

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak. Pengembangan perangkat lunak ini lebih mendorong ke arah peningkatan kemampuan menulis cerita pendek tingkat menengah atas. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dalam penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kondisi siswa sekarang dalam pembelajaran menulis cerita pendek, peneliti lakukan dengan studi lapangan dan studi literatur. Prestasi-prestasi siswa di SMA Daarul Quran menjadi acuan pertama kurangnya minat siswa pada materi menulis cerita pendek. Kurangnya antusias siswa terhadap materi menulis cerpen berdampak besar pada proses pembelajaran yang memunculkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang melahirkan indikator siswa harus mampu menulis cerita pendek. Era digital menjadi kekuatan untuk peneliti melihat kondisi siswa sekarang dalam menulis cerita pendek, dengan adanya studi literatur nilai tertinggi siswa ada pada pelajaran TIK, maka pendefinisian produk dilakukan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Pengembangan pun dilakukan dengan melihat studi literatur, yaitu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah berhasil meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Sehingga, dengan mampunya anak menulis cerpen, anak dapat menjernihkan pikiran, mengatasi trauma, dan memecahkan masalah sesuai dengan manfaat menulis.
2. Tahapan model yang dikembangkan dalam multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dibagi menjadi lima tahapan sesuai dengan tahapan pengembangan media

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran, yaitu pertama analisis, tahap ini menetapkan keperluan pengembangan *software* dengan melibatkan tujuan pembelajaran, pelajar, pendidik dan lingkungan. Di dalam KTSP, kompetensi menulis cerita pendek memiliki tempat tersendiri. Pembelajaran menulis cerita pendek telah ada dari mulai jenjang pendidikan tingkat dasar hingga menengah. Pembelajaran menulis cerita pendek dirasakan perlu karena dapat menambah daya apresiasi siswa terhadap karya sastra. Hal tersebut seperti tertuang dalam salah satu standar kompetensi dalam KTSP, mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen. Kedua desain, Tahap ini meliputi unsur-unsur yang perlu dimuat dalam *software* yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pembelajaran ID (*Instructional Design*). Unsur yang dibuat dalam perangkat lunak ini berpedoman kepada kecerdasan jamak yang dimiliki anak dengan bantuan multimedia interaktif dengan jenis web akan mempermudah alur tes kecerdasan dan stimulus siswa yang memiliki ragam kecerdasan unggul yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Setelah seluruh analisis selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah melakukan pendesainan dan perancangan yang meliputi pembuatan diagram alur (*flowchart*) dan rancangan desain (*storyboard*). Ketiga, Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan multimedia interaktif jenis web berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. Dalam proses pengembangan multimedia interaktif ini, peneliti bekerja sama dengan ahli pembuat media dalam pengkodean web dan desain web. Pada masa pengembangan ini revisi perangkat lunak terus dilakukan guna menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas baik. Konsultasi dengan pembimbing, ahli materi, ahli media, dan programer sering kali dilakukan. Keempat, implementasi dengan membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang telah siap. Hasil dari diagram alur (*flowchart*), rancangan desain (*story board*) kemudian diimplentasikan dalam penulisan kode program (*coding*) oleh

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

programmer. Sebelum aplikasi divalidasi oleh ahli serta diujicobakan pada siswa, perangkat lunak ini diuji cobakan dahulu secara internal, uji coba ini disebut dengan uji coba awal. Uji coba awal merupakan langkah untuk pemeriksaan dan pengecekan sebelum produk pembelajaran ini diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Uji coba awal ini untuk menguji setiap unit atau menu yang terdapat dalam program perangkat lunak tersebut. Pengujian dilakukan untuk mengecek apakah aplikasi berjalan sesuai dengan harapan atau tidak. Setelah pengujian setiap unit, langkah selanjutnya pengujian integrasi yang dilakukan perangkat lunak kepada komputer agar tidak terjadi *hang* dan *crash*. Kelima, penilaian untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan penggambaran *software* yang dikembangkan untuk pengembangan *software* yang lebih sempurna.

3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa. Pengembangan multimedia interaktif ini berjenis web yang berisikan tes kecerdasan dan stimulus menulis cerpen sesuai hasil tes kecerdasan jamak yang unggul. Uji coba siswa dengan hasil nilai rata-rata siswa dalam mempelajari materi menulis cerpen menggunakan multimedia interaktif mencapai nilai rata-rata 88, artinya sebagian besar siswa mampu memahami materi ajar untuk diaplikasi pada tugas akhir, yaitu menulis cerita pendek. Hasil nilai rata-rata tersebut berkategori sangat baik. Nilai prosentase ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk materi menulis cerita pendek dinyatakan tuntas. Nilai daya serap klasikal siswa sebesar 88%. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk materi menulis cerita pendek masuk ke dalam kategori sangat tinggi. angket yang diisi oleh siswa dapat terlihat rata-rata memberikan penilain sangat baik pada

