

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI & REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Corona Virus Diseases (Covid-19) sudah menjadi masalah global yang mendunia maka dari itu ditetapkan sebagai pandemi. Penyebarannya virus *covid-19* sangat cepat dan luas hingga mendunia. Hal ini berimbas pada semua sektor, termasuk sektor pendidikan. Kegiatan pembelajaran secara *online* harus dilakukan terutama pada daerah yang masih berada di zona merah, Pada saat ini banyak guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan video pembelajaran yang di unggah melalui *Youtube* lalu memberi tugas kepada siswa. Hal yang sama dilakukan oleh peneliti sebagai guru Seni Budaya di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.

Hal ini berimbas pada menurunnya hasil pengetahuan pada mata pelajaran Seni Budaya. Masalah lainnya yaitu peneliti dapatkan dari hasil penyebaran angket kepada siswa mengenai alasan mengapa tidak mengikuti mata pelajaran Seni Rupa. Hasilnya yaitu sebanyak 15,63% mengalami sinyal *error*, 6,25% selalu mengikuti pembelajaran, 6,25 % *HP error*, 3,13% tidak ada kuota, 21,88% bosan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), 3,13% lupa dan 9,38% anak tidak menjawab. Tujuan penelitian ini untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru dalam meningkatkan hasil pengetahuan komik siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

Tindakan peneliti bagi siswa yang mengalami sinyal *error*, *hp error*, tidak ada kuota dan lupa yaitu mengingatkan siswa pada aplikasi sekolah Manajemen Informasi Spalzha dan *WhatsApp* Grup Kelas seminggu dan sehari sebelumnya agar anak menyiapkan perangkat pembelajaran yang dapat berfungsi dan terhubung dengan jaringan internet dengan baik. Sedangkan bagi siswa yang mengalami bosan Pembelajaran Jarak Jauh, peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan media *game virtual Wordwall* pada saat kegiatan pembelajaran dengan melalui tahapan 3 siklus.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan metode *Blended Learning*, dimana kegiatan pembelajaran secara tatap muka *online*. Peneliti menggunakan media penunjang lain dalam menunjang penelitian ini, diantaranya

yaitu aplikasi sekolah Manajemen Informasi Spalzha (MIS) dan *WhatsApp* Grup Kelas untuk mengingatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, aplikasi *Zoom Meeting* untuk tatap muka dengan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan materi Komik dalam bentuk *Power Point* yang menarik mata pelajaran Seni Budaya kelas 8 semester 2.

Peneliti menggunakan implementasi media *game virtual Wordwall* pada materi Komik mata pelajaran Seni Budaya. Desain media *game virtual Wordwall* ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan materi Komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) kelas 8. Pada siklus 1 peneliti menggunakan media *game virtual Wordwall* jenis *Match Up*, pada siklus 2 peneliti menggunakan media *game virtual Wordwall* jenis *Maze Chase*, dan pada siklus 3 peneliti menggunakan media *game virtual Wordwall* jenis *Gameshow Quiz*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada penelitian ini, adanya peningkatan hasil belajar pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) melalui implementasi media *game virtual Wordwall* di kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Pada saat prasiklus persentase ketuntasan siswa sebanyak 35,48% berada di bawah ketuntasan minimum (KKM), yaitu 78. Kemudian peneliti merefleksi hasil dari prasiklus untuk diperbaiki dalam siklus 1. Hasilnya yaitu persentase ketuntasan siswa sebesar 48,39%. Nilainya masih kurang dari KKM namun sudah ada perubahan dari tahap prasiklus. Kemudian peneliti merefleksi kegiatan siklus 1 untuk diperbaiki pada siklus 2.

Peneliti mencoba membuat jenis *game virtual Wordwall* yang tampilannya lebih menarik yaitu "Maze Chaze". Lalu peneliti mengingatkan siswa untuk hadir dalam kegiatan belajar pada aplikasi sekolah bahwa pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) akan menggunakan media *game virtual Wordwall* disertai kata-kata yang menarik. Hal ini mampu menarik perhatian siswa dengan dibuktikan dari hasil persentas ketuntasannya yaitu sebanyak 70,32%. Nilai ini masih belum mencapai nilai ketuntasan minimum. Selanjutnya peneliti mencoba lagi siklus 2 ini di siklus 3 dengan metode yang sama, namun jenis *game virtual wordwall* yang dimainkan berbeda dari sebelumnya. Peneliti menggunakan media *game virtual wordwall* jenis "Gameshow Quiz". Hasilnya ketuntasannya sebanyak 93,55%, hasilnya sudah di

atas persentase ketuntasan dan nilai KKM. Dengan peningkatan sebanyak 58,07% dari kegiatan prasiklus hingga siklus 3.

Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil pembelajaran materi komik melalui implementasi media *game virtual Wordwall* dan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.

5.2 Implikasi

Media *game virtual wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *covid-19* ini, khususnya pada pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Media pembelajaran tidak hanya dimainkan dengan menggunakan laptop/komputer, namun juga dapat dimainkan dimanapun dengan menggunakan *smartphone*. Media *game* pembelajaran ini selain mudah digunakan, namun juga menyenangkan bagi siswa yang memainkan. Sehingga timbul semangat dalam diri untuk belajar.

Media *game* pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab media ini sesuai dengan masa anak di era industri 4.0 yang hobi bermain gadget. Dengan media ini guru/peneliti dapat membantu guru sebab mudah digunakan pembelajaran dan memperoleh hasil pembelajaran di atas nilai ketuntasan minimum sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal selama pembelajaran jarak jauh.

5.5 Rekomendasi

1. Bagi peneliti dan guru

Peneliti sebagai guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyikapi masalah Pembelajaran Jarak Jauh saat pandemi. Media *game virtual wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran saat pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *covid-19* ini, khususnya pada pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon. Media pembelajaran ini tidak hanya dimainkan dengan menggunakan laptop/komputer, namun juga dapat dimainkan dimanapun dengan menggunakan *smartphone*. Media

game pembelajaran ini sesuai dengan masa anak di era industri 4.0 yang hobi bermain gadget. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu guru/peneliti dalam memperoleh hasil pembelajaran di atas nilai ketuntasan minimum sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi siswa

Media *game virtual Wordwall* merupakan media yang sesuai dengan perkembangan anak remaja yang masih ingin bermain gadget diharapkan agar dapat lebih memotivasi siswa untuk bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa).

3. Bagi peneliti lain

Peneliti berharap semoga peneliti lain mampu mengembangkan penelitian mengenai media pembelajaran jarak jauh. Serta lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat pandemi *Covid-19*. Salah satunya dengan menggunakan media *game virtual Wordwall*. Media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu guru/peneliti dalam memperoleh hasil pembelajaran di atas nilai ketuntasan minimum sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, semoga peneliti lain dapat menciptakan aplikasi maupun *game virtual* pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan seni yang dapat diaplikasikan dengan mudah, praktis dan efisien.