

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari keseluruhan proses dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Kesimpulan merupakan gagasan akhir dari penelitian yang menjawab rumusan masalah sedangkan saran diberikan kepada objek penelitian yaitu SD Pandu untuk perbaikan atau penelitian di masa mendatang.

V.1 Kesimpulan

Pada bagian ini diberikan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian terkait perancangan fasilitas pendukung sistem pembelajaran *hybrid* di SD Pandu. Kesimpulan berisikan jawaban dari rumusan masalah yang menjawab tujuan penelitian. Berikut merupakan kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian.

1. Rancangan fasilitas pendukung sistem pembelajaran *hybrid* yang dihasilkan untuk SD Pandu mencakup peralatan, pengaturan dan tata letak, serta panduan singkat penggunaan fasilitas. Peralatan terdiri dari dua buah kamera *webcam* dan dua buah proyektor yang digantung di depan dan belakang kelas, sepasang mikrofon *portable omnidirectional*, *software* OBS untuk menampilkan suasana kelas dari depan dan belakang, *speaker* 2.1 yang dipasang di depan kelas, dan sebuah *pen tablet* yang seluruhnya dioperasikan menggunakan sebuah komputer.
2. Berdasarkan hasil evaluasi uji coba dengan kuesioner, rancangan prototipe fasilitas pendukung sistem pembelajaran *hybrid* di SD Pandu berdampak baik terhadap keterlibatan siswa. Hasil kuesioner SESQ menunjukkan keterlibatan siswa secara *affective (liking for learning)* sebesar 4,269, *affective (liking for school)* sebesar 4,586, dan *behavioral (effort & persist)* sebesar 4,267 sedangkan skor TERF-N untuk faktor *affective* sebesar 4,630, *behavioral* sebesar 4,611, dan *cognitive* sebesar 4,580. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa SD Pandu, rancangan prototipe mampu menjawab 14 dari 15 kebutuhan *customer*, beberapa diantaranya masih memerlukan perbaikan.

V.2 Saran

Penelitian yang telah dilaksanakan belum sempurna dan masih memiliki kekurangan yang dapat ditingkatkan. Pada bagian ini diberikan usulan penelitian di masa mendatang berjalan lebih baik. Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Untuk penelitian selanjutnya, melaksanakan simulasi pada interval waktu yang cukup panjang agar aspek kognitif pada penilaian SESQ dapat terukur.
2. Untuk SD Pandu, mengadakan sosialisasi dan pelatihan secara berkala guna meningkatkan keterampilan guru terhadap teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Actis. (2019, 15 Oktober). How to Choose the Right Projector for Today's Classroom. Diunduh dari <https://www.actis.co.in/how-to-choose-the-right-projector-for-todays-classroom>. Diakses pada tanggal 13 Juli 2022.
- AudioLinks. (2016, 18 Januari). 7 Steps to Choosing a Classroom PA System. Diunduh dari <https://www.audiolinks.com/blog/7-steps-to-choosing-a-classroom-pa-system/>. Diakses pada tanggal 13 Juli 2022.
- Avni, N. (2022, 11 Januari). The Future of Learning is Hybrid. Diunduh dari <https://www.edtechdigest.com/2022/01/11/the-future-of-learning-is-hybrid/#:~:text=Hybrid%20Classrooms%20Are%20The%20Future,the%20previous%20shortcomings%20of%20education>. Diakses pada tanggal 16 Mei 2022.
- Barco. (2020, 20 Mei). Hybrid virtual classroom wins prestigious university award. Diunduh dari <https://www.barco.com/en/news/2020-05-20-hybrid-virtual-classroom-wins-prestigious-university-award>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2022.
- Brown, T., & Katz, B. (2009). *Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins.
- ColumbiaCTL. (t.thn). Hybrid/Hyflex Teaching & Learning. Diunduh dari <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/hyflex/>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2022.
- Dinas Pendidikan Kota Bandung. (2021). Profil SD PANDU. Diunduh dari <https://simdik.bandung.go.id/npsn/20219820>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2022.
- Edmonds, E. (2011). Art, Interaction and Engagement. *2011 15th International Conference on Information Visualisation*. <https://doi.org/10.1109/iv.2011.73>
- Epson. (t.thn). Projection Distance. Diunduh dari https://files.support.epson.com/htmldocs/plw16sk/plw16skug/source/setup/reference/projection_distance_plw16sk.html. Diakses pada tanggal 13 Juli 2022.

