

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dalam pembahasan menunjukkan bahwa :

1. Upaya penerapan terhadap sumber belajar brainly, berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil sebuah kesimpulan penerapan sumber belajar dalam aktivitas belajar siswa sebelum diterapkan Brainly pada mata pelajaran PPKn dikatakan cukup baik memenuhi kriteria dengan mencapai aktivitas pesentase 51,66. Penerapan sumber belajar PPKn berbasis brainly dikelas X IPA 1 SMAN 1 Bilah Hilir memiliki tingkat kemampuan sangat baik dengan nilai 81,25. Guru menerapkan media pembelajaran berbasis brainly dengan aktivitas belajar siswa menggunakan metode langsung. Fitur ini bisa membantu pengguna atau user aplikasi Brainly lainnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Caranya dengan menekan fitur “Jawaban” yang ada di bagian bawah, kemudian nantinya akan muncul aneka pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lainnya, kemudian tekan pilihan “JAWAB” untuk menjawab pertanyaan dipilih. Pertanyaan yang diajukanpun beragam.
2. Kelebihan layanan yang diberikan pada aplikasi brainly tersebut mengenai fungsi utama dari aplikasi Brainly sebagai aplikasi tanya jawab seputar pembelajaran sudah selesai. Selanjutnya adalah pembahasan terkait

bersosialisasi dengan menggunakan aplikasi Brainly. Bersosialisasi adalah sebuah keharusan, maka pergaulan harus berdasar pada sebuah neraca dan ukuran yang benar dan aman, sehingga manusia dapat menyaring serta memilih teman bergaulnya berdasarkan neraca tersebut. Penarapan sumber belajar PPKn setelah diterapkannya brainly memiliki kriteria sangat baik dengan mencapai nilai 80,83. Kemudian terdapat peningkatan aktivitas belajar sumber belajar setelah diterapkan brainly mencapai tingkat tinggi dengan hasil N-gain 76,08 dengan kategori Tinggi. Dan berdasarkan penilaian angket untuk brainly tersebut memiliki kateori menarik yang skornya diperoleh oleh siswa dengan melibatkan 20 responden dengan nilai pesentase mencapai 78%. Dan siswa yag terlibat memberikan komentar atau pendapat yang sangat positif dan menarik terhadap brainly.

3. Adapaun kendala dalam aktivitas belajar siswa yaitu peran media pembelajaran khususnya dalam mengakses sumber belajar berbasis teknologi tidak hanya dijadikan sebagai bagian dari aktivitas belajar. Salah satu guna media pembelajaran yang menarik dalam mengakses sumber belajar merupakan tingkatan mutu dalam pembelajaran. Mengonsumsi media pembelajaran yang dialami oleh siswa memiliki kendala, apalagi dalam mengakses sumber belajar berbasis brainly diantaranya server yang ada pda brainly tidak bisa diakses, jaringan yang dimiliki siswa tidak stabil, dan keterbatasan ketidak cocokan sistem operasi perangkat dengan aplikasi brainly, gagalnya sistem perangkat handphone penggunanya.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan :

1. Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis digital yaitu brainly dalam aktivitas belajar siswa khususnya pada sumber belajar. Karena sumber belajar yang menarik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mampu membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam sumber belajar brainly yang mampu memberikan layanan terbaik.
3. Agar tidak mengalami kendala dalam aktivitas belajar, sumber belajar yang dapat diakses harus mampu menarik perhatian siswa yang dapat dijadikan sebagai informasi yang dibutuhkan.

