

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan secara umum penggunaan media pembelajaran interaktif Class Point terdapat pengaruh yang signifikan dalam partisipasi belajar siswa SMK kelas X Desain Komunikasi Visual di SMKN 2 Bandung. Setiap hipotesis alternatif yang diajukan dalam penelitian ini berhasil diterima, menunjukkan bahwa Class Point efektif dalam meningkatkan siswa pada kedua aspek.

Secara khusus, penelitian ini menemukan bahwa:

1. Terdapat peningkatan dalam tingkat partisipasi belajar siswa SMK kelas X Desain Komunikasi Visual di SMKN 2 Bandung pada aspek merespon arahan guru sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Class Point. Siswa yang menggunakan Class Point menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam mengikuti dan merespon instruksi selama kegiatan belajar.
2. Terdapat peningkatan dalam tingkat partisipasi belajar siswa SMK kelas X Desain Komunikasi Visual di SMKN 2 Bandung pada aspek inisiatif langsung sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif Class Point. Siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan sikap inisiatif secara langsung terutama lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya dan bertanya, serta berdiskusi di kelas yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif.
3. Dari hasil angket yang diberikan kepada guru sebagai data tambahan, diketahui bahwa guru tidak mengalami kendala signifikan dalam penggunaan Class Point. Mayoritas tanggapan menunjukkan bahwa guru mampu mengoperasikan fitur, mengintegrasikan ke dalam rencana pembelajaran, dan merasa percaya diri dalam penggunaannya. Namun, tetap ditemukan beberapa hambatan seperti koneksi internet yang tidak stabil, perangkat yang kurang mendukung, serta belum adanya pelatihan atau dukungan teknis secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan infrastruktur dan pelatihan dari pihak sekolah

masih perlu ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif seperti Class Point.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Class Point dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan efektif. Hal ini penting untuk meningkatkan suasana kelas yang lebih partisipatif serta dinamis. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi karena bentuk kontribusinya dihargai. Namun demikian, hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan bahwa dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, perangkat pembelajaran yang kurang mendukung, serta belum adanya pelatihan khusus terkait penggunaan Class Point. Dukungan teknis dan kebijakan sekolah yang memadai diperlukan agar penggunaan media interaktif ini dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Class Point secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi siswa, baik dalam aspek merespon arahan guru maupun aspek inisiatif langsung. Hal ini menunjukkan bahwa Class Point dapat membantu siswa dalam berpartisipasi aktif dan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kolaboratif. Hasil ini juga memberikan sudut pandang baru mengenai manfaat dari penggunaan teknologi terutama dalam pembelajaran, serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya bagi guru dalam mengimplikasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Namun demikian, hasil angket yang diberikan kepada guru juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala teknis dan non-teknis dalam penerapan Class Point, seperti keterbatasan pelatihan, masalah perangkat keras yang kurang mendukung, koneksi internet yang tidak stabil, serta kesulitan dalam mengelola interaksi kelas saat menggunakan fitur interaktif. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran seperti Class Point memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa, dukungan infrastruktur, pelatihan, dan kesiapan guru juga merupakan aspek penting yang harus

diperhatikan. Diperlukan pelatihan yang lebih komprehensif dan memadai bagi tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini juga memberikan dasar bagi para pemangku kebijakan pendidikan dan perancang kurikulum untuk memperhatikan lebih serius dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan perlu dibarengi dengan literasi digital yang mumpuni dari siswa dan tenaga pendidik. Kebijakan yang diberikan juga harus disertai dengan peningkatan akses dari fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, agar potensi media pembelajaran interaktif seperti Class Point dapat digunakan secara maksimal tanpa menghambat jalannya proses belajar..

5.3 Rekomendasi

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Class Point Terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 2 Bandung” ini memiliki beberapa rekomendasi untuk beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian ini agar dapat memaksimalkan hasil penelitian ini. Berikut beberapa rekomendasinya:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan khusus bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Class Point. Hal ini penting mengingat masih ditemukan kendala dalam keterbatasan pemahaman teknis sebagian guru terhadap penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi tersebut. Selain itu, sekolah perlu memperkuat fasilitas penunjang seperti akses internet yang stabil dan perangkat proyektor yang memadai. Sekolah juga disarankan mempertimbangkan investasi untuk menyediakan akun premium Class Point agar fitur interaktif yang tersedia dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan siswa.

2. Bagi Guru

Guru dianjurkan untuk mulai memanfaatkan media pembelajaran interaktif Class Point dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kolaboratif, dan menarik minat siswa.

Namun, guru juga perlu mengantisipasi kendala teknis yang mungkin muncul, seperti keterbatasan perangkat atau gangguan jaringan, dengan melakukan persiapan yang matang sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, guru perlu membiasakan diri dan terus mengeksplorasi fitur-fitur dalam Class Point untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya..

3. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan gawainya dalam proses pembelajaran untuk mencari informasi-informasi tambahan mengenai materi yang disampaikan. Disamping itu, diperlukan literasi digital yang mumpuni bagi siswa agar dapat memanfaatkan gawainya secara bijak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang berminat meneliti media pembelajaran ini disarankan untuk mengembangkan media ini dengan target pengguna di lingkungan yang lebih luas lagi seperti lingkungan profesional. Namun apabila tetap ingin menjadikan sekolah sebagai target penelitian, perlu diperhatikan variable lain agar penelitian lebih bervariasi seperti hasil belajar atau motivasi belajar.