

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Melalui berbagai penjabaran hasil penemuan penelitian dan pembahasannya, terdapat dua kesimpulan yang dapat disampaikan. Secara umum, pemahaman akhir siswa lebih optimal yang dapat dilihat dari tingginya hasil belajar yang diperoleh siswa yang menggunakan video interaktif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi. Hal tersebut menjawab rumusan masalah yang ada bahwa penggunaan video interaktif dapat dinyatakan efektif terhadap hasil belajar pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi yang dapat dilihat dari tingginya hasil belajar dan *gain* yang diperoleh. Pembelajaran berdiferensiasi menekankan interaksi yang dibuat harus mempertimbangkan karakter siswa yang berbeda di mana terdapat cara belajar siswa yang berbeda pula. Penggunaan video interaktif dapat menjadi media yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi cara belajar siswa yang berbeda-beda. Secara khusus, maka terdapat tiga simpulan berdasarkan rumusan masalah, yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara visual yang menggunakan video interaktif berbasis *Lumi Education*. Hasil belajar yang optimal diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara visual di mana siswa tersebut memproses informasi lebih cepat melalui elemen-elemen visual seperti teks, gambar, grafik yang ada pada video interaktif berbasis *Lumi Education*. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi. Pada video interaktif terdapat elemen visual yang dapat membuat siswa memproses dan memahami informasi lebih cepat sehingga siswa terakomodasi cara belajarnya melalui video interaktif berbasis *Lumi Education*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara auditif yang menggunakan video interaktif berbasis *Lumi Education*. Hasil belajar yang optimal diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara auditif di mana siswa tersebut memproses

informasi lebih cepat melalui elemen-elemen auditif seperti narasi suara atau *voice over* yang ada pada video interaktif berbasis *Lumi Education*. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi. Pada video interaktif terdapat elemen audio yang dapat membuat siswa memproses dan memahami informasi lebih cepat sehingga siswa terakomodasi cara belajarnya melalui video interaktif berbasis *Lumi Education*.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara kinestetik yang menggunakan video interaktif berbasis *Lumi Education*. Hasil belajar yang optimal diperoleh siswa dengan kecenderungan belajar secara kinestetik di mana siswa tersebut memproses informasi lebih cepat melalui elemen-elemen interaktivitas seperti pilihan ganda, isian singkat, dan geser kata atau gambar yang ada pada video interaktif berbasis *Lumi Education*. Perbedaan hasil belajar yang signifikan ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi. Pada video interaktif terdapat elemen interaktivitas di mana siswa harus menggerakkan kursor dan menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga membuat siswa dapat memproses dan memahami informasi lebih cepat dan ini dapat diartikan bahwa siswa terakomodasi cara belajarnya melalui video interaktif berbasis *Lumi Education*.

5.2 Implikasi

Peneliti membagi implikasi yang ada pada penelitian ini menjadi dua bagian di mana terdapat implikasi jangka pendek dan implikasi jangka panjang. Pada implikasi jangka pendek, video interaktif berbasis *Lumi Education* dapat menjadi sarana untuk menghadirkan pembelajaran yang bervariasi serta memfasilitasi perbedaan kecenderungan belajar yang dimiliki siswa di mana terdapat tiga kecenderungan cara belajar yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Selain itu, video interaktif berbasis *Lumi Education* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar ataupun motivasi siswa.

Pada implikasi jangka panjang, selain dapat meningkatkan hasil belajar serta menghadirkan pembelajaran yang lebih bervariasi, satuan pendidikan atau SMPN 5 Cimahi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pemanfaatan berbagai media interaktif salah satunya video interaktif sebagai pembelajaran yang dapat digunakan secara dalam jaringan atau pun luar jaringan.

Secara keseluruhan, video interaktif berbasis *Lumi Education* memiliki implikasi secara positif baik bagi siswa, guru, maupun sekolah. Harapannya adalah bahwa media video interaktif khususnya video interaktif berbasis *Lumi Education* dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar ke depannya yang disesuaikan dengan kebutuhan apakah dilaksanakan secara mandiri/ klasikal mau pun daring/ luring.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan berbagai pemaparan yang telah banyak disampaikan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa rekomendasi, di antaranya:

1. Bagi Guru

Penelitian ini besar harapannya menjadi solusi alternatif bagi guru dalam menentukan strategi untuk pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar dengan menggunakan video interaktif. Dalam mengakses video interaktif dapat memanfaatkan penggunaan laboratorium komputer sekolah atau *handphone* siswa. Selain itu, peneliti merekomendasikan bahwa pembuatan video tidak harus berbentuk animasi tetapi juga bisa dibuat lebih sederhana disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh guru.

2. Bagi Siswa

Pemanfaatan video interaktif mudah menggunakan *handphone* yang dimiliki oleh siswa. Namun, perlu diperhatikan juga apakah semua siswa mempunyai *handphone* yang mendukung untuk memaksimalkan video interaktif atau tidak. Alternatif lain dapat memanfaatkan laboratorium komputer yang dimiliki oleh sekolah.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat menggunakan video interaktif berbasis *Lumi Education* dalam pembelajaran berdiferensiasi dengan tujuan untuk memfasilitasi

perbedaan gaya belajar dan dapat membuat siswa meningkat secara hasil belajarnya. Dibutuhkan mengenai penggunaan video interaktif khususnya berbasis *Lumi Education* untuk mendukung pelaksanaan tersebut. Selain itu, sekolah juga dapat memanfaatkan laboratorium komputer yang ada sebagai tempat mengakses video interaktif siswa namun harus diperhatikan kualitas komputernya atau aksesibilitas videonya apakah mudah atau sulit digunakan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi pihak yang akan meneliti dengan terdapat kaitannya secara khusus mengenai penggunaan video interaktif berbasis *Lumi Education* maupun pembelajaran berdiferensiasi diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi. Selanjutnya, diharapkan juga bisa menggunakan lebih banyak sampel atau kelas yang digunakan sebagai eksperimen.

Pembelajaran berdiferensiasi dapat dilakukan dalam satu pertemuan atau beberapa pertemuan. Namun, dalam mengakomodasi ketiga gaya belajar siswa dalam satu kelas membutuhkan media atau metode yang mendukung. Video interaktif berbasis *Lumi Education* dapat menjadi solusi alternatif dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi di sekolah.