

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di kelas II SDIT Asy-Syifa Kota Jambi dan menganalisis berbagai data temuan, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil observasi pada langkah pra pembelajaran daring sebelum memulai pembelajaran daring terlebih dahulu guru menyiapkan RPP daring, sumber belajar, serta media pendukung pembelajaran daring dimana guru menggunakan media teknologi berupa *laptop* dan *handphone* untuk mengakses internet serta aplikasi penunjang pembelajaran daring seperti (*Whatsapp*, *Zoom Meeting*, *Youtube* dan *Quizizz*, selain itu guru juga memperhatikan waktu dalam pembelajaran daring, menyesuaikan dengan keadaan yang ada.

Selanjutnya hasil wawancara guru dapat disimpulkan bahwa pada masa pandemi covid-19 ini pembelajaran tematik menggunakan sistem daring. Pembelajaran daring ini adalah pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang berbasis internet dimana proses pembelajaran berlangsung pasti menggunakan jangkauan internet, pembelajaran yang berbasis internet dimana pembelajaran atau pelaksanaannya menggunakan internet dan menggunakan *smarphone* atau menggunakan *laptop*. Pembelajaran daring ada baiknya dan ada buruknya. Baiknya, guru dalam pelaksanaan pembelajaran ini semakin menjadi tahu, yang awalnya tidak paham teknologi jadi lebih paham teknologi dan guru juga menjadi lebih kreatif karena dapat memvariasikan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Buruknya, pembelajaran daring waktunya terbatas dan membutuhkan biaya seperti kuota untuk membuka internet. Pelaksanaan

pembelajaran daring di kelas II menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebagai media penyampai informasi kepada orang tua murid terkait pembelajaran yang akan dilakukan pada masa pandemi covid-19. Selain itu juga menggunakan *Zoom* sebagai media pembelajaran tatap muka jarak jauh serta *Quizizz* sebagai media penilaian guru. Tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan pada masa pandemi covid-19 terutama pembelajaran daring ini, untuk *zoom* sendiri peserta didik sangat menyukai *zoom* karena dapat memberikan pembelajaran tatap muka, mereka bisa saling menyapa dan ketemu teman-temannya meski dalam jarak jauh. Sedangkan *Whatsapp* anak-anak mulai merasa bosan. Untuk *Quizizz* sendiri anak-anak sangat menyukai *quizizz* karena memiliki berbagai gambar animasi yang menarik dan mudah untuk digunakan seperti bermain *game*. Dalam pembelajaran terdapat beberapa kendala yang muncul seperti jaringan yang kurang stabil, orang tua siswa yang sibuk bekerja sehingga tidak bisa mendampingi anaknya belajar setiap saat, ada anak yang tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran. Solusinya untuk kendala jaringan lumayan sulit, namun bisa di atasi dengan mengganti posisi dengan mencari jaringan di tempat lain, selain itu orang tua yang sibuk bekerja membantu dan membimbing anak belajar ketika sudah pulang kerja serta anak yang tidak mengikuti pembelajaran di hari tersebut akan diberikan penugasan.

Hasil wawancara peserta didik menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik menyukai pembelajaran daring karena belajarnya santai dan menyenangkan karena ada aplikasi *zoom* yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena dengan *zoom* anak dapat bertemu dengan guru serta teman-temannya meskipun dalam jarak jauh serta proses pembelajaran tematik dapat

terlaksana dengan aktif dan guru dapat mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan *zoom*. Pembelajaran tematik yang seharusnya menyenangkan dan berpusat pada siswa, pada masa pandemi ini tematik menjadi tidak menyenangkan dibelajarkan hanya lewat WA saja, dengan adanya *zoom*, maka dapat membangkitkan kembali semangat siswa dan menjadikan pembelajaran tematik menjadi lebih bermakna. Namun pembelajaran di sekolah akan lebih menyenangkan disbanding pembelajaran daring. Saat belajar daring guru memberikan tugas kepada peserta didik dan tugas dikerjakan sendiri oleh peserta didik di rumah, tugas yang telah dikerjakan kemudian dikirim kembali ke *Whatsapp* pribadi guru untuk diberi penilaian dan hasil belajar peserta didik akan dikembalikan lagi. Kendala yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran daring salah satunya kendala jaringan yang tidak stabil, selain itu soal matematika perkalian yang dirasakan sedikit sulit dan perlu dipelajari dan dipahami lagi oleh peserta didik itu sendiri dengan bantuan dan bimbingan orang tua di rumah. Hampir seluruh peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan *zoom* ketimbang belajar di WA saja. Karena WA terkesan membosankan bagi peserta didik. Selain itu peserta didik juga sangat menyukai *quizizz*, selain mudah digunakan *quizizz* juga menawarkan berbagai animasi menarik yang disukai oleh peserta didik kelas rendah tentunya, dan *quizizz* terkesan seperti bermain *game*, peserta didik dapat berlomba-lomba menjawab pertanyaan yang diberikan guru pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik di kelas II SDIT Asy-Syifa pada masa pandemi covid-19 sudah berjalan dengan cukup baik. Adanya pembelajaran dengan sistem daring tidak menutup

kemungkin pembelajaran tidak berjalan dengan baik, hal tersebut tergantung kesiapan guru dan peserta didik dan adanya kreativitas guru dalam memvariasikan media dalam pembelajaran daring sehingga dengan itu dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan bermakna bagi peserta didik.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas SDIT Asy-Syifa Kota Jambi pada masa pandemi covid-19, maka penulis menyarankan agar:

1. Guru membuat rubrik penilaian pembelajaran secara daring sehingga hasil pembelajaran lebih terstruktur dan jelas.
2. Melaksanakan interaksi langsung dalam pembelajaran daring dengan tatap muka virtual melalui video menggunakan aplikasi yang mudah dipahami guru, misalnya *video conference, teleconference, zoom*.
3. Menyediakan bantuan kuota internet bagi peserta didik yang membutuhkan oleh pihak sekolah.
4. Menyediakan sarana dan prasana penunjang pembelajaran daring bagi guru seperti fasilitas wifi.