

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan tentang kesimpulan yang juga dilengkapi dengan rekomendasi sebagai bagian akhir dalam penulisan skripsi ini yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Digital Learning Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah (Studi Deskriptif tentang Pemahaman Materi Siswa pada Kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi)”. Untuk bagian simpulan, peneliti akan menjelaskan mengenai suatu penjelasan yang menghubungkan antara beberapa hal yang telah peneliti temukan disertai dengan analisis yang telah peneliti paparkan sebelumnya. Selain itu, peneliti juga mengsinkronkan bahasan pada simpulan ini dengan rumusan masalah yang telah disusun. Sehingga akan terjawab pertanyaan penelitian melalui simpulan ini. Sementara itu, pada bagian rekomendasi peneliti menjabarkan beberapa saran ataupun masukan yang peneliti rasa perlu diperhatikan oleh beberapa pihak yang peneliti cantumkan melalui hasil penelitian di SMA Negeri 3 Cimahi.

5.1 Simpulan

Pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* pada pembelajaran sejarah Indonesia yang dilakukan oleh Guru T ini termasuk kedalam suatu usaha guru dalam mengembangkan pemahaman materi siswa serta mengelola kelas agar lebih aktif. Guru T menjadikan aplikasi *digital learning Edpuzzle* ini sebagai alat yang dapat membuat siswa lebih aktif berpendapat, kelas menjadi lebih kondusif, dan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi. Guru T sendiri menyadari bahwasannya diperlukan konsistensi yang baik dalam pemanfaatannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu, aplikasi ini memiliki banyak fitur yang menarik seperti halnya dapat menampilkan video pembelajaran, guru dapat menyelipkan pertanyaan pada sela-sela video pembelajaran, terdapat fitur penilaian dan komentar serta yang terakhir fitur yang peneliti rasa berperan besar dalam meningkatkan ketertarikan siswa ketika belajar yaitu fitur *voice note* yang biasanya digunakan ketika menjawab pertanyaan. Adapun aplikasi *digital learning Edpuzzle* ini mudah diakses yang berarti lebih memudahkan siswa selama proses

pembelajaran. hal-hal tersebutlah yang menjadi alasan mengapa Guru T memanfaatkan aplikasi *digital learning Edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

Dalam pelaksanaannya Guru T kerap kali menerapkan pola pembelajaran yang serupa. Hal tersebut dilakukan agar siswa menjadi terbiasa belajar menggunakan pola tersebut. Guru T biasanya mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya dan ditutup dengan ajakan Guru T kepada siswa untuk menyimpulkan materi sesuai dengan pertemuan saat itu. Selama peneliti melakukan observasi di kelas untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* peneliti dapat membandingkan adanya suatu peningkatan dalam perilaku siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Seperti salah satu contohnya yaitu terdapat siswa yang semula sangat pasif di kelas menjadi lebih aktif meskipun tidak secara langsung namun berangsur-angsur. Tidak hanya perilaku siswa yang mengalami peningkatan namun juga hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai akhir siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle*. Sekali lagi peneliti tekankan bahwasannya peningkatan yang muncul ini tidak berlangsung secara cepat namun melalui proses panjang yang berulang.

Melihat hal tersebut tentu saja sangat menunjukkan bahwasannya dampak yang dihasilkan dari pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* ini sangat signifikan. Meskipun memang dampak-dampak yang bermunculan sangat berbeda pada setiap kelasnya. Namun hal ini menjadi lebih mudah untuk peneliti amati karena sebelumnya peneliti telah mengkategorisasikan kelas berdasarkan tingkat pemahaman materi siswa. Untuk kelas dengan kategori pemahaman materi yang baik terlihat bahwa kelas ini mengalami peningkatan dalam keaktifan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa yang semula sering terlambat masuk kelas menjadi lebih tepat waktu. Untuk kelas dengan kategori yang cukup baik terlihat sangat signifikan dalam peningkatannya karena kelas dengan kategori ini awalnya hanya segelintir siswa saja yang aktif di kelas, namun setelah menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* semakin banyak siswa yang mulai aktif. Sedangkan untuk kelas kategori pemahaman materi yang kurang baik

memang mengalami peningkatan namun jika dibandingkan dengan kelas lainnya hal tersebut menunjukkan bahwasannya kelas ini harus diperhatikan secara lebih ekstra kembali oleh Guru T. Adapun Guru T dapat menyadari adanya perbedaan hasil belajar maka dari itu Guru T juga menyesuaikan proses pembelajarannya berdasarkan kategorisasi tersebut.

