

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Metasintesis terhadap efektivitas pembelajaran daring pada pelajaran matematika dimasa pandemi Covid-19, menunjukkan bahwa :

Melalui indikator hasil belajar siswa pada hasil penelitian sebelumnya, diperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan, yaitu hasil belajar siswa termasuk kedalam kriteria baik dan sangat baik. Hasil belajar siswa yang paling tinggi terdapat pada artikel dengan penggunaan aplikasi *wordwall*, dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,35%. Melalui indikator respon siswa pada penelitian sebelumnya, diperoleh respon siswa yang baik terhadap pembelajaran daring, yaitu respon siswa dengan kriteria positif dengan persentase 100% pada 2 artikel dengan penggunaan aplikasi *Wordwall* dan *Dragonlearn*. Melalui indikator ketercapaian keefektifan aktivitas siswa pada penelitian sebelumnya, diperoleh aktivitas siswa yang paling tinggi yaitu aktivitas siswa dengan kriteria baik dengan persentase 100% pada 2 artikel dengan penggunaan aplikasi *Wordwall* dan *Dragonlearn*. Melalui indikator kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada penelitian sebelumnya, diperoleh kemampuan guru yang paling baik yaitu dengan kriteria baik dengan persentase 100% pada 3 artikel dengan penggunaan aplikasi *Wordwall*, *Dragonlearn* dan *WhatsApp*.

Dalam mencapai keefektifan pembelajaran daring, dibutuhkan metode pembelajaran dan pendekatan yang tepat kepada siswa. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, dan orangtua sangat diperlukan dalam proses pembelajaran secara daring. Upaya yang dilakukan untuk mencapai keefektifan pembelajaran daring dengan media pembelajaran/ *platform* yang berbeda-beda, memberikan hasil yang beragam pula. Keberagaman ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, kemampuan siswa yang mengikuti pembelajaran daring, serta fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu bahwa guru mengalami kendala dalam penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran secara daring. Ada

beberapa aplikasi yang digunakan guru tidak bisa memantau aktivitas belajar siswa di rumah. Guru tidak bisa memastikan siswa benar-benar belajar dan memahami materi. Untuk itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber dan memilih metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sangat diuji.

Permasalahan lainnya yang ditemukan ialah sebagian besar siswa belum mempunyai kesadaran untuk melakukan kemandirian belajar, padahal dari segi fasilitas, siswa sudah memiliki sarana yang mendukung diadakannya pembelajaran daring. Agar siswa tertarik dengan apa yang diajarkan guru, salah satu caranya yaitu memberi motivasi dan membuat perencanaan mata pelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dengan yang diajarkan. Dalam membuat perencanaan mata pelajaran guru dapat melakukannya dengan menggunakan metode pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan bahan ajar.



## 5.2. Saran

Kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber dan memilih metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sangat diuji. Untuk salah satu platform di rekomendasikan oleh peneliti adalah menggunakan aplikasi wordwall yaitu aplikasi berbentuk game, dimana peserta didik dengan melalui bermain aktif mereka dapat berbagi pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi situasi dan kondisi yang mereka hadapi. Aplikasi ini memfasilitasi peserta didik untuk langsung membahas segala pembelajaran daring serta menolong peserta didik untuk mengingat pembelajaran sebab bisa kembali mengulang tentang apa yang sudah di pelajari lewat soal dari media wordwall.

Adapun sebagian besar siswa belum mempunyai kesadaran untuk melakukan kemandirian belajar. Usaha guru dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa bertujuan untuk menguasai sesuatu kompetensi yang diharapkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dalam bentuk pengetahuan maupun ketrampilan. Agar siswa tertarik dengan apa yang diajarkan guru, salah satu caranya yaitu memberi motivasi dan membuat perencanaan mata pelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dengan yang diajarkan. Salah satu aplikasi yang direkomendasikan oleh peneliti adalah menggunakan aplikasi Wordwall, yaitu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, dll. Dan pada penelitian terdahulu sudah dibuktikan dengan hasil penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring, siswa merasa terbantu, siswa mengikuti setiap tahap pembelajaran dan mengerjakan soal dengan semangat dan giat menggunakan aplikasi *wordwall*, siswa mengakses sendiri melalui android dirumah, dan mengikuti setiap proses pembelajaran dengan bermain aktif melalui aplikasi *wordwall* serta berbagi pengalaman melalui bermain lewat eksplorasi kondisi dan situasi yang siswa hadapi.