

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berlandaskan pada temuan dan pembahasan hasil penelitian serta analisis statistik terhadap data yang diperoleh pada BAB sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan DLO pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam dimensi kognitif aspek Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), dan Menganalisis (C4). Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan hasil *posttest* yang memiliki kecenderungan lebih besar dari hasil *pretest* setelah menggunakan DLO dalam proses pembelajaran. Adapun secara khusus simpulan dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Ditinjau dari aspek memahami (C2), terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan melalui penggunaan DLO. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* dalam tiga pertemuan. Selain itu, nilai *gain* yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan DLO. Adapun dalam prosesnya pengumpulan data dilakukan melalui pengisian instrumen tes pilihan ganda, *true/false*, pilihan jamak, dan mencocokkan dalam tiga pertemuan.
- 2) Ditinjau dari aspek mengaplikasikan (C3), terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan melalui penggunaan DLO. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* dalam tiga pertemuan. Selain itu, nilai *gain* yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan DLO. Adapun dalam prosesnya pengumpulan data dilakukan melalui pengisian instrumen tes pilihan ganda, *true/false*, pilihan jamak dan mencocokkan dalam tiga pertemuan.
- 3) Ditinjau dari aspek menganalisis (C4), terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Projek Kreatif dan

Kewirausahaan melalui penggunaan DLO. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari perolehan rata-rata nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest* dalam tiga pertemuan. Selain itu, nilai *gain* yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan DLO. Adapun dalam prosesnya pengumpulan data dilakukan melalui pengisian instrumen tes pilihan ganda, *true/false*, pilihan jamak dan mencocokkan dalam tiga pertemuan.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang relevan dalam konteks pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Temuan dan hasil data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DLO meningkatkan hasil belajar siswa dalam dimensi kognitif aspek Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), dan Menganalisis (C4). Perolehan hasil *posttest* setelah menggunakan DLO dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Hal ini mengindikasikan bahwa DLO efektif digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Implikasi utama dalam penelitian ini adalah perlunya pertimbangan pengintegrasian teknologi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam memperkaya pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan untuk memahami konsep dan teori secara lebih mendalam sebelum dilakukan praktik penerapan. DLO sebagai sumber belajar digital diterapkan agar memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perlu diperhatikan dalam pengintegrasian dengan komponen pembelajaran lainnya agar selaras sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selanjutnya, temuan dalam penelitian ini juga memberikan dorongan kepada penelitian dan pengembangan lebih lanjut khususnya dalam bidang sumber belajar digital, dengan tujuan untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Secara keseluruhan penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru-guru maupun pengembang teknologi pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan pendekatan pembelajaran dan mengembangkan metode-metode yang lebih inovatif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat lebih efektif dan efisien.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kegiatan serta hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa evaluasi serta rekomendasi sebagai masukan serta saran bagi penelitian berikutnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Hal tersebut tentunya dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan penggunaan atau pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dimensi kognitif aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Adapun rekomendasi untuk penelitian berikutnya adalah:

1. Bagi Sekolah

- Memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dengan memanfaatkan sumber belajar yang disesuaikan dengan kemajuan serta kebaruan zaman.
- Melakukan pembaharuan terhadap sumber belajar digital, sehingga dapat tercipta pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman
- Memberikan ruang diskusi kepada guru untuk menciptakan suatu inovasi dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru

- Melibatkan penggunaan DLO untuk mendukung ketersediaan sumber belajar digital, baik untuk mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan maupun untuk mata pelajaran lain yang memiliki kesesuaian dan relevansi dengan topik yang ada.
- Mengembangkan keterampilan terkait dengan penggunaan teknologi sehingga untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran
- Memiliki kemampuan untuk mengkolaborasikan berbagai sumber belajar sesuai dengan perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

3. Bagi Siswa

- Memanfaatkan sumber daya yang dimiliki untuk kebutuhan pembelajaran, terutama dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna

4. Bagi Peneliti Berikutnya

- Muatan materi yang tersaji pada DLO dapat dikembangkan kembali agar lebih luas
- Penyajian bentuk media dapat dibuat lebih beragam agar mengakomodasi kebutuhan belajar yang berda-beda.
- Sasaran pengguna DLO dapat dikaji lebih luas kepada kelompok yang berbeda
- Tampilan *User Interface* (UI) pada DLO dapat dikembangkan kembali sehingga dapat mencapai *User Experience* (UX) yang lebih baik.
- Perkaya serta kaji lebih luas mengenai fitur interaktivitas lainnya yang dapat diterapkan pada DLO sehingga dapat mengakomodasi lebih banyak aktivitas siswa.