Setelah melihat dampak yang dihasilkan peneliti rasa perlu juga untuk mengetahui tanggapan dari siswa selaku subjek inti dari penelitian ini. Adapun beberapa hal yang peneliti amati terkait tanggapan beberapa siswa sangat bervariasi, salah satunya peneliti menemukan tanggapan serupa menyebutkan bahwa siswa merasa belajar sejarah Indonesia menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* lebih seru dan menarik dari pada belajar sejarah hanya mendengarkan ceramah dari guru saja. Selain itu fitur pertanyaan yang terdapat dalam aplikasi *digital learning Edpuzzle* membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena siswa menganggap hal tersebut sebagai pengulangan materi yang sangat membantu. Meskipun demikian terdapat tanggapan negatif yang serupa bagi siswa dan guru yaitu selama pengoperasian aplikasi membutuhkan jaringan internet yang stabil dan kuota sehingga hal tersebut terkadang menjadi hambatan bagi siswa. Namun Guru T telah mengatasi permasalahan tersebut dengan menginstruksikan kepada siswa untuk saling berbagi sinyal atau menonton video pembelajaran bersama.

Berdasarkan simpulan di atas terkait penelitian yang telah dilaksanakan, dapat peneliti jelaskan secara keseluruhan dan lebih sederhana bahwasannya pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* pada pembelajaran sejarah Indonesia yang dilaksanakan oleh Guru T dapat memberikan dampak yang sangat signifikan. Hal ini membuktikan bahwasannya usaha Guru T dalam meningkatkan pemahaman materi siswa telah berhasil dilakukan. Terlihat dari bagaimana meningkatnya hasil belajar siswa yang menjadi indikasi bahwasannya siswa telah lebih antusias selama proses pembelajaran sejarah Indonesia berlangsung. Melalui simpulan ini peneliti juga mengamati beberapa kemungkinan rekomendasi yang peneliti rasa perlu untuk ditujukan kepada beberapa pihak. Adapun rekomendasi dari penelitian ini akan termuat pada bahasan di bawah ini.

5.2 Rekomendasi

Setelah peneliti melaksanakan runtutan proses penelitian dan pembahasa yang telah dilengkapi dengan sebuah simpulan terkait pemanfaatan aplikasi *digital learning Edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah dalam rangka meningkatkan pemahaman materi siswa pada kelas XI di SMA Negeri 3 Cimahi, peneliti mencantumkan skripsi ini dengan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada beberapa pihak, di antaranya:

5.2.1 Kepada Kepala SMA Negeri 3 Cimahi

Dalam upaya meningkatkan pemahaman materi siswa, SMA Negeri 3 Cimahi perlu untuk menciptakan suatu program kerja atau peraturan yang sekiranya dapat membantu guru untuk lebih mudah berkreasi dalam menciptakan suasana kelas yang ideal. Memang kegiatan yang biasanya sekolah adakan yaitu berupa diskusi terkait media-media pembelajaran yang dirasa memiliki nilai guna yang tinggi sudah cukup membantu hanya saja agar proses peningkatan pemahaman materi siswa dapat dilakukan secara maksimal dan menghasilkan suatu hal yang baik maka perlu upaya lebih dari sekolah sebagai langkah awal yang dapat dijadikan sebagai landasan oleh guru. Seperti misalnya kegiatan mingguan yang mungkin bisa diterapkan yaitu dengan menginstruksikan siswa untuk meresensi sebuah buku pembelajaran dan mengumpulkannya kepada wali kelas masing-masing. Selain itu, sekolah juga dapat memanfaatkan salah satu misi sekolah yaitu mengembangkan potensi siswa yang kreatif dan inovatif sebagai langkah awal dalam pembentukan program yang mendukung guru untuk meningkatkan pemahaman materi siswa.

5.2.2 Kepada Guru Sejarah SMA Negeri 3 Cimahi

Selama memanfaatkan aplikasi *digital learning Edpuzzle* yang dilakukan guna untuk meningkatkan pemahaman materi siswa, guru perlu untuk lebih memodifikasi kembali fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Seperti misalnya fitur pertanyaan memiliki jenis opsi jawaban yang beragam mungkin sesekali guru dapat menggunakan opsi jawaban yang lain. Selain itu, jarak waktu antara penjelasan materi dengan menggunakan *power point* dan pengerjaan kuis menggunakan aplikasi *digital learning Edpuzzle* lebih diseimbangkan kembali. Hal

ini juga berkaitan dengan salah satu tanggapan siswa yang merasa apabila penjelasan materi terlalu luas akan membuat siswa lebih cepat merasa bosan.

5.2.3 Kepada Peneliti Selanjutnya

Selama peneliti melaksanakan penelitian ini, peneliti mengalami berbagai macam kesulitan salah satunya yaitu penyesuaian waktu yang disediakan. Karena selama proses observasi berlangsung peneliti kurang dapat mengamati kondisi yang berbeda-beda di saat pemilihan materi pada saat observasi berlangsung merupakan materi yang sangat luas untuk dibahas. Sehingga peneliti menyarankan agar lebih tepat lagi dalam memilih waktu observasi. Untuk selanjutnya peneliti dapat mencari tahu terlebih dahulu terkait aplikasi apa yang sedang digunakan oleh guru. Karena apabila tahap tersebut terlewat akan menjadi penghambat bagi peneliti selama proses pengamatan berlangsung.