

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik berupa cakram padat yang bertujuan membantu guru dalam mengefektifkan pembelajaran di kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pengembangan produk ini bermanfaat bagi siswa dan pengguna lainnya karena dapat belajar kapan dan di mana saja atau dapat belajar secara mandiri. Penelitian ini didesain dengan menggunakan model penelitian Hannafin & Peck melalui tiga tahapan, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh hasil penelitian yang telah diuraikan dalam Bab IV. Hasil tersebut dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Gambaran profil pembelajaran cerita pendek kelas VII. Pemotretan profil pembelajaran tersebut, meliputi: dokumen/perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh profil pembelajaran ini adalah melakukan pengamatan atau observasi, wawancara, angket, dan tes tertulis di tiga SMP Kabupaten/Kota Bandung, yaitu: SMP Negeri 2 Bandung, SMP Negeri 1 Lembang, dan SMP Negeri 1 Margahayu. Pemilihan lokasi ini secara acak berdasarkan wilayah dan penggunaan kurikulum yang homogen. Hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut adalah bahwa masih terdapat kekurangan atau kelemahan dalam pembelajaran cerita pendek. RPP yang disusun belum sepenuhnya berdasarkan silabus yang ditetapkan dan materi yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran mengacu kepada buku teks bahasa Indonesia terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 bukan berdasarkan silabus. Selain aspek dokumen pembelajaran, peneliti juga

mengamati proses pembelajaran di kelas dan mewancarai guru bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh bahwa ketiga guru dalam pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, lebih menonjolkan metode mengajarnya dalam bentuk ceramah dan diskusi, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan kurang menyenangkan. Hal ini disebabkan minimnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Setelah mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, kegiatan akhir yang dilakukan untuk memperoleh gambaran profil pembelajaran cerita pendek adalah pengisian angket dan tes tertulis bagi siswa. Indikator dalam pengisian angket dan soal tes berdasarkan pengalaman dan pengetahuan siswa tentang pembelajaran cerita pendek. Hasil yang diperoleh bahwa siswa sulit membedakan teks cerpen dengan jenis teks narasi lainnya. Selain itu, siswa sulit menuangkan gagasannya dalam menulis cerpen. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan kosakata dan kebahasaan lainnya yang menunjang dalam penulisan cerpen. Namun, selain terdapat beberapa kelemahan di tiap sekolah, penelitian ini juga menemukan beberapa kelebihan, salah satu di antaranya adalah dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah mengimplementasikan pendekatan saintifik khususnya pembelajaran cerpen. Selain itu, siswa terlihat aktif dalam diskusi kelompok.

- 2) Setelah mengetahui gambaran profil pembelajaran cerita pendek sebagai dasar dalam pengembangan penelitian ini, langkah selanjutnya adalah merancang dan mendesain produk cakram padat pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik. Untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai tahapan rancangan dan desain ini, peneliti melakukan wawancara kepada ahli media dan materi. Hasil wawancara tersebut berupa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan produk media. Langkah-langkah tersebut yaitu menganalisis kurikulum dan menafsirkannya ke dalam Garis Besar Program Media (GBPM), dan membuat naskah

program media (*story board*). Dengan demikian, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Kompetensi dasar pembelajaran cerpen yang terkait dengan kebutuhan guru dan siswa untuk aspek pengetahuan terdapat pada KI 3 KD 1 dan KI 3 KD 2 dan aspek keterampilan pada KI 4 KD 1 dan KI 4 KD 2. Isi kompetensi dasar pada aspek pengetahuan dalam KI 3 dan KD 1 adalah memahami teks hasil teks cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan, KI 3 KD 2 adalah membedakan teks cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan. Sedangkan kompetensi dasar pada aspek keterampilan KI 4 KD 1 adalah menangkap makna teks cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan, dan KI 4 KD 2 adalah menyusun teks cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan. Hasil analisis di atas, dituangkan ke dalam Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM berisikan rangkaian perencanaan pengembangan produk seperti deskripsi identitas program, deskripsi program, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. Setelah menyusun GBPM, langkah berikutnya adalah membuat naskah program media atau papan cerita (*stroy board*). Naskah program media adalah sebagai landasan dalam pembuatan diagram alir dan memproduksi media. Penulisan naskah program media menghasilkan 55 tampilan. Tampilan tersebut dimulai dari tampilan halaman utama atau pembuka hingga tampilan profil pengembang.

- 3) Naskah program media dan diagram alir dijadikan landasan untuk membuat produk. setelah menghasilkan produk, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian, penilaian formatif, dan penilaian sumatif. Pengujian dan penilaian formatif bertujuan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan media. Pengujian dan penilaian formatif dilakukan oleh para ahli media dan materi hingga memperoleh produk yang diinginkan. Penilaian dilakukan dengan cara berkonsultasi/mencobakannya kepada para ahli. Setelah melakukan pengubahsuaian terhadap produk yang diinginkan, maka langkah selanjutnya

adalah melakukan penilaian sumatif. Penilaian ini dilakukan setelah program berakhir. Penilaian sumatif dilakukan oleh para ahli media, materi, dan siswa. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian sumatif terhadap media pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik pada tabel 4.5, maka skor rata-rata keseluruhan aspek media adalah 5,00 dengan kategori sangat baik. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian pada lembar penilaian ahli media, dapat disimpulkan bahwa media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik layak digunakan sebagai media pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Penilaian yang sama juga dilakukan oleh para ahli materi. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian sumatif terhadap materi, maka skor rata-rata keseluruhan aspek isi dan pembelajaran pada tabel 4.8 adalah 4,86 dengan kategori sangat baik. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian pada lembar penilaian ahli materi secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa materi yang dikemas di dalam media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain penilaian dari para ahli, penilaian sumatif juga diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian sumatif siswa terhadap pengembangan media interaktif ini, diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 4,30 (tabel 4.9) dengan kategori sangat baik. dapat diartikan bahwa produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

- 4) Berdasarkan hasil penilaian sumatif dari ahli media, materi, dan siswa di atas, maka media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Bentuk akhir produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa cakram padat yang dapat disimpan di dalam komputer atau laptop dan buku petunjuk penggunaan (*manual book*).

B. Saran

Berdasarkan data yang ditemukan dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Pihak Sekolah

Pengembangan media interaktif ini memerlukan komputer atau laptop sesuai dengan jumlah siswa atau pengguna agar kualitas pembelajaran berjalan efektif dan mandiri. Oleh karena itu, diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat memfasilitasi kebutuhan siswa minimal satu komputer diakses oleh satu siswa.

2. Bagi Guru dan Peneliti Lainnya

Materi yang dikemas di dalam media ini bersifat permanen. Artinya masukan materi sebagai bahan pembelajaran di dalam media ini tidak dapat diubah secara langsung. Apabila terdapat perubahan teori atau perkembangan teori baru, maka teori-teori yang terdapat di dalam media ini harus diperbaharui. Oleh karena itu, agar pemanfaatan media ini berjalan dengan baik, diperlukan pemerhati atau pendamping pengembangan materi dalam kemasan media ini. Selain itu juga, diharapkan kepada para guru agar dapat menambah wawasan terhadap perkembangan kurikulum dan materi pembelajaran, sehingga tidak terjadi perbedaan pendapat dari berbagai pihak.

3. Bagi Peneliti Lainnya

- a. Bentuk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik berupa cakram padat dan dapat disimpan di komputer atau laptop. Media ini dapat digunakan secara klasikal dan individual. Namun, dalam pembelajaran secara individual, pengembangan media ini masih terdapat kelemahan yaitu belum adanya *feedback* atau respons jawaban dari media

terhadap pertanyaan pengguna. Oleh karena itu, sangat diharapkan kepada peneliti-peneliti lainnya untuk dapat menyempurnakan kelemahan-kelemahan dalam pengembangan media ini.

- b. Kegiatan akhir dalam penelitian ini penilaian sumatif dari para ahli media, materi, dan siswa guna mendapatkan respons kelayakan media dalam pembelajaran. Pengujian yang dilakukan hanya pada penilaian kelayakan produk. Sementara itu, untuk mengetahui apakah media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa belum dilakukan. Oleh karena itu, diharapkan kepada para peneliti lainnya untuk dapat mengujikan keefektifan media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.