

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan simpulan serta rekomendasi terkait temuan penelitian, hasil penelitian serta pembahasan penelitian terkait dengan aktivitas belajar peserta didik melalui *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua.

5.1 Simpulan

Bersumber dari permasalahan serta tujuan penelitian mengenai aktivitas belajar peserta didik melalui *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua yang berkaitan dengan hasil serta pembahasan penelitian, maka dapat dipaparkan simpulan sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Edpuzzle* di kelas X IPS 4 sudah dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Pemanfaatan tersebut dapat berjalan dengan baik karena perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru mempersiapkan sedemikian rupa tujuan pembelajaran, materi yang tepat untuk disampaikan melalui *Edpuzzle*. Tidak lupa guru menyusun RPP sebagai acuan pembelajaran. Guru kemudian mempersiapkan video pembelajaran yang akan digunakan dalam *Edpuzzle* serta menyematkan beberapa pertanyaan sebagai tes ketercapaian pembelajaran dalam video pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Edpuzzle* di SMAN 1 Cisarua dapat dikatakan berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari beberapa factor, diantaranya: Peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam RPP, Peserta didik menghadiri dan mengikuti pembelajaran dengan antusias, dan peserta didik mendapatkan pengalaman baru dengan belajar melalui video interaktif.

Berdasarkan temuan penelitian, *Edpuzzle* merupakan platform video yang didalamnya terdapat berbagai fitur yang menunjang pembelajaran. *Edpuzzle* selain

membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik, juga memiliki kelebihan fitur *kontrolling*, dimana guru dapat memantau aktivitas belajar peserta didik dari dimulainya pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. *Edpuzzle* dapat diakses melalui website atau aplikasi yang tentu dapat membantu memudahkan pembelajaran daring. Pada penggunaannya, *Edpuzzle* dapat diintegrasikan dengan LMS yang semakin memudahkan menghubungkan guru dengan peserta didik sebagai alat yang memfasilitasi pembelajaran daring.

Dalam menggunakan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran sejarah peserta didik serta guru sama-sama mengalami hambatan. Hambatan yang dirasakan merupakan hambatan teknis. Hambatan yang mempengaruhi pembelajaran sejarah melalui *Edpuzzle* diantaranya: 1) Jaringan internet yang tidak stabil. Berdasarkan hasil penelitian 58,3% peserta didik mengalami hambatan tersebut. Gangguan sinyal saat pembelajaran berlangsung dapat berdampak pada proses mengakses pembelajaran; 2) Website *Edpuzzle* error, sebanyak 31% peserta didik mengalami hambatan ini. Permasalahan tersebut diantaranya saat video diputar pertanyaan atau catatan tidak muncul, ketika akan mengirim jawaban tiba-tiba keluar dari website, website yang tiba-tiba ter-refresh sendiri dan sudah menjawab pertanyaan dengan benar namun di *Edpuzzle* salah; dan 3) Hasil yang tidak terunggah secara langsung ke *classroom*. Data menunjukkan 11% peserta didik mengalami hambatan ini, hambatan ini paling sedikit dirasakan oleh peserta didik.

Hambatan yang dirasakan oleh guru dan peserta didik tidak lantas membuat mereka berdiam diri, guru dan peserta didik melakukan upaya guna mengatasi permasalahan tersebut. Upaya tersebut diantaranya: berpindah lokasi atau menggunakan jaringan WIFI apabila jaringan internet tidak stabil, Melakukan refresh halaman serta menghapus *cookie dan cache* dapat dilakukan apabila website error. Untuk mengatasi permasalahan tidak teruploadnya hasil *Edpuzzle* secara otomatis, maka guru dapat mengunggah secara manual dan menyediakan kolom untuk peserta didik mengumpulkan tugas di *classroom*.

Kedua, *Edpuzzle* dimanfaatkan oleh guru sebagai “kontrolling” pembelajaran sejarah peserta didik. *Edpuzzle* dijadikan pilihan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran sejarah karena dapat membantu guru guna memantau aktivitas belajar peserta didik seperti kegiatan menonton video pembelajaran, intensitas waktu

peserta didik dalam mengakses video pembelajaran dan menjawab pertanyaan. Dari aktivitas belajar peserta didik tersebut guru dapat melihat kebiasaan belajar peserta didik saat pembelajaran daring serta dapat melakukan penilaian terhadap keikutsertaan peserta didik tidak hanya dari kemampuan menjawab soal namun juga aktivitas mengikuti pembelajaran secara daring.

Ketiga, dampak pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui media *Edpuzzle* di SMAN 1 Cisarua dapat dilihat melalui dua aspek yaitu ketercapaian tujuan pembelajaran serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru dan sekolah berdasarkan kepemaahaman peserta didik dapat dikatakan tercapai. Selain itu, pembelajaran berjalan lebih efisien karena dapat dilakukan tanpa terikat tempat dan waktu.

5.2 Rekomendasi

Atas dasar permasalahan dalam aktivitas belajar peserta didik dengan penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka melalui penelitian ini peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

5.2.1 Kepada SMAN 1 Cisarua

Melalui penelitian ini, terlihat peserta didik masih terlihat awam dalam menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah dan masih terlihat rendahnya minat belajar peserta didik saat daring. Diperlukan sosialisasi secara serius antara pihak sekolah, orang tua dan peserta didik untuk menyelaraskan persepsi terkait pembelajaran sehingga pembelajaran akan berjalan lebih baik. Sedangkan untuk guru meski sudah memahami penggunaan *Edpuzzle* tetapi dinamika pendidikan saat ini tidak hanya menyampaikan pembelajaran, maka dari itu diperlukan adanya pelatihan kepada guru mengenai platform pembelajaran abad 21. Hal ini sebagai upaya agar guru dan peserta didik dapat melaksanakan pembelajara daring secara optimal.

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran dari pihak sekolah dengan lebih mendukung guru dan peserta didik dalam fasilitas belajar yang diberikan, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Permasalahan kuota menjadi salah satu fasilitas yang sangat dibutuhkan oleh

peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki akses yang mempunyai terhadap internet dan wifi. Pemberian kuota kepada peserta didik yang memiliki latar belakang keuangan rendah dapat menjadi alternatif untuk kelangsungan pembelajaran ini. Selain itu, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil keputusan terkait penyelenggaraan pembelajaran yang terus berubah-ubah.

5.2.2 Kepada Guru Mata Pelajaran Sejarah

Melalui penelitian ini, peneliti berharap agar guru mata pelajaran sejarah dapat mengoptimalkan pembelajaran sejarah secara daring maupun luring dengan memanfaatkan aplikasi atau website pembelajaran lain termasuk *Edpuzzle*. Selain itu, diharapkan guru dapat menyikapi pembelajaran daring ini dengan melihat latar belakang peserta didik, baik dilihat dari kondisi ekonomi ataupun karakteristik peserta didik perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan dengan baik karena strategi yang digunakan tepat dengan situasi peserta didik. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat mempertimbangkan aplikasi yang akan digunakan untuk pembelajaran sejarah, dan tidak memberatkan peserta didik.

5.2.3 Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyadari bahwa penelitian mengenai aktivitas belajar peserta didik melalui media *Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua ini masih terdapat banyak kekurangan. Peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan serta melanjutkan penelitian ini guna menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat secara praktis untuk kelangsungan pembelajaran sejarah kedepannya.