meningkatkan

keterampilan pembelajaran khususnya keterampilan bahasa Inggris seperti *speaking* dan *listening*.