

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran daring sinkron di sekolah menengah kejuruan di Indonesia masih belum banyak diteliti. Interaksi jenis ini perlu mendapat perhatian bagi para guru, khusus guru kejuruan untuk membangun interaksi, dan keterlibatan para siswa di dalam pembelajaran daring sinkron. Kemudian, berbagai strategi, tantangan, pengalaman, dan sikap guru kejuruan menggunakan pembelajaran daring sinkron selama pandemi ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

#### 5.1 Simpulan

Umumnya, para guru kejuruan memiliki tiga kegiatan dalam melakukan pembelajaran daring sinkron. Pertama, kegiatan pembuka seperti mengkaji materi sebelumnya atau apersepsi. Kedua, kegiatan inti untuk memberikan informasi, metode yang digunakan adalah ceramah, dan dilanjutkan dengan diskusi untuk berinteraksi dengan para siswa. Kemudian, para guru kejuruan menggunakan teknik tanya dan jawab untuk melakukan diskusi. Selain itu, memberikan informasi di luar mata pelajaran seperti menjelaskan hal yang berhubungan dengan karakter dan *soft skills* dapat menguatkan karakter dan *soft skills* para siswa. Ketiga, kegiatan penutup seperti memberi rangkuman kegiatan inti sebelumnya, dan memberikan rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya. Kemudian, strategi guru untuk melakukan interaksi kepada para siswa secara daring di antaranya memanggil para siswa secara acak, memberi waktu istirahat sejenak sebelum lanjut melakukan diskusi, dan memberikan pertanyaan yang menggugah seperti hal-hal yang berkaitan dengan industri.

Selanjutnya, para guru kejuruan dihadapi dengan kendala teknologi dan lingkungan. Kendala secara teknologi yang sering dihadapi oleh para guru adalah daya sinyal yang lemah dan gawai yang kurang mendukung yang dimiliki oleh para siswa dalam pembelajaran daring sinkron. Selain itu, kendala lingkungan sekitar sekolah seperti kegiatan guru di luar sekolah, dan orang-orang yang lalu lalang di depan kelas, atau pun perlu menerima tamu yang membuat para guru kejuruan teralih kan atau pun terganggu dalam melakukan pembelajaran daring sinkron yang

memiliki waktu terbatas. Waktu terbatas ini pun menjadi tantangan bagi para guru kejuruan untuk memberikan informasi kepada siswa dan melakukan interaksi. Para guru kejuruan pun membuat semacam rangkuman materi atau memilih materi yang bersifat esensial atau penting yang perlu dipelajari oleh para siswanya.

Selanjutnya, para guru kejuruan merasa sulit menjaga interaksi ketika kondisi kelas sudah mulai hening. Para guru berusaha untuk membuat suasana diskusi yang aktif dengan cara melontarkan pertanyaan kepada siswa lain, menunjuk siswa secara langsung, dan memberi tahu kembali di luar pembelajaran daring sinkron. Namun, hal itu masih sulit dilakukan oleh para guru kejuruan karena masih banyak siswa merasa takut untuk menjawab atau pun mengungkapkan pendapatnya. Sehingga, pendekatan lain seperti memberi waktu untuk menceritakan kejenuhannya atau hal lainnya supaya dapat mengetahui tindakan yang perlu dilakukan selanjutnya. Selain itu, kendala teknis seperti sinyal internet yang lemah mendukung untuk sulitnya memberi informasi dan melakukan interaksi. Para guru kejuruan pun tidak banyak cara untuk mengatasi hal tersebut. Maka dari itu, para guru kejuruan menggunakan platform asinkron untuk mengurangi dampak tersebut. Kasus ekstrem, para siswa mengambil modul ke sekolah untuk dipelajari tanpa bimbingan guru secara rutin.

