

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi edpuzzle dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar kelas V pada pembelajaran jarak jauh termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran, siswa mampu menggunakan edpuzzle tanpa bantuan peneliti ataupun orang tua dirumah, dan siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan edpuzzle tanpa ada kendala serta dari hasil angket yang menyatakan bahwa dari nilai rata-rata angket 74,8 berada di kategori baik.
2. Minat belajar siswa dengan menggunakan edpuzzle pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Sarimahi termasuk dalam kategori tinggi . Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa dari nilai rata-rata angket 59 berada di kategori tinggi.
3. Hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran melalui edpuzzle semakin meningkat dari sebelum diberi tindakan pembelajaran melalui edpuzzle yaitu dengan nilai rata-rata 40 dan 39 dengan presentase ketuntasan klasikalnya 19% menjadi nilai rata-rata yaitu 76 dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 81% atau sebanyak 22 orang siswa sedangkan 5 orang siswa atau 19% siswa tidak tuntas belajar. Oleh karena itu dengan menggunakan edpuzzle dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sarimahi.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka beberapa implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu:

1. Salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata minat dan hasil belajar adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis Edpuzzle. Dengan menggunakan edpuzzle dapat melancarkan proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk aktif dalam hal mengamati, menalar, mengasosiasi, dan mengomunikasi pengetahuan yang dimiliki siswa melalui edpuzzle . Keterlibatan siswa dalam menggunakan edpuzzle berbasis edpuzzle memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Dimana proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut berakibat pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan aplikasi edpuzzle dapat berimplikasi pada guru dalam proses pembelajaran, guru dan siswa dapat menggunakan edpuzzle untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal.

C. Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian dan melihat hasil yang diperoleh. maka peneliti merekomendasikan sebagai berikut :

1. Guru dapat menjadikan aplikasi edpuzzle menjadi salah satu alternatif dalam memilih aplikasi untuk pembelajaran matematika pada pembelajaran jarak, dan guru dapat menjadikan aplikasi edpuzzle ini menjadi salah satu aplikasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembuatan soal tes serta guru dapat menjadikan aplikasi edpuzzle ini menjadi salah satu aplikasi untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam mengemas video pembelajaran agar lebih menarik dan inovatif bagi siswa.
2. Siswa diharapkan agar belajar lebih giat dengan menanamkan sikap tanggung jawab, peduli juga ketelitian terhadap tugas yang diberikan karena dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Penggunaan edpuzzle sangat membantu orang tua dalam mendampingi anak belajar secara jarak jauh. Hal ini disebabkan karena orang tua akan mampu mengontrol aktivitas siswa saat pembelajaran jarak jauh. Selain itu, orang tua juga dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Sehingga tanggung jawab orang tua juga berjalan sebagaimana mestinya.
4. Peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang sama dengan penelitian ini, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan kemampuan penguasaan IT yang lebih baik dan dapat memodifikasi pembelajaran agar dapat membangkitkan kreatifitas dan keaktifan siswa untuk belajar matematika.