

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini berpusat pada pengembangan media interaktif materi Bahasa Indonesia melalui model tutorial berbasis kebutuhan yang bertujuan memberikan gambaran serta rancangan dalam membuat media pembelajaran bagi guru dan materi Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan 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. Meskipun tahapan implementasi belum sepenuhnya dilakukan, tetapi penilaian dari para ahli menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan dengan catatan perbaikan. Hasil tersebut dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Gambaran media pembelajaran di SMK merupakan gambaran keseluruhan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data tersebut adalah teknik observasi dan angket. Data tersebut diperoleh dari hasil analisis kebutuhan di SMK Negeri 3 Cimahi dengan subjek penelitian sebanyak 102 orang. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dideskripsikan sebagai berikut. Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan beberapa materi bahasa indonesia yang dianggap penting oleh siswa SMK. Meskipun bukan gambaran secara umum, tetapi hasil ini dapat menjadi referensi dalam menentukan materi-materi bahasa indonesia

yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Sumber data adalah siswa-siswa dari ketiga kompetensi keahlian di SMK Negeri 3 Cimahi (Busana Butik, Jasa Boga, dan Akomodasi Perhotelan). Hasil yang diperoleh dari angket analisis kebutuhan diantaranya yaitu 35 responden dari kompetensi keahlian busana butik, didapatkan hasil yang paling banyak yaitu 28 responden (80%) memilih teks eksposisi, 25 responden (71,42%) memilih teks observasi, dan 24 responden (68,57%) memilih teks negosiasi. Berikutnya 36 responden dari kompetensi keahlian jasa boga, didapatkan hasil yang paling banyak yaitu 27 responden (75%) memilih teks negosiasi, 25 responden (69,44%) memilih teks eksposisi dan 23 responden (63,89%) memilih teks observasi. 31 responden dari kompetensi keahlian akomodasi perhotelan yaitu 22 responden (70,96%) memilih teks eksposisi, 19 responden (61,29%) memilih teks negosiasi dan 16 responden (51,61%) memilih teks observasi. Meskipun hasilnya hampir sama karena disesuaikan dengan hasil kompetensi keahlian lainnya, dalam kompetensi keahlian akomodasi perhotelan ini, didapatkan juga hasil bahwa selain ketiga teks tersebut, 21 responden (67,74%) memilih Berbicara dan 19 responden (61,29%) memilih Tata Bahasa Indonesia.

Adapun hasil yang diperoleh (diambil tiga pilihan dari hasil yang paling banyak) dari tiga kompetensi keahlian (Busana Butik, Jasa Boga, dan Akomodasi Perhotelan) di SMK Negeri 3 Cimahi mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa yaitu Pertama, Kompetensi Keahlian Busana Butik, didapatkan hasil 20 responden (57,14%) membutuhkan media *visual* (gambar/foto/poster), 18 responden (51,42%) membutuhkan media berupa *slide-slide (powerpoint)* dan 18 responden (51,42%) membutuhkan audio/suara (radio, rekaman suara, musik, lagu). Kedua Kompetensi Keahlian Jasa Boga, didapatkan hasil 25 responden (69,44%) membutuhkan media *visual* (gambar/foto/poster), 23 responden

(63,89%) membutuhkan media berupa teks dan 23 responden (63,89%) membutuhkan media interaktif (*tutorial*, simulasi, latihan, *games*). Ketiga Kompetensi Keahlian Akomodasi Perhotelan didapatkan hasil 21 responden (67,74%) membutuhkan media internet, 16 responden (51,61%) membutuhkan media *visual* (gambar/foto/poster), dan 15 responden (63,89%) membutuhkan media audio/suara (radio, rekaman suara, musik, lagu).

- 2) Setelah mengetahui gambaran media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibutuhkan di SMK. Sebagai dasar dalam pengembangan penelitian ini, tahap selanjutnya adalah merancang dan mendesain produk media pembelajaran. 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 diterapkan dalam mengembangkan produk media pembelajaran serta materi dalam media tersebut. 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 siswa. Kompetensi dasar pembelajaran yang terkait dengan kebutuhan siswa untuk aspek pengetahuan terdapat pada KI 3 KD 1 dan aspek keterampilan pada KI 4 KD 1. Isi kompetensi dasar pada aspek pengetahuan dalam KI 3 dan KD 1 adalah Memahami struktur dan kaidah teks eksposisi, laporan hasil observasi, dan negosiasi baik melalui lisan maupun tulisan, sedangkan kompetensi dasar pada aspek keterampilan KI 4 KD 1 adalah Menginterpretasikan makna teks eksposisi, laporan hasil observasi, dan negosiasi baik secara lisan maupun tulisan. Hasil analisis tersebut, 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. Namun sebagai catatan penting sebaiknya tiap materi (teks eksposisi, observasi maupun negosiasi) harus dibuat RPP secara terpisah. 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. Papan cerita yang dibuat, berdasarkan *software* yang digunakan dalam membuat media yaitu *Lectora*. Penulisan naskah program media menghasilkan 115 tampilan. Tampilan tersebut dimulai dari tampilan halaman utama atau pembuka hingga tampilan daftar sumber dan 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/mengujikannya kepada para ahli. Setelah melakukan penyesuaian terhadap produk yang diinginkan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian sumatif. Penilaian ini dilakukan setelah program berakhir. Penilaian sumatif dilakukan oleh para ahli media dan materi. Berdasarkan rekapitulasi hasil penilaian sumatif terhadap media interaktif materi Bahasa Indonesia 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 materi Bahasa Indonesia melalui model tutorial berbasis kebutuhan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan catatan masih harus dilakukan perbaikan. 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 5,00 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 pembelajaran Bahasa Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan catatan masih harus dilakukan perbaikan. Namun dalam tahapan akhir implementasi kepada siswa belum terlaksana.

- 4) Berdasarkan hasil penilaian sumatif dari ahli media dan materi di atas, maka media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model tutorial berbasis kebutuhan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Bentuk akhir produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah dapat berupa *compact disc* (CD) maupun aplikasi yang dapat disimpan di dalam komputer atau laptop.

B. Saran

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

1. Bagi Pihak Sekolah

Pengembangan media interaktif ini membutuhkan komputer atau laptop supaya siswa dapat menggunakannya secara efektif dan mandiri. Dalam penggunaan media tersebut minimal satu siswa dapat mengakses melalui satu komputer secara bergiliran, sehingga sekolah dapat memfasilitasinya.

2. Bagi Guru dan Peneliti Lainnya

Materi yang dikemas di dalam media ini bersifat semi permanen. Maksudnya masukan materi sebagai bahan pembelajaran di dalam media ini masih dapat diubah secara langsung dengan catatan pengedit mempunyai *software portable Lectora*. Sumber materi dalam media ini pun banyak diambil dari internet. Maka dari itu, apabila terdapat perubahan teori atau perkembangan teori baru, maka

teori-teori yang terdapat di dalam media ini harus diperbaharui. Apalagi teori-teori tersebut diambil langsung dari buku-buku sumber. 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 melalui model tutorial berupa *compact disc* (CD) atau aplikasi 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. Di samping itu pada bagian evaluasi diperlukan perbaikan dalam memilih latihan soal yang sesuai dan tepat untuk diujikan kepada siswa. Dalam hal ini belum dilaksanakan oleh penulis, sehingga dibutuhkan pemikiran lebih lanjut dari peneliti selanjutnya.
- b. Kegiatan akhir dalam penelitian ini penilaian sumatif dari para ahli media dan materi 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.