Selanjutnya, para guru kejuruan merasa bahwa menutup kamera merupakan salah bentuk tidak menghargai guru dalam melakukan interaksi. Selain itu, para guru kejuruan memberi kesan bahwa pembelajaran daring sinkron kurang sesuai diterapkan di pendidikan kejuruan. Para guru berpendapat tentang pembelajaran daring bisa diterapkan untuk hal-hal yang bersifat teori, di luar mata pelajaran, dan di situasi dan kondisi tertentu. Akhirnya, interaksi siswa dan guru menjadi perhatian untuk membangun keterlibatan dan kualitas belajar yang baik di dalam pembelajaran daring sinkron. Selama pandemi, para guru kejuruan melakukan pembelajaran secara daring secara sinkron, dan bukan sesuatu hal yang umum dilakukan sebelumnya.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi yang diberikan pada penelitian ini adalah memberikan gambaran terkait interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran daring sinkron di sekolah kejuruan tingkat menengah. Khususnya, pada program keahlian Agribisnis

Pengolahan Hasil Pertanian. Program keahlian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring sinkron ini menjadi salah satu alternatif dalam pemberian informasi (materi pelajaran) dan dapat menunjang pembelajaran siswa kejuruan di tingkat menengah. Namun, para guru kejuruan masih sulit untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring sinkron ini terutama dari kendala teknologi yang dimiliki para siswanya. Sehingga, sekolah perlu memperhatikan ketersediaan teknologi bagi para siswa dan guru. Serta, perlunya penerapan strategi dan memperhatikan kondisi belajar siswa melalui interaksi siswa dan guru, dan membangun keterlibatan dalam pembelajaran secara daring.

Selain itu, secara praktik, penelitian ini memberikan beberapa contoh bagi para guru kejuruan khususnya untuk program APHP untuk melakukan interaksi dengan para siswa, seperti strategi penunjukan secara acak kepada para siswa dalam metode diskusi. Contoh lainnya, memberikan umpan balik yang responsif, menggunakan pendekatan secara personal untuk memahami keadaan siswa, dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Kemudian, berdasarkan penelitian sebelumnya perlu untuk membangun komunitas daring (kelas daring) dengan cara menyambut para siswa, memberikan dorongan dan bimbingan dalam partisipasi untuk berinteraksi (Swan et al., 2000). Kemudian, membuat diskusi secara terstruktur, autentik, sering, positif, dan antusias. Diskusi terstruktur membuat siswa lebih memiliki sikap yang positif untuk mengikuti forum diskusi, merasa senang, dan ingin belajar lebih (Cundell & Sheepy, 2018; Fredericksen et al., 2000; Tibi, 2018). Kemudian, perlu memperhatikan rasa saling hormat antara siswa dan guru ketika sedang interaksi, misalnya membuka video kamera saat mengajukan pertanyaan maupun mengungkapkan pendapat. Terakhir, perlu memperhatikan penggunaan teknologi yang disediakan, hal itu untuk memastikan para siswa maupun guru mengoperasikan alat yang baik, dan kenyamanan dalam penggunaan teknologi menjadi gerbang untuk membangun suasana lingkungan belajar secara daring (Y. C. Kuo, 2014; Swan et al., 2000).

### **5.3 Rekomendasi**

Ada beberapa rekomendasi yang disajikan dalam penelitian ini. Pertama, peneliti merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk memberikan gambaran terkait interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran daring sinkron di program

keahlian kejuruan lain. Selain itu, perlu pemahaman lebih lanjut terkait interaksi siswa dan guru berdasarkan pengalaman guru kejuruan yang pernah bekerja di industri. Penelitian ini mengungkapkan sedikit informasi terkait hal itu. Kedua, penelitian selanjutnya dapat membandingkan kepuasan siswa dalam melakukan interaksi dengan guru dalam pembelajaran daring sinkron antara guru yang belum memiliki pengalaman kerja di industri dengan yang memiliki pengalaman kerja di industri. Ketiga, penelitian selanjutnya dapat membandingkan atau menggambarkan interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran daring sinkron dari perspektif guru dengan memperhatikan demografi guru seperti jenis kelamin, usia, pengalaman mengajar, dan latar belakang pendidikan. Keempat, para guru perlu adanya pendamping teknis dalam pelaksanaan pembelajaran daring sinkron, terutama terkait kesulitan guru kejuruan dalam mengontrol kendala teknis, dan gangguan lainnya (seperti, mikrofon peserta terbuka). Terakhir, interaksi siswa dan guru perlu juga dukungan dari masyarakat terutama para orang tua siswa. Sehingga, pelibatan para orang tua siswa dapat menjadi sebuah kontrol kepada para siswanya selama pembelajaran daring sinkron, bahkan dapat mengarahkan para siswa untuk melakukan interaksi dengan para gurunya.