Desti Fatin Fauziyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

setiap aspek. Pada aspek “Media pembelajaran web berbasis kecerdasan jamak materi menulis cerita pendek dapat berjalan baik pada laptop atau PC yang digunakan” skor yang diperoleh adalah 222 dari skor kriterium (skor maksimal) 240. Dari data tersebut diperoleh persentase sebesar 92,5% atau bisa kategorikan sangat baik. Selain dengan tes uji coba pada siswa pun dilakukan dengan cara penyebaran angket dengan hasil sebagai berikut. “Dengan menggunakan media pembelajaran web berbasis kecerdasan jamak materi menulis cerita pendek, materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.” Perolehan skor pada aspek ini adalah 108 dari nilai kriterium 120. Dari nilai tersebut diperoleh persentase sebesar 90% atau masuk dalam kategori sangat baik. Artinya, berdasarkan pendapat siswa, media pembelajaran yang dikembangkan cukup menarik dan bisa menambah motivasi mereka dalam pembelajaran. Aspek selanjutnya bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran web berbasis kecerdasan jamak materi cerita pendek ini layak untuk dikembangkan. Pada aspek ini, diperoleh persentase sebesar 95,83% dengan hasil perolehan 115 dari nilai kriterium 120. Artinya, siswa mengatakan media pembelajaran web berbasis kecerdasan jamak materi cerita pendek ini layak untuk dikembangkan dan dapat diterapkan dalam kompetensi lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa.

4. Bentuk akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek Bentuk akhir media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk CD (*Compact Disk*) dan dapat disimpan di PC atau laptop utama dalam laboratorium komputer sebagai pusat admin, selanjutnya dapat diakses secara langsung pada jaringan PC dan laptop yang sudah terhubung dengan PC atau laptop admin. Jaringan

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini dapat digunakan saat *wi-fi* (internet) aktif maupun tidak aktif. Media pembelajaran ini berisikan tes kecerdasan jamak, dengan enam menu, menu selasar berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator untuk siswa sebagai tujuan pembelajaran. Menu kedua, yaitu menu apresiasi yang isinya pengenalan para cerpenis, video kiat-kiat menulis langsung dari cerpenis, materi menulis cerita pendek, dan cerpen unggul yang disediakan sesuai dengan kriteria kecerdasan unggul para siswa. Menu ketiga, yaitu menu karya, siswa distimulus untuk meningkatkan kecerdasan unggul yang mereka miliki untuk menulis cerita pendek, di menu ini siswa dapat membaca dan mengedit kembali cerpen yang telah mereka buat. Menu keempat, menu penilaian, di menu ini siswa dapat melihat kriteria penilaian cerita pendek, sehingga setelah siswa menulis, siswa dapat secara mandiri menilai cerpennya untuk melakukan pengeditan sebelum akhirnya di nilai oleh guru. Menu kelima publikasi, di menu ini diterbitkan nilai siswa, setelah mengetahui nilai cerita pendek, siswa diberi motivasi penghargaan dan penguatan atas hasil karyanya dengan disuguhkannya beberapa alamat dan kriteria penulisan cerpen di media massa (koran, majalah, tabloid) dan jejaring sosial (*facebook, blogger*). Menu terakhir, yaitu menu tim perancang yang berisikan tim perancang multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek serta referensi dan alamat email untuk kritik dan saran agar perangkat lunak ini dapat terus dikembangkan lebih baik.

B. Saran

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

1. Bentuk akhir media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbentuk CD (*Compact Disk*) dan dapat disimpan di PC atau laptop utama dalam laboratorium

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komputer sebagai pusat admin. Multimedia interaktif ini mampu membuat siswa belajar secara mandiri. Oleh karena itu, untuk guru sebagai fasilitator yang menggunakan multimedia interaktif ini disarankan untuk mempelajari dahulu aplikasi yang ditawarkan di media ini dan terus meningkatkan pemahaman terhadap materi menulis cerita pendek.

2. Dari hasil angket uji coba multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak yang menyatakan layak untuk dikembangkan dan dapat diterapkan dalam kompetensi lainnya sejumlah 95,83%. Oleh karena itu, peran ahli multimedia sangat mendukung pengembangan multimedia interaktif, agar sejalan dengan tujuan pembelajaran, hendaknya selalu didampingi oleh ahli materi pembelajaran. Jika materi pembelajaran berupa bahasa dan sastra Indonesia, maka dibutuhkan guru dan pakar dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia.
3. Pengembangan multimedia interaktif ini disimpan dalam CD (*compact disk*), sehingga fasilitas sekolah sangat diperlukan untuk menggunakan multimedia interaktif, diperlukan jumlah laptop atau komputer yang idealnya satu laptop atau komputer dipegang oleh satu siswa, agar kualitas pembelajaran berjalan efektif dan mandiri.
4. Memahami dan mengembangkan kecerdasan setiap anak merupakan tugas seorang guru. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak, proses stimulus kepada setiap anak dapat dilakukan secara bersamaan, sehingga waktu pembelajaran akan lebih efektif dan berkualitas. Oleh sebab itu, sangat diharapkan bagi peneliti-peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kecerdasan jamak ini dengan kompetensi lainnya.

Desti Fatin Fauziyyah, 2013

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Di SMA Daarul Quran Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu