

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Program modul interaktif pada kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi untuk kelas XII SMK Wiratama kotagajah berbentuk aplikasi *modl* merupakan modul interaktif pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikemas dalam keping CD dengan judul program "*Multimedia interaktif modul interaktif materi apresiasi prosa dan puisi*."
- 2) Pembelajaran menggunakan modul interaktif mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi apresiasi prosa dan puisi dibanding dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi atau dengan modul cetak.
- 3) Pembelajaran dengan modul interaktif kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi untuk kelas XII SMK Wiratama kotagajah memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi dan modul cetak
- 4) Progam modul interaktif pada kompetensi mengapresiasi prosa dan

puisi untuk kelas XII SMK Wiratama kotagajah ini memiliki daya tarik yang baik.

4.2 Implikasi

- 1) Produk pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria efektifitas, efisiensi dan daya tarik. Efektifitas berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, efisiensi berkaitan dengan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dan daya tarik berkaitan dengan bagaimana memotivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya. Di samping itu pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan relevan dengan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran.
- 2) Selain terbatasnya ketersediaan media dan alokasi waktu untuk pembelajaran mata pelajaran , permasalahan lainyang umumnya terjadi pada pembelajaran komputer adalah tingkat kecepatan belajar siswa yang berbeda sering menyebabkan guru yang mengampu mata diklat ini harus menjelaskan hal yang sama berulang-ulang, karena pada saat sebagian siswa terbentur pada suatu masalah, siswa lainnya belum sampai pada permasalahan tersebut. Program ini dibuat dalam rangka mengatasi kesulitan tersebut, di mana pada saat siswa terbentur pada suatu permasalahan, siswa tersebut dapat mencari sendiri solusinya pada program multimedia interaktif ini. Dengan demikian tidak lagi harus menjelaskan hal yang sama berulangkali sehingga pembelajaran

menjadi lebih efisien.

- 3) Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai dan definisi model penelitian dan pengembangan, sebagai suatu penelitian sistematis pada proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran, seharusnya menjadi prioritas utama para peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar. Namun banyak kalangan yang memandang penelitian dan pengembangan sebagai suatu penelitian yang rumit karena selain memerlukan waktu yang lama juga tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Pada kenyataannya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan target dapat tercapai. Hal ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan obyek yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi sekolah, modul interaktif dapat dijadikan dan dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat dan pada tugas belajar baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain

- 2) Bagi guru-guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Produk modul interaktif hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai pelengkap (*complement*), yaitu untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas dan sebagai *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi siswa, juga pengganti (*substitute*), karena produk tutorial interaktif ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.
- 3) Bagi siswa, modul interaktif dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, dan membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan melakukan penemuan diri secara terstruktur.