- Hart, S. R., Stewart, K., & Jimerson, S.R. (2011). The Student Engagement in School Questionnaire (SESQ) and the Teacher Engagement Report Form-New (TERF-N): Examining the Preliminary Evidence. *Contemporary School Psychology*, 15, 67-79. <https://doi.org/10.1007/BF03340964>
- Hendrayati, H. & Pamungkas, B. (2016). Implementasi Model Hybrid Learning Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika II Di Prodi Manajemen FPEB UPI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 181-184. <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Indonesia. (2021). *Keputusan Bersama Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 05/KB/2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbud Ristek. (2021, 21 Desember). *Dorong Pemulihan Pembelajaran di Masa Pandemi, Kurikulum Nasional Siapkan Tiga Opsi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. Diunduh dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/dorong-pemulihan-pembelajaran-di-masa-pandemi-kurikulum-nasional-siapkan-tiga-opsi>. Diakses pada tanggal 5 Maret 2022.
- Learning Loss Definition*. (2013, 29 Agustus). The Glossary of Education Reform. Diunduh dari <https://www.edglossary.org/learning-loss/>. Diakses pada tanggal 18 Februari 2022.
- Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. J., & Schmidt, A. (2020). *The Design Thinking Toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*.
- Muzammil, M., Sutawijaya, A., & Harsasi, M. (2020). Investigating Student Satisfaction in Online Learning: The Role of Student Interaction and Engagement in Distance Learning University. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 88-96. <https://doi.org/10.17718/tojde.770928>
- Pane, S. F. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Mengubah Konsep Tata Letak Furnitur Desain Interior Ruang Belajar di Perguruan Tinggi. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 9(2), 121–181. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v9i2.120>

- Raes, A. (2021). Exploring Student and Teacher Experiences in Hybrid Learning Environments: Does Presence Matter? *Postdigital Science and Education*, 4(1), 138–159. doi: 10.1007/s42438-021-00274-0
- Raes, A., Detienne, L., Windey, I., & Depaepe, F. (2019). A Systematic Literature Review on Synchronous Hybrid Learning: Gaps Identified. *Learning Environments Research*, 23(3), 269–290. doi: 10.1007/s10984-019-09303-z
- Singh, J. (2021). Enhancing Student Success in Health Care Programs: Active Learning in a Hybrid Format. *Journal of Instructional Pedagogies*, 18, 1–14.
- Singh, J., Steele, K., & Singh, L. (2021). Combining the Best of Online and Face-to-Face Learning: Hybrid and Blended Learning Approach for COVID-19, Post Vaccine, & Post-Pandemic World. *Journal of Educational Technology Systems*, 50(2), 140–171. doi:10.1177/00472395211047865
- SD Pandu. (2021, 15 September). PTMT Hari Pertama. Diunduh dari <https://sd.sekolahpandu.sch.id/?p=4939>. Diakses pada tanggal 11 Maret 2022.
- Sutton, E. (2021, 3 Maret). Student Engagement: Why it's Important and How to Promote it. Diunduh dari <https://www.branchingminds.com/blog/student-engagement-remote-in-person>. Diakses pada tanggal 3 Maret 2022.
- Steelcase Inc. (t.thn). How to Design Hybrid and Blended Learning Environments. Diunduh dari <https://www.steelcase.com/research/articles/topics/education/how-to-design-hybrid-and-blended-learning-environments/>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2022.
- Tamm, S. (2022, 8 Januari). 10 Biggest Disadvantages of E-Learning. Diunduh dari <https://e-student.org/disadvantages-of-e-learning/>. Diakses pada tanggal 3 Februari 2022.
- Toth, M. (2021, 17 Maret). Why Student Engagement is Important in a Post COVID World – and 5 Strategies to Improve It. Diunduh dari <https://www.learningsciences.com/blog/why-is-student-engagement-important/>. Diakses pada tanggal 25 Juli 2022.

- Winata, P., Kurniawan, I., Hardjoprakoso, W., & A. (2021, Juni). Kembali ke Sekolah dengan Aman dan Sehat Di Masa Pandemi dan Pasca Pandemi COVID-19. Green Building Council Indonesia. Diunduh dari <https://gbcindonesia.org/files/resource/bc59bd11-72ef-485a-bfc4-afb696d94247/Panduan%20Sekolah%20Sehat%20dan%20Nyaman%20di%20Masa%20Pandemi%20v1.0.pdf>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2022.
- Winstead, Scott. (2022, 20 Januari). What is An Omnidirectional Microphone? The Ultimate Guide for Newbies. Diunduh dari <https://myelearningworld.com/what-is-an-omnidirectional-microphone/#:~:text=Omnidirectional%20microphones%20are%20used%20when,performances%20of%20plays%20and%20musicals>. Diakses pada tanggal 13 Juli 2022.
- World Health Organization. (n.d.). About the Virus. Diunduh dari <https://www.euro.who.int/en/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/novel-coronavirus-2019-ncov#:~:text=On%2031%20December%202019%2C%20WHO,named%20%E2%80%9C2019%2DnCoV%E2%80%9D>. Diakses pada tanggal 2 Februari 2022.
- Yarrow, N., & Afkar, R. (2021, 17 September). Rewrite the Future: How Indonesia Can Overcome the Student Learning Losses from The Pandemic and Increase Learning Outcomes For All. Diunduh dari <https://blogs.worldbank.org/eastasiapacific/rewrite-future-how-indonesia-can-overcome-student-learning-losses-from-the-pandemic>. Diakses pada tanggal 5 Maret 2022.