

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

A. Simpulan

Model pembelajaran *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca kritis di SMP kota Bandung telah dikembangkan menggunakan metode penelitian Dick, Carey, dan Carey (2009) yang mencakup 10 tahap pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Profil pembelajaran membaca kritis bertujuan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran membaca kritis bagi siswa kelas VIII SMP sehingga dapat diidentifikasi dengan berfokus pada dua subjek, yakni; (1) kepada guru dengan menggunakan teknik wawancara, (2) kepada siswa dengan menyebarkan angket kebutuhan yang dijadikan sebagai tujuan penyusunan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan data yang didapat dari guru dan siswa mereka cukup menguasai pembelajaran membaca, namun untuk memahami dan mengimplementasikannya masih kurang. Hal yang menurut responden penting adalah penggunaan model dan media dalam kegiatan membaca. Berdasarkan data 93,9% menjawab senang jika pembelajaran membaca menggunakan model atau teknik yang menyenangkan, selain itu media sangat berperan penting dalam memahami teks membaca terbukti 93,9% menjawab senang jika pembelajaran membaca teks disajikan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi. Maka dapat disimpulkan bahwa kebutuhan siswa dalam kegiatan membaca kritis adalah penggunaan model yang efektif dan menyenangkan serta pemanfaatan media yang bervariasi, sehingga pengembangan model *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif tepat jika diterapkan pada pembelajaran membaca kritis siswa kelas VIII SMP di Kota Bandung.
2. Rancangan pengembangan model yang dipilih oleh peneliti adalah rancangan yang dibuat oleh Joyce Weill (2009, halm 108). Penulis mengadaptasi tahapan model pembelajaran Joyce yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, sehingga tahapan pembelajaran menjadi tujuh tahap. Pertama, Rasionalisasi pada model *Learning Cycle* bertujuan untuk memaparkan teori-teori dan

mengaitkan teori satu sama lain sehingga akhirnya peneliti memilih model, teknik dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kedua, sintaks merupakan tahapan-tahapan model *Learning Cycle* yang bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan model yang berupa kegiatan, proses dan hal yang terjadi selanjutnya. Ketiga, sistem sosial model *Learning Cycle* memiliki interaksi yang baik karena siswa aktif di kelas dan guru tetap mengontrol kondisi kelas. Keempat, Prinsip reaksi dalam model *Learning Cycle* guru bertugas sebagai fasilitator dan siswa sebagai pusat pembelajaran. Kelima, sistem pendukung adalah media yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah *power point*. *Power point* sebagai sumber materi siswa tentang pembelajaran kritis, video motivasi membaca sebagai alat untuk merangsang siswa agar tertarik dalam kegiatan membaca dan *QR Code* aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memindai soal yang akan dibaca pada proses pembelajaran. Ketujuh, dampak instruksional dari model *Learning Cycle* adalah belajar berpikir tingkat tinggi yaitu secara kritis, belajar menuangkan ide dan gagasan berdasarkan pengalaman dan pemahaman, belajar mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalaman mereka dengan cara mereka sendiri, belajar untuk mengingat informasi dalam jangka waktu yang cukup lama, belajar memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan bekerjasama dengan orang lain. Terakhir, dampak pengiring dari model ini adalah kemampuan bersikap jujur, kemampuan menghargai pendapat orang lain, kemampuan memandang masalah dari berbagai perspektif, kemampuan berpikir kritis, memiliki rasa percaya diri, memiliki motivasi belajar, memiliki keterampilan hidup bergotong royong dan mampu berdiskusi dan bekerjasama dengan teman satu kelompok.

3. Peneliti menggunakan metode pengembangan instruksional Dick Carey, Carey. Langkah-langkah desain pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Dic Carey ada 10 langkah. Pertama, data indentifikasi kebutuhan didapat melalui kuisioner siswa dan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran membaca kritis media dan model yang digunakan masih belum bervariasi. Kedua, analisis instruksional indikator membaca kritis tidak terdapat pada KI dan KD sehingga pembelajaran membaca kritis termasuk ke

