

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan simpulan dan rekomendasi sesuai dengan hasil temuan dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, sehingga bab ini adalah bahasan penutup yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan mengenai “Penerapan *Microsoft Sway* Sebagai Multimedia Pada Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif di Kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung)”.

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan bahasan penelitian mengenai penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung, dengan tetap menyesuaikan pada rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pada kegiatan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan guru sejarah SMA Negeri 19 Bandung berusaha untuk mempertimbangkan berbagai hal, salah satu hal yang menarik bagi peneliti adalah penekanan guru dalam mempertimbangkan berbagai kebutuhan peserta didik untuk belajar. Salah satunya dalam menentukan penggunaan media yang tepat untuk dijadikan alat bantu dalam menjalankan proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan oleh guru ini menunjukkan adanya usaha untuk memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi dalam menjalankan proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Romizwoski mengenai *Human Resources Management Technology*. Romizwoski menyatakan bahwa dalam menjalankan dan mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam belajar, perlu adanya berbagai pertimbangan, pertama teknologi yang berkaitan dengan penguasaan kemampuan peserta didik (*behavioral technology*), kedua teknologi berkaitan dengan kebutuhan dalam desain, pengembangan dan pemanfaatan program pembelajaran (*instuictional technology*), dan yang terakhir teknologi yang berhubungan dengan kebutuhan belajar dengan penampilan peserta didik (*performance technology*). Berbagai upaya guru dalam mempertimbangkan penyusunan rencana pembelajaran yang dipertimbangkan dengan berbagai hal yang medasar dari kebutuhan peserta didik yang sebelumnya tersampaikan dalam hasil pra-observasi penelitian, serta adanya keinginan mengkolaborasikan pendidikan dengan

berbagai perkembangan teknologi ini menjadi salah satu bukti kompetensi yang dimiliki guru ASA sangat baik dan sesuai dengan amanat peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.16 Tahun 2007 yang secara singkat salah satu kompetensi pedagogik yang harus guru miliki adalah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran sejarah dengan dibantu *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran interaktif (multimedia) menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif dan lebih menghidupkan peran peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dengan media *Microsoft Sway* ini dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran terbalik (*flipped classroom*) sehingga pada penerapannya *Microsoft Sway* dapat diberikan guru sebelum atau diakhir pertemuan sebelumnya untuk dijadikan media dan bahan ajar anak untuk mendapatkan pengetahuan awal yang kemudian akan menjadi bahan diskusi pada pertemuan berikutnya. Guru pada implementasinya dapat memposisikan diri sebagai fasilitator dan bertugas untuk memberikan penguatan terhadap materi-materi yang telah peserta didik miliki sebelumnya. pada penerapannya penggunaan *Microsoft Sway* ini memiliki berbagai keunggulan mulai dari proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan antusias peserta didik, tampilan yang menarik yaitu berbentuk website yang dapat dibagikan dalam bentuk *link*, selain itu dapat mengkolaborasikan berbagai media seperti video, gambar, audio, artikel dan website serta media pendukung lainnya, setidaknya membuat peserta didik merasa tertarik dan mengatasi permasalahan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu pembelajaran lebih fleksibel dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu dengan kelebihan tersebut peserta didik semakin terbantu dalam memahami berbagai materi yang abstrak, penggambaran akan sesuatu yang tidak pernah dilihat dan dialami peserta didik mampu digambarkan dengan mengkolaborasikan berbagai media seperti video, gambar, audio, artikel dan website serta media pendukung lainnya. Adapun kelebihan lainnya berkaitan dengan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Disamping kelebihan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *Microsoft Sway* tetap memiliki berbagai kendala, beberapa diantaranya adalah masalah yang berkaitan dengan sarana pra-sarana seperti ketersediaan internet dan

perangkat untuk penggunaannya. Karena secara penggunaan *Microsoft Sway* adalah
Muhamad Chaerul Fahu Rizal, 2022
PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media yang berbentuk website, oleh karena itu dalam penggunaannya peserta didik harus memiliki jaringan internet yang baik. Selain itu keterbatasan lainnya berkaitan dengan batasan jumlah *slide* yang dapat digunakan, hal ini membuat penggunaannya harus membuat materi seefisien mungkin, agar jumlah ketebatasan *slide* dan media yang dapat diinput ke dalam *Microsoft Sway* dapat menyampaikan dan mewakili pesan dan maksud yang akan diberikan.

Dalam penerapannya peneliti mendapatkan sebuah simpulan bahwa dengan menggunakan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap beberapa hal, *pertama* pembelajaran dibantu oleh *Microsoft Sway* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan antusias peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, tampilan *Microsoft Sway* yang menarik dengan animasi-animasi yang beragam, dapat menggunakan berbagai media pendukung lainnya seperti video, gambar, audio, artikel dan website, secara penggunaan ringkas dan tidak perlu mengunduh dalam mengaksesnya, menjadikan media ini mudah digunakan dan mampu memberikan gambaran materi secara baik. *Kedua* pembelajaran dapat berjalan lebih efisien, dengan tampilan yang ringkas seperti yang dikemukakan sebelumnya membuat pembelajaran berjalan dengan lebih efisien, peserta didik dapat mengakses media hanya dengan mengklik *link* yang telah diberikan guru. *Terakhir* dengan menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran, tingkat efektivitas pembelajaran dapat meningkat. Ketersampaian materi yang digambarkan dengan memadukan berbagai elemen seperti seperti video, gambar, audio, artikel dan website tadi dapat menjadikan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Selain itu, meningkatnya tingkat efektivitas setelah digunakannya *Microsoft Sway* ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai peserta didik di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan oleh peneliti mengenai penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 19 Bandung, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat peneliti diberikan dalam penelitian ini.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mampu menjadi motivasi dan sarana menambah pengalaman pada dunia pendidikan yang sesungguhnya serta
Muhamad Chaerul Fahu Rizal, 2022
PENERAPAN MICROSOFT SWAY SEBAGAI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memberikan pengetahuan dan ilmu baru dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya *Microsoft Sway* sebagai media yang dapat disebut multimedia karena dapat memadukan berbagai media dalam penggunaannya dapat digunakan dalam meningkatkan antusias peserta didik, mengefektifkan dan mengefisiensikan pembelajaran. Bagi pihak lainnya, melalui hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah khususnya bagi guru dalam mengambil keputusan tentang pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pendukung untuk mencapai tujuan-tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Disamping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan *Microsoft Sway* sebagai multimedia yang dapat digunakan sebagai alternatif mengatasi problematika pada pembelajaran.