

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab V penelitian ini berisikan simpulan dari keseluruhan kajian data yang telah diambil melalui angket dan wawancara. Pada bab V, penulis turut menyertakan implikasi serta rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penelitian terkait pembelajaran bahasa Korea dan media berbasis STEAM kedepannya, maupun bagi lembaga kursus educourse.id sebagai tempat dilaksanakannya penelitian ini.

#### **5.1. Simpulan**

Melalui hasil pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM di lembaga kursus educourse.id telah dilaksanakan dengan terstruktur, terencana, dan terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuannya. Kesimpulan tersebut didapat oleh penulis dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang didapat dari pembahasan hasil temuan penelitian, yang terbagi menjadi tiga poin sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

Poin pertama adalah terkait pemahaman pengajar terhadap pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM dan implementasi penggunaan media berbasis STEAM dalam proses pembelajaran bahasa Korea. Pengajar bahasa Korea di lembaga kursus educourse.id dinilai telah memahami konsep STEAM dan media berbasis STEAM secara umum. Hal tersebut dapat disimpulkan dari pendapat pengajar yang sesuai dengan pemaparan para ahli terkait. Dalam hal ini, pengajar juga dapat memaparkan perbedaan antara media pembelajaran biasa dan media pembelajaran berbasis STEAM.

Penulis turut menjumpai bahwa implementasi penggunaan media berbasis STEAM dalam proses pembelajaran bahasa Korea telah dilaksanakan dengan terstruktur dan baik. Pengajar telah mengimplementasikan penggunaan media berbasis STEAM dalam proses pembelajaran bahasa Korea yang terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan tiga tahapan pembelajaran tersebut dinilai telah dilaksanakan dengan

baik, sesuai dengan kaidah pembelajaran berbasis STEAM yang dipaparkan oleh para ahli. Hal tersebut dapat disimpulkan dengan melihat penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran berbasis STEAM yang beragam dan sesuai dengan pemaparan para ahli dan penelitian terkait. Metode yang digunakan untuk menyokong proses pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM di antaranya adalah metode ceramah, komunikasi dua arah, kuis, terjemahan, langsung, dan inkuiri. Sedangkan, media berbasis STEAM yang digunakan dalam pembelajaran di antaranya adalah media tradisional atau cetak, seperti buku, *worksheet*, *flash card*, begitu juga dengan media berbasis teknologi, seperti video, audio, lagu, rekaman, voice note, modul, maupun aplikasi atau situs web, seperti Zoom Meeting, Quizziz, Wordwall, Quizlet, Kahoot, Papago, Google Translate, dan aplikasi educourse.id. Terakhir, manfaat yang dirasakan oleh pengajar serta peserta didik juga dapat menjadi tolok ukur keberhasilan pengimplementasian media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea yang dilaksanakan.

Poin kedua adalah terkait persepsi pengajar terhadap tujuan dan manfaat penggunaan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis STEAM bertujuan dan memiliki manfaat dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Korea, baik bagi pembelajaran itu sendiri, pengajar, maupun peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari pemaparan akibat yang dihasilkan oleh penggunaan media berbasis STEAM dalam meningkatkan pemahaman kosakata dan tata bahasa serta kompetensi keterampilan berbicara, menulis, menyimak, dan membaca bahasa Korea peserta didik yang juga dibahas pada penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, penulis menemukan bahwa tujuan pembelajaran serta manfaat pembelajaran yang didapatkan oleh pengajar saat menggunakan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea juga dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran yang dipaparkan oleh para ahli terkait dalam penelitian sejalan yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Poin terakhir yang disimpulkan oleh penulis adalah terkait tantangan yang dihadapi oleh pengajar dalam proses pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM di lembaga kursus educourse.id. Melalui paparan data yang dikaji, penulis menemukan bahwa pengajar kadang-kadang menemukan kesulitan atau hambatan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis

STEAM. Tantangan-tantangan yang dihadapi oleh pengajar antara lain adalah tantangan terkait waktu persiapan atau pembuatan media, kesulitan mengimplementasikan media berbasis STEAM karena faktor keterbatasan media yang cocok dan keterbatasan sumber yang relevan, keterbatasan level pembelajaran, dan kesulitan peserta didik untuk menggunakan media berbasis teknologi yang berimbas pada durasi pembelajaran. Meskipun pengajar menghadapi tantangan yang dipaparkan, mereka menambahkan bahwa manfaat banyak yang didapat dalam menggunakan media berbasis STEAM sehingga mereka ingin terus menggunakan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Korea. Terkait tantangan pembelajaran, pengajar turut menyertakan beberapa saran terkait agar dapat digunakan sebagai evaluasi kedepannya.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil simpulan pada subbab 5.1, penulis memaparkan beberapa implikasi dari penelitian ini, yang terbagi menjadi implikasi teori dan implikasi praktis seperti di bawah ini:

