

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Teks Karya Ilmiah Berbasis Masalah pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Soreang Kabupaten Bandung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan temuan mengenai profil pembelajaran awal teks karya ilmiah di kelas sebagai berikut. 1) pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kompetensi yang diberikan guru sebagai berikut. Guru tidak memberikan pembelajaran untuk kompetensi merancang kerangka karangan dan menyajikan hasil karya ilmiah yang dibuat oleh siswa. metode ceramah. 2) media hanya menggunakan teks. 3) sumber dari buku pemerintah dan teks yang di unduh.
2. Rancangan bahan ajar multimedia interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks karya ilmiah untuk SMA kelas XI. Pengembangan media pembelajaran yang penulis lakukan mengikuti model Dick, Carey and Carey dalam menentukan setiap tahapan pengembangannya sampai kepada uji coba media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan maka didapatkan sebuah rancangan pembelajaran. Rancangan tersebut berupa *storyboard* yang penulis jadikan acuan dalam melakukan pengembangan bahan ajar. Penyajian dari setiap pembelajaran yang dikembangkan dimulai dari mengondisikan kelas, memberikan apersepsi, memberikan gambaran umum atau peta konsep, menentukan tujuan pembelajaran, pemberian materi, pemberian tugas atau aktivasi, presentasi, dan pengulangan kembali. Ada beberapa instruksi yang dimasukkan ke dalam bahan ajar berbasis multimedia untuk membuat siswa aktif dengan guru sebagai fasilitator melalui *software* pembelajaran yang dioperasikannya. Pengembangan media pembelajaran tersebut penulis telah rancang dengan memasukan media gambar, video serta soal-soal latihan dan kuis.

3. Pengembangan produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah dalam pembelajaran teks karya ilmiah telah melewati tahap pengembangan yaitu, 1) Melakukan penelitian pendahuluan dengan mengumpulkan data berupa analisis kebutuhan, studi literatur yang berkaitan dengan pembelajaran menulis karya ilmiah. 2) Membuat perencanaan pengembangan bahan ajar dengan tahapan: Mengidentifikasi tujuan instruksional, melakukan analisis instruksional, identifikasi tingkah laku awal, menulis tujuan kinerja, mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih material pembelajaran. 3) Melakukan ujicoba dan evaluasi produk untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk, baik menyangkut desain maupun produk, dimulai dari: *expert judgment*, *one to one evaluation*, *Small group*, dan *field Test*.
4. Pengembangan ini menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah untuk siswa kelas XI pada karya ilmiah. Bahan ajar siswa berbasis multimedia interaktif ini berbeda dengan bahan ajar yang telah ada karena dalam bahan ajar ini dilakukan dengan menggunakan komputer berisi software flash yang berisi materi dan latihan yang harus dikuasai siswa. Adapun komposisi menu utama dalam bahan ajar berbasis multimedia ini adalah : (1) Petunjuk Penggunaan, (2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, (3) Tujuan Pembelajaran , (4) Motivasi, (5) Peta Konsep, (6) Prasyarat (7) Cek Penguasaan Materi (8) Materi yang terdiri dari empat sub pembahasan, (9) Rangkuman (10) Kuis, (11) Glosarium, dan (12) Daftar pustaka.
5. Ketuntasan pembelajaran menulis karya ilmiah dari pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah ini dilakukan dengan menganalisis hasil *field test* atau uji lapangan *pretest* dan *posttest* dari 33 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* dan terjadinya peningkatan hasil belajar dari 74,66 menjadi 79,75 yang dilihat dari rata-rata keseluruhan hasil belajar *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dan berada diatas nilai KKM yaitu 76.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah akan berimplikasi pada beberapa hal, diantaranya:

Pertama, bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah ini dapat di implementasikan sebagai salah satu bahan ajar dengan media pembelajaran interaktif pada materi karya ilmiah di Sekolah Menengah Atas. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya, serta memberikan motivasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar ini selain bisa digunakan sebagai pembelajaran dalam kelas, juga dapat digunakan secara individu sebagai bahan belajar mandiri.

Kedua, implikasi dari pengembangan ini terhadap pembelajaran di Sekolah Menengah Atas terutama untuk pembelajaran menulis karya ilmiah adalah untuk memperbanyak dan mengintegrasikan penggunaan bahan ajar di dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi alternatif bahan ajar kedepannya. Hal ini sangat bermanfaat mengingat masih terbatasnya bahan ajar dengan multimedia pada pembelajaran teks karya ilmiah yang masih tergolong baru dalam pembelajaran di kelas XI.

Ketiga, Bagi pendidik khususnya Sekolah Menengah Atas yang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah ini dapat digunakan dan diintegrasikan pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana yang menunjang di setiap satuan pendidikan. Dalam penerapannya pendidik harus benar-benar mempelajari dan memahami penggunaan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah yang nantinya akan diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Saran

Dari implikasi tersebut diatas dalam penerapan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah peneliti memberikan saran kepada guru dan peneliti lain.

1. Proses pembelajaran dengan Bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah membutuhkan banyak perangkat pendukung, untuk itu, dalam pemanfaatannya harus memperhatikan sarana dan prasarana di setiap satuan pendidikan. Multimedia dapat diintegrasikan di dalam pembelajaran minimal satuan pendidikan memiliki, 20 perangkat komputer, satu LCD, dan speaker.
2. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah hendaknya guru mempelajari dulu bahan-bahan yang dibutuhkan dan cara penggunaan bahan ajar tersebut.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengkaji lebih dalam pemanfaatan bahan ajar multimedia interaktif agar dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.
4. Perlu adanya pengembangan produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis masalah pada pembelajaran teks karya ilmiah lebih lanjut agar kendala-kendala dalam penerapannya lebih bisa diminimalkan.