

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini berfokus untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan metode sugestopedia. Pengembangan multimedia tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek tingkat SMA/SMK. Adapun berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dalam penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian adalah observasi atau studi lapangan, diperoleh bahwa minat menulis cerpen siswa masih kurang. Hal tersebut terlihat dari tidak adanya prestasi dalam bidang sastra, khususnya bidang kepenulisan cerpen. Selain itu, banyaknya siswa yang menggunakan komputer dan dekat sekali dengan dunia digital melatarbelakangi peneliti untuk membuat suatu terobosan berupa metode pembelajaran yang dimasukkan bersamaan dengan multimedia pembelajaran. Dengan begitu multimedia interaktif dengan metode pembelajaran yaitu metode sugestopedia dipilih oleh penulis dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan.
2. Tahapan model yang dikembangkan dalam multimedia interaktif dengan metode sugestopedia untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu analisis menghasilkan informasi kebutuhan awal dalam pengembangan produk, desain produk menghasilkan desain multimedia interaktif dengan metode sugestopedia, pengembangan menghasilkan produk berupa multimedia, implementasi berupa penerapan multimedia yang siap diujicobakan, dan penilaian terhadap

multimedia yang digunakan berasal dari penilai ahli dan siswa berupa penerapan produk.

3. Berdasarkan hasil validasi ahli media yaitu dan uji coba kepada siswa dengan perhitungan uji reliabilitas antarpemimbang, uji normalitas, dan uji homogenitas diperoleh simpulan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen di sekolah. Selain itu, berdasarkan perhitungan diperoleh  $2,004 \leq 2,54 \geq 2,004$  atau  $t_{tabel} \leq t_{hitung} \geq t_{tabel}$ . Mengacu kepada hipotesis  $H_a$  (terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis cerpen ketika diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif dengan sugestopedia dengan yang menggunakan metode konvensional) dapat dibuktikan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan sugestopedia efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen.
4. Bentuk akhir multimedia interaktif dengan metode sugestopedia berupa CD (*Compact Disk*) dan dijalankan melalui komputer. Selain itu, dalam penggunaannya di sekolah software dapat dimasukkan ke dalam komputer admin, selanjutnya dapat diakses bersama secara langsung melalui jaringan *wi-fi* (internet) aktif maupun tidak aktif.
5. Multimedia interaktif dengan metode sugestopedia ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya mudah digunakan, menarik, dan interaktif sehingga siswa menyukai untuk memakainya. Sementara itu kekurangannya yaitu dalam penggunaannya kelas harus memiliki komputer, proyektor, dan speaker sehingga persiapan lebih mutlak dibutuhkan dalam setiap pembelajaran dimulai.

## 1.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bentuk akhir dari multimedia interaktif dengan metode sugestopedia ini adalah CD (*Compact Disk*) dan dapat pula disimpan di PC atau laptop, utamanya pada laboratorium bahasa yang menyediakan komputer di dalamnya. Oleh karena itu, sebelum menggunakannya harap disalin (*copy*) dahulu pada setiap komputer. Selanjutnya guru harus mempelajari dahulu cara pengoperasian dan materi-materi di dalamnya.
2. Bentuk akhir dari multimedia interaktif dengan metode sugestopedia ini adalah CD yang digunakan pada komputer. Namun, sekarang banyak siswa yang menggunakan *gadget/gawai* dalam kehidupannya. Dari itu, penulis berharap agar ke depan multimedia interaktif ini dapat dikembangkan untuk dapat dimasukkan ke dalam gawai melalui *playstore Android*.
3. Untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pemakaian multimedia interaktif dengan metode sugestopedia, peneliti berharap ke depan multimedia tersebut diterapkan di jenjang kelas lainnya dengan teks selain cerpen.