- 1) Implikasi teori
  - a) Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji terkait pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM, khususnya terkait implementasi dan tantangan yang terjadi di lembaga kursus educourse.id
  - b) Isi dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk para peneliti yang kedepannya akan mengkaji lebih lanjut terkait pembelajaran bahasa Korea atau bahasa asing lainnya yang terintegrasi dengan media berbasis STEAM
  - c) Penelitian ini dapat memberikan ide bagi para peneliti untuk meneliti kebaruan-kebaruan lainnya yang terdapat dalam bidang yang terkait dengan STEAM maupun bahasa Korea
  - d) Penelitian ini dapat membuka wawasan pembaca terhadap proses yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea melalui persepsi pengajar di

educourse.id, serta tantangan yang dihadapi mereka dalam proses mempersiapkan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran.

## 2) Implikasi praktis

- a) Penelitian ini menjadi rekomendasi bagi para pengajar untuk dapat menggunakan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea
- b) Penelitian ini menjadi motivasi bagi para pengajar untuk menciptakan pembelajaran bahasa Korea yang inovatif dan efektif dengan menggunakan media berbasis STEAM.

### 5.3. Rekomendasi

Berdasarkan proses yang dilakukan maupun temuan, hasil, dan limitasi yang didapat dari penelitian ini, penulis turut memaparkan beberapa rekomendasi. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

#### 1) Kepada peserta didik

- a) Peserta didik diharapkan dapat memahami tujuan dan manfaat dalam menggunakan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea
- b) Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media berbasis STEAM secara aktif dalam pembelajaran bahasa Korea dengan baik
- c) Peserta didik diharapkan dapat mengomunikasikan kesulitan atau hambatan saat menggunakan media berbasis STEAM dalam pembelajaran bahasa Korea sehingga pengajar dapat melakukan evaluasi untuk pembelajaran kedepannya

#### 2) Kepada pengajar

- a) Pengajar diharapkan dapat melaksanakan proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM secara lebih terstruktur, maksimal, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b) Pengajar diharapkan dapat melakukan komunikasi yang baik dengan sesama pengajar bahasa Korea lainnya sehingga segala proses

pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama dapat dilakukan dengan lancar tanpa perlu terjadi miskomunikasi

- c) Pengajar diharapkan dapat menyisihkan sebagian waktu perencanaan pembelajaran untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap media berbasis STEAM yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Korea sehingga jenis media yang digunakan dapat lebih bervariasi dalam setiap pertemuan pembelajarannya
- 3) Kepada pengelola lembaga kursus educourse.id
- a) Pihak pengelola lembaga kursus educourse.id diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengajar dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM. Termasuk dalam memfasilitasi pelaksanaan pelatihan penggunaan media berbasis STEAM
  - b) Pihak pengelola lembaga kursus educourse.id diharapkan dapat memperhatikan dan menyusun jadwal pengajaran bahasa Korea secara terstruktur agar pengajar dapat melaksanakan proses persiapan dan perencanaan pembelajaran secara lebih maksimal dengan jangka waktu yang lebih lama
  - c) Pihak pengelola lembaga kursus educourse.id diharapkan dapat melakukan evaluasi secara berkala dengan melibatkan seluruh pengajar bahasa Korea dan pengajar lainnya untuk mengetahui dan mengevaluasi tantangan, hambatan, dan kesulitan yang dihadapi oleh pengajar dalam pembelajaran bahasa Korea dengan media berbasis STEAM

4) Kepada peneliti lain

Peneliti lain yang akan meneliti terkait pembelajaran bahasa Korea atau media berbasis STEAM diharapkan dapat menghimpun lebih banyak subjek penelitian dari berbagai lingkup sehingga lebih banyak hasil yang dikaji dari temuan data yang didapat. Selain itu, peneliti lainnya juga dapat menggunakan metode pengambilan data selain wawancara dan angket, seperti melakukan observasi secara langsung ke tempat penelitian.