

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil temuan yang dikumpulkan, dianalisis, diinterpretasikan lalu dibahas dalam beberapa kajian teoretis, konsep, dan penelitian yang relevan. Maka, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui berbagai *platform* dalam pembelajaran daring yang digali dari 6 guru seni budaya pada 4 SMA Negeri di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau, berdasarkan tujuan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Guru seni budaya melakukan desain konten materi ajar dalam pembelajaran daring melalui *platform* yang digunakan, dengan melewati tahap, pilihan bidang kajian seni bersama kesepakatan MGMP, menentukan topik materi ajar secara mandiri, mengubah, dan membuat format konten secara digital, mendistribusikan melalui *platform* dan sosial media yang digunakan. Pemilihan topik dan cakupan materi ajar di setiap sekolah tersebut, lebih banyak dipengaruhi karena perlunya proses modifikasi atau penyesuaian yang dilakukan masing-masing guru, masih sebatas tuntutan format data pada *platform* atau media sosial yang dapat didistribusikan. materi-materi ajar teks yang diberikan guru seni budaya selama daring masih berada pada domain pengetahuan dengan tingkat berpikir *Lower Order Thinking Skill* (LOTS) dengan level berpikir mengingat (C1) dan memahami (C2) mengharuskan peserta didik untuk menghafal, karena berorientasi hanya pada hasil tes. Sajian materi ajar yang diberikan guru dalam *platform* pembelajaran daring belum mencerminkan keterlaksanaan kegiatan inti dalam langkah-langkah pembelajaran pada RPP. Pada penugasan dominan psikomotor guru seni budaya mengutamakan pada materi ajar tentang kesenian dan budaya setempat pada terutama pada bidang kajian seni tari. Namun dalam pembelajaran daring, guru sangat terbatas dalam memberi bimbingan praktek, sehingga lebih memberikan kemandirian dari peserta didik.
2. Untuk penggunaan sosial media *Whatsapp* atau *Messenger Facebook*, lebih berperan sebagai media untuk kebutuhan komunikasi secara langsung (*direct*) antar peserta didik dan guru terkait materi ajar dan intruksi penugasan yang

Pispian Rahman, 2021

**PENGGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belum dimengerti peserta didik atau untuk keperluan informasi koordinasi antara guru dengan peserta didik pada satu group *Whatsapp* anggota kelas. Penggunaan sosial media seperti *Whatsapp* dinilai guru seni budaya di Empat SMA tersebut lebih mudah, praktis dan langsung, hanya saja seringkali ada informasi atau file yang tertimbun dan memenuhi memori penyimpanan (drive internal) perangkat. Penggunaan *Google Form* dalam penilaian UTS dan UAS dirasa lebih mudah, punya pengaturan batas waktu tutup buka soal, dan hasil ujian bisa langsung diketahui. Adapaun untuk alasan penggunaan *platform* yang dikarenakan hambatan-hambatan pada semua sekolah selalu mengeluhkan karena alasan gangguan jaringan atau sinyal yang tidak stabil bahkan tidak mampu menjangkau beberapa peserta didik terutama dalam melaksanakan tatap maya melalui *platform video-conference*. Guru seni budaya merasakan ada kemudahan dalam melakukan pembelajaran daring dengan memfungsikan fitur-fitur yang ada pada *platform LMS* seperti; *Google Classroom* dan *Quipper*, dengan LMS lebih mudah mengorganisasikan materi ajar, penyimpanan data digital, pengumpulan tugas yang dapat terpusat pada *platform*, kemudahan dalam pemantauan aktivitas belajar peserta didik, untuk mengetahui kondisi penyelesaian tugas peserta didik, mudah untuk pengaturan batas waktu penugasan serta mudah dalam melakukan penilaian.

3. Pada tipe interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran (*learner-content*) ini, Aktivitas penugasan membaca dan mencatat kembali ke dalam buku catatan dengan merangkum isi, defenisi atau konsep-konsep final dalam kalimat singkat yang disajikan guru, membuat interaksi belajar peserta didik dengan konten materi ajar terjebak pada pola hafalan teks yang monoton dengan siklus yang berulang dalam pertemuan-pertemuan pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya. Pada tipe interaksi guru dengan peserta didik (*learner-instructor*), dari data temuan tidak dapat ditemui adanya pengelolaan interaksi antara guru seni dengan peserta didik yang sengaja dirancang berupa diskusi tentang topik materi ajar dalam *platform LMS* maupun pada sosial media seperti *Whatsapp*. Begitu pula untuk aktivitas tipe interaksi peserta didik antar peserta didik (*learner-learner*) juga belum tampak

terlaksana dalam ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous Learning*) di pertemuan setiap minggunya. Setidaknya, meskipun tidak bisa dilaksanakan dengan *video conference* akibat kendala jaringan yang tidak stabil atau perangkat dan keterbatasan kuota yang dimiliki peserta didik, aktivitas diskusi interaksi peserta didik antar peserta didik masih memungkinkan untuk dilaksanakan dengan *chat online*. Pengelolaan guru seni budaya dalam melakukan pembelajaran daring pada jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran diperlukan dengan mengoptimalkan aktivitas dan pengalaman belajar yang terjadi dalam ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous Learning*), ruang belajar mandiri (*self-directed asynchronous learning*), atau ruang belajar kolaboratif (*collaborative asynchronous learning*). Bentuk integrasi Pembelajaran abad 21 seperti Literasi, 4Cs (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication*) yang telah tercantum dalam dokumen Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mapel seni budaya dengan menggunakan *platform* belum tampak di implementasikan pada pembelajaran daring sejak pembelajaran Jarak Jauh diberlakukan.