dalam kegiatan pengayaan. Ketiga, identifikasi tingkah laku awal dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang di dalamnya terdapat indikator motivasi membaca siswa, jika dilihat dari hasil kuisioner motivasi siswa dalam membaca cukup baik, hanya saja kemampuan siswa kurang terfalitasi dengan baik. Keempat, tujuan kinerja berisi sasaran kemampuan dirumuskan dalam bentuk indikator pencapaian kompetensi-kompetensi yang berkaitan dengan tujuan umum. Kelima, pengembangan tes acuan patokan model *Learning Cycle* menggunakan alat evaluasi berupa latihan dan *postes*. Latihan dilaksanakan ketika proses pembelajaran, soal difasilitasi dengan bantuan media *QR* selain itu soal *postes* berbentuk Pilihan Ganda dan Esai rancangan soal disesuaikan dengan kebutuhan membaca kritis pada siswa SMP. Keenam, pengembangan strategi merupakan inti dari penelitian, karena peneliti mengembangkan model pembelajaran. Peneliti memodifikasi langkah pembelajaran dengan menambahkan teknik membaca pada tahap *explore*. Pada tahap *explore* diterapkan teknik membaca PQ4R yang dapat membantu siswa mengingat apa yang mereka baca. Langkah-langkah dalam teknik membaca PQ4R sudah sejalan dengan model pembelajaran *Learning Cycle*. Komponen lain yang menjadi landasan dalam penyusunan instrumen adalah adanya media yang berupa multimedia interaktif. Multimedia yang digunakan adalah gabungan dari audio, visual dan *e-learning* yaitu video motivasi membaca, power point, dan QR Code. Ketujuh, bahan ajar berupa materi disajikan dengan bantuan media *power point* yang di dalamnya terdapat materi membaca kritis. Langkah ke 8 hingga ke 10 merupakan langkah yang saling berkaitan, langkah evaluasi formatif adalah penilaian dari ahli yaitu dosen-dosen yang berkompeten dalam bidang bahasa yang memberikan penilaian dari aspek judul, desain, alat evaluasi dan media. Evaluasi formatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *expert (s) review*. *Expert review* diperoleh melalui tahap penilaian perangkat pembelajaran melalui proses validasi oleh dosen ahli.

4. Respon data yang di dapat untuk keterpakaian model *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif didapat dari angket siswa dan guru berupa angket respon. Respon pembelajaran membaca dengan berfokus pada dua subjek, yakni: (1) kepada guru dengan menggunakan angket, (2) kepada siswa

dengan 2 jenis angket yaitu angket terbuka dan angket tertutup yang dijadikan sebagai penilaian hasil pengembangan model pembelajaran Learning Cycle dengan teknik membaca PQ4R berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran membaca kritis. Hasil angket guru adalah sebagian besar memberikan respon positif dan setuju jika model Learning Cycle dengan multimedia interaktif dikembangkan dan dapat diujicobakan di sekolah. Selanjutnya adalah angket tertutup dan terbuka. Informasi mengenai respon siswa diperlukan untuk menilai kelebihan dan kekurangan pengembangan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan data sebagian besar responden memberikan respon yang baik terhadap model pembelajaran Learning Cycle berbantuan multimedia interaktif menurut responden media merupakan hal yang dapat membantu pembelajaran, terutama media yang menarik bagi siswa dan berkaitan langsung dalam kehidupan siswa. Respon siswa terhadap model pembelajaran Learning Cycle dengan teknik membaca cukup baik, namun ada beberapa siswa yang kurang paham terhadap teori pengembangan dan menyarankan untuk diuji coba di sekolah. Jadi dapat disimpulkan hasil respon yang didapat dari keterpakaian model pembelajaran berdasarkan angket respon guru, angket terbuka, dan angket tertutup adalah sebagai berikut. Angket guru dengan persentase rata-rata menjawab setuju 55%, sangat setuju 36,2% dan cukup 9,02%. Angket terbuka dengan hasil responden memberikan respon yang baik terhadap model pembelajaran Learning Cycle berbantuan multimedia interaktif menurut responden media dan model merupakan hal yang dapat membantu pembelajaran, terutama media yang menarik bagi siswa dan berkaitan langsung dalam kehidupan siswa. Selain itu data yang didapat dari angket tertutup lebih dari 76,8% siswa menjawab setuju dan 19,03% sangat setuju dan 5,01% menjawab cukup.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pengembangan model *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif dapat diimplikasikan dalam pembelajaran membaca kritis siswa SMP. Model pembelajaran membaca kritis adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran membaca *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif jika diterapkan di sekolah akan membuat pembelajaran membaca menjadi lebih aktif dan siswa dapat mengingat teks dalam jangka waktu panjang
2. Fasilitas di sekolah harus disiapkan dalam penerapan model pembelajaran membaca *Learning Cycle* berbantuan multimedia. Fasilitas yang harus ada adalah infokus dan laptop
3. Guru dipersiapkan secara matang sehingga mahir dalam menggunakan laptop dan aplikasi *QR Code*. Jika guru menguasai maka akan meminimalisir kesalahan dan pembelajaran akan terlaksana dengan baik.

C. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pengembangan model *Learning Cycle* berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran membaca kritis siswa SMP, beberapa saran dan masukan bagi peneliti dan praktisi pendidikan selanjutnya yang akan mengembangkan model pembelajaran membaca kritis adalah sebagai berikut.

1. Keterpakaian model pembelajaran membaca hanya menggunakan respon siswa dan guru dikarenakan situasi yang kurang baik (Virus Covid 19), maka dari itu perlu dilakukan uji keefektifan untuk mengetahui kemampuan dan kondisi siswa secara mendalam.
2. Dengan keterbatasan lingkup penelitian, maka produk hasil penelitian ini memerlukan pengembangan lebih lanjut agar dapat digunakan secara lebih luas.