

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan produk dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analysis dilakukan dengan wawancara kepada siswa dan guru bahasa Indonesia, analisis terhadap kurikulum, analisis terhadap karakteristik, dan analisis terhadap penggunaan media untuk mengetahui apakah materi dan media yang digunakan tepat untuk dikembangkan di SMA Negeri 1 Sunggal. Tahap desain dilakukan dengan menetapkan tujuan pembelajaran, penyajian materi, penulisan naskah media, pembuatan *storyboard*, dan perumusan alat evaluasi untuk menentukan kelayakan media. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan dan membuat media berdasarkan desain yang telah dirancang terlebih dahulu, pada tahap ini media akan divalidasi oleh 2 ahli media, 2 ahli materi untuk mengetahui layak atau tidak media tersebut dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media yang telah dibuat dan divalidasi ke pengguna yakni siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal sebanyak 32 orang. Tahap evaluation yakni dilakukan dengan melihat prestasi mereka berdasarkan uji formatif yang diberikan. Produk yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* yang disimpan dalam bentuk CD.

2. Kelayakan bahan ajar dilihat dari hasil validasi oleh ahli. Hasil validasi dari ahli media terhadap kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif didapat persentase 78,1% untuk aspek tampilan dan 83,9% untuk aspek pemrograman. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Microsoft PowerPoint 2010* sangat layak digunakan. Hasil validasi dari ahli materi terhadap kelayakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif didapat persentase 82,8% untuk aspek isi/materi dan 83,9% untuk aspek pemrograman. Persentase tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Microsoft PowerPoint 2010* sangat layak digunakan. Hasil data yang diperoleh oleh guru dan siswa didapat 1) sebanyak 55,55% guru maupun siswa mengenal multimedia interaktif dan 44,44% guru maupun siswa tidak mengenal multimedia interaktif; 2) sebanyak 38,88% guru menyatakan pernah menggunakan multimedia interaktif dan siswa menyatakan guru pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, namun kebanyakan siswa menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dan guru sendiri menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan multimedia interaktif yakni sebanyak 61,11%; 3) sebanyak 97,22% guru maupun siswa menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan 0,027% guru menyatakan tidak membutuhkan multimedia interaktif.
3. Uji keefektifan diketahui hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010*. Hasil pretes peserta didik saat memanfaatkan buku teks yang memuat gambar

dalam buku tersebut sebagai medianya sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010* mencapai nilai 2230 dengan rata-rata 73,43% dengan kriteria cukup. Sedangkan hasil postes setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010* diperoleh nilai 2725 dengan rata-rata 85,15%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010* yakni buku teks dengan siswa yang diajarkan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010*, sehingga bahan ajar berbasis multimedia interaktif *PowerPoint 2010* yang dikembangkan efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa pada materi teks eksplanasi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya pada materi teks eskplanasi dan materi-materi lain pada umumnya. Kedua, media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa salah satunya adalah media interaktif *powerpoint*. Media interaktif *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena setiap siswa dapat mengoperasikan media interaktif *powerpoint* secara mandiri sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan kemampuan akademik masing-masing

siswa. Ketiga, bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam memperluas pengalaman dalam mengajar dan membuat atau mengembangkan media pada materi pelajaran berikutnya.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran untuk Guru

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sebaiknya menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif *powerpoint* yang telah dikembangkan oleh peneliti, agar lebih menarik perhatian siswa dan lebih menyenangkan.

2. Saran untuk Siswa

Siswa sebaiknya mempelajari bahasa dan sastra Indonesia dengan lebih sungguh-sungguh dan membiasakan diri untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.