4. Pada penilaian ranah pengetahuan (kognitif), penyusunan soal keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) belum diterapkan guru seni budaya dalam pembelajaran Daring. Penilaian sikap (afektif) masih belum dilaksanakan secara optimal yang berpedoman pada tuntutan dua aspek kompetensi sikap spiritual yang mengacu pada Kompetensi Inti-1 dan Sikap sosial mengacu pada Kompetensi Inti-2. pengukuran penilaian sikap berdasarkan partisipasi dalam kelas, tingkat kerajinan, disiplin kehadiran dan pengerjaan tugas, dan perilaku sopan santun peserta didik dalam berkomunikasi dengan guru maupun sesama peserta didik dalam *chat online* kelas daring. Guru seni budaya juga belum melakukan pencatatan hasil pengamatan (lembar observasi) dalam bentuk instrumen baik berupa daftar cek, skala atau rubrik penilaian. Pada penilaian keterampilan (psikomotor), guru seni budaya melakukan penilaian melalui tes praktek seperti; memainkan melodi menggunakan instrumen, menyanyikan lagu, memainkan alat musik tradisional dan modern, membaca notasi balok. Untuk penilaian produk karya seni, seperti: penciptaan tari

kreasi, membuat komik digital, membuat gambar bentuk. Namun instrumen dan rubrik penilaian keterampilan belum dapat ditunjukkan oleh guru seni budaya.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Untuk para pembuat kebijakan dalam hal ini Direktorat Jenderal Pembinaan SMA Kementerian pendidikan atau Pemerintah Provinsi Riau melalui Dinas Pendidikan Provinsi Riau, perlunya melakukan program pelatihan bagi guru-guru seni budaya tentang pengelolaan pembelajaran dengan materi pelatihan, meliputi; Integrasi keterampilan abad 21 dalam pembelajaran, Merancang pembelajaran yang mengoptimalkan tiga tipe intraksi dalam pembelajaran daring, Penggunaan *platform* pembelajaran daring, merencanakan pembelajaran pada 4 ruang belajar baru, antara lain : (1). ruang belajar tatap muka (*live synchronous learning*), (2) ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous Learning*), (3) ruang belajar mandiri (*self-directed asynchronous learning*), (4) ruang belajar kolaboratif (*collaborative asynchronous learning*), penyusunan soal HOTS.

Untuk para pengguna hasil penelitian, khususnya guru seni budaya. Untuk membuat sendiri bahan ajar dalam bentuk konten video pembelajaran, menjadi kurator dengan memanfaatkan sumber belajar berlimpah ruah di internet yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja, tinggal memilih materi pelajaran mana yang cocok ataupun tidak cocok untuk topik pembelajaran dengan memperhatikan kriteria kelayakan. Memanfaatkan ketersediaan sumber belajar dalam bentuk buku elektronik (BSE) dengan memenuhi standar buku bahan ajar juga sudah tersedia dan dapat diakses dan diunduh secara gratis oleh guru seni budaya dan peserta didik melalui halaman <https://bse.belajar.kemdikbud.go.id/>. sumber belajar yang memiliki konsep open educational resources (OER) dan konsep lisensi terbuka seperti <http://rumahbelajar.id/>.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring disarankan menggunakan *platform* LMS seperti *Google Classroom*, *Quipper* dan lain-lain terutama dalam hal mengorganisasikan dan mendistribusikan konten materi ajar dan tagihan penilaian, dan memanfaatkan sosial media seperti *Whatsapp*, untuk *chat online* dalam jam pelajaran atau presentasi dalam guna menciptakan tiga tipe interaksi

apabila kondisi jaringan tidak memungkinkan dilakukan presentasi peserta didik melalui *video conference*.

Penyajian konten materi ajar dari awal memang harusnya dirancang untuk mendukung terjadinya tipe-tipe interaksi-interaksi selanjutnya dalam ruang-ruang belajar daring yang difasilitasi guru. Pengelolaan guru seni budaya dalam melakukan pembelajaran daring pada jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran diperlukan dengan mengoptimalkan aktivitas dan pengalaman belajar yang terjadi dalam ruang belajar tatap maya (*virtual synchronous Learning*), ruang belajar mandiri (*self-directed asynchronous learning*), atau ruang belajar kolaboratif (*collaborative asynchronous learning*).

Guru harus sering mengajukan pertanyaan ‘menantang’ (*Critical Thinking*) pada peserta didik, diskusi dan tanya jawab, meminta opini peserta didik, meminta peserta didik menjelaskan tentang pelajaran, penugasan tugas secara kelompok (kognitif), penugasan membuat karya seni berkelompok, serta mempresentasi dan saling menanggapi sajian presentasi antar kelompok dalam kelas daring.

Guru dan MGMP seni budaya perlu bersama-sama melakukan penyusunan soal yang memiliki dimensi berpikir HOTS, serta membuat rancangan instrumen penilaian dan rubrik penilaian dalam setiap melakukan penilaian pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk dapat merancang atau mendesain model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga tipe interaksi belajar khususnya untuk kawasan dengan kondisi jaringan yang tidak stabil, atau membuat modul dan bahan ajar yang mengintegrasikan kecakapan abad 21 atau mengembangkan proses pembelajaran dengan kecakapan abad 21, pendidikan karakter, budaya literasi pada pelaksanaan di lapangan secara kontekstual, meski dilakukan melalui *platform* belajar, sosial media dan aplikasi yang berorientasi digital dan teknologi informasi (IT) tentu akan menjadi upaya dalam memberi solusi dari hasil temuan-temuan penelitian ini.