

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan yang diperoleh yakni sebagai berikut:

1. Perubahan proses pembelajaran dari daring ke luring meliputi perubahan perencanaan pembelajaran matematika, proses pembelajaran matematika dan evaluasi pembelajaran matematika. Dimana pada perencanaan pembelajaran matematika terdapat desain materi pembelajaran daring dan luring. Pada desain materi pembelajaran daring guru menggunakan PPT, namun pada PPT yang disajikan belum sesuai dengan KD 3.5 yakni menjelaskan bentuk aljabar dan melakukan operasi pada bentuk aljabar (perkalian dan pembagian) dan juga indikatornya. Hal ini menyebabkan siswa hanya mampu memahami materi dasar dan mengalami kesulitan untuk mengerjakan soal dengan tingkatan yang lebih tinggi. Sedangkan desain materi pembelajaran luring hanya menggunakan papan tulis dan spidol, berdasarkan hasil tes kemampuan konsep siswa diperoleh indikator tertinggi berada pada kemampuan siswa menyatakan ulang konsep, selebihnya berada pada kategori sedang dan rendah.
2. Kendala proses pembelajaran matematika daring dan luring yang meliputi kendala non akademik dan akademik. Dimana pada kendala non akademik ditemukan seperti penggunaan *gadget*, penggunaan *wifi*, kemampuan menggunakan media, motivasi dan minat belajar, dan juga peranan dopamine yang menjadikan siswa mengalami ketergantungan siswa terhadap penggunaan *handphone* untuk bermedia sosial. Kendala akademik yang meliputi kesulitan siswa dalam memahami materi terutama materi aljabar dan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), guru juga sulit mengatur interaksi dan mengawasi siswa saat pembelajaran daring dan ketika luring guru fokus untuk mengejar materi yang tertinggal sehingga siswa cukup kewalahan dalam menerima materi.

3. Penanganan kendala proses pembelajaran daring dan luring ialah sebagai berikut: (a) Guru membuat video penjelasan jawaban atas pertanyaan siswa dengan menuliskan dikertas. Guru juga melengkapi materi dari Youtube; (b) Siswa mencari sumber belajar lain di berbagai *platform*. Bahkan siswa ada yang berlangganan Ruang Guru dan mengikuti les matematika; (c) Siswa yang memiliki kendala terkait konsentrasi yang terganggu akibat kecanduan bermedia sosial melakukan usaha menghapus aplikasi sosial media dan berusaha sekuat tenaga agar tetap focus dalam pelajaran. Peranan orang tua dalam mengawasi siswa saat pembelajaran daring juga sangat penting. Terdapat orang tua yang hanya memberikan handphone pada anaknya pada jam pembelajaran daring, sebagai salah satu usaha mencegah ketergantungan siswa dalam menggunakan gadget.
4. Rancangan pembelajaran matematika pasca daring meliputi rancangan rencana proses pembelajaran luring, daring sinkronus, dan daring asinkronus, yang mana ketiganya dilaksanakan dengan berbantuan aplikasi *Articulate Storyline*. Media pembelajaran interaktif yang digunakan ialah media AJAR yakni Aljabar dengan *Articulate*.

5.2 Implikasi

Implikasi merupakan suatu akibat langsung dari hasil sebuah penelitian ilmiah. Hasil penelitian ini mengenai analisis perubahan proses pembelajaran dari daring ke luring pasca covid-19 di SMP IT Ibnu Sina Merauke. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat beberapa perubahan pada proses pembelajaran matematika dari daring ke luring, juga ditemukan kendala baik akademik maupun non akademik beserta penanganan kendala yang dilakukan guru dan siswa SMP IT Ibnu Sina Merauke. Penelitian yang telah dilaksanakan di lingkungan pendidikan sehingga kesimpulan yang ditarik memiliki akibat langsung dalam bidang pendidikan dan juga penelitian selanjutnya. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Perubahan proses pembelajaran dari daring ke luring memiliki dampak terhadap hasil belajar, motivasi, dan juga minat belajar siswa. Sehingga guru dan siswa sebaiknya melakukan antisipasi atas kejadian serupa yang mungkin akan datang. Upaya-upaya yang harus dilakukan oleh guru dan siswa terkait

pembelajaran daring yang mungkin saja akan terjadi kembali ialah dengan:

- a. Menyediakan media pembelajaran matematika yang interaktif dan menarik sehingga baik guru maupun siswa bisa tetap berkontribusi aktif di dalam proses pembelajaran.
 - b. Guru mengajukan pengadaan *stylus pen* ke sekolah.
 - c. Siswa harus terus meningkatkan motivasi belajar baik dengan belajar kelompok ataupun dengan mencari waktu belajar yang tepat, Memahami dampak dari tertinggalnya materi sehingga terus bergerak mencari sumber belajar lain agar mampu mengikuti pergerakan materi pembelajaran matematika.
2. Kendala non akademik dan akademik beserta penanganan kendala yang telah dibahas diharapkan dapat membantu guru dan siswa dikemudian hari untuk melakukan tindakan preventif. Upaya-upaya yang dapat dilakukan ialah sebagai berikut:
- a. Jika tidak memiliki *gadget* untuk belajar daring, maka mencari teman yang rumahnya dekat untuk belajar daring bersama.
 - b. Tidak hanya mengandalkan *wifi* saat pembelajaran daring tetapi juga menyediakan paket data untuk berjaga-jaga saat pemadaman listrik.
 - c. Siswa mengatur penggunaan *handphone* dalam bermedia sosial agar tidak menjadi distraksi saat jam pelajaran daring.
3. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan berbantuan aplikasi Articulate Storyline dapat digunakan untuk pembelajaran matematika pada pembelajaran yang berlangsung secara luring, daring asinkronus, maupun daring asinkronus.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah disajikan di atas maka saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian mengungkapkan bagaimana perubahan proses pembelajaran matematika dari daring ke luring, oleh sebab itu peneliti selanjutnya dapat mengungkap lebih lanjut bagaimana pola belajar matematika siswa setelah melalui proses pembelajaran daring dan luring dan bagaimana pola belajar siswa mempengaruhi pemahaman matematis siswa.

Andi Sitti Suhartini, 2023

ANALISIS PERUBAHAN PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARI DARING KE LURING PASCA COVID-19 (DI SMP IT IBNU SINA MERAUKE)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Hasil penelitian yang menunjukkan terkait kelebihan dan kekurangan pembelajaran matematika daring dan luring. Sehingga kedepannya peneliti disarankan: (a) Membuat rancangan pembelajaran matematika daring sinkronus, daring asinkronus, dan luring dengan media interaktif; (b) Peneliti mencari tau efektivitas rancangan pembelajaran sinkronus, daring asinkronus, dan luring dengan media interaktif.