

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran digital di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Boarding School (SMP MBS) Bengkulu Utara, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan media pembelajaran digital di SMP Muhammadiyah Boarding School Bengkulu Utara telah berjalan dengan memanfaatkan laptop, proyektor, Interactive Flat Panel, aplikasi Canva, Microsoft PowerPoint, dan video pembelajaran sebagai media utama penyampaian materi. Jenis media yang digunakan masih tergolong standar dan belum bervariasi karena terpusat pada media penyajian materi, sedangkan platform pembelajaran interaktif dan Learning Management System belum dimanfaatkan. Intensitas penggunaannya juga belum merata antarguru dan antarmata pelajaran karena sebagian guru masih menggunakan media digital secara berkala, bukan pada setiap proses pembelajaran. Evaluasi berbasis digital telah berjalan dalam bentuk yang sederhana dan belum terintegrasi dalam satu sistem penilaian. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran media digital, namun keterlibatan aktifnya masih terbatas pada peran sebagai penyimak tayangan.
2. Faktor pendukung penerapan media pembelajaran digital di SMP Muhammadiyah Boarding School Bengkulu Utara meliputi ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, adanya jadwal dan pengawasan penggunaan media digital, keterbukaan guru terhadap pengembangan kompetensi, serta tingginya motivasi dan penerimaan peserta didik. Adapun faktor penghambatnya meliputi ketidakstabilan jaringan internet, keterbatasan kompetensi digital sebagian guru, pemadaman listrik yang belum diantisipasi dengan sumber daya listrik cadangan, belum tersedianya kebijakan tertulis dan mekanisme evaluasi pembelajaran digital, serta masih terbatasnya pelatihan bagi guru. Selain itu, karakteristik sekolah berasrama

turut memengaruhi penerapan pembelajaran digital, terutama melalui pembatasan penggunaan gawai di luar jam pembelajaran dan penggunaan jaringan internet secara bersama-sama.

### 3. **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

#### **1. Bagi Kepala Sekolah**

- a. Menambah jenis dan jumlah media pembelajaran digital yang tersedia di sekolah, khususnya media yang bersifat interaktif, agar penyampaian materi tidak terbatas pada slide presentasi.
- b. Mengadakan mesin genset atau perangkat catu daya cadangan sebagai antisipasi pemadaman listrik agar pembelajaran media digital tidak terhenti.
- c. Meningkatkan kapasitas dan kestabilan jaringan internet dengan mempertimbangkan pola akses bersama di lingkungan asrama.
- d. Menyusun kebijakan tertulis mengenai penggunaan media pembelajaran digital beserta mekanisme evaluasi berkala sekurang-kurangnya satu kali dalam satu semester.
- e. Menyelenggarakan pelatihan pembelajaran digital secara berjenjang bagi seluruh guru, terutama bagi guru yang belum pernah mengikuti pelatihan.
- f. Menyosialisasikan tata tertib penggunaan gawai secara berkala kepada seluruh peserta didik dan pembina asrama agar pemahaman peserta didik terhadap isi aturan tidak lagi terbelah.

#### **2. Bagi Guru**

- a. Memperbanyak dan memvariasikan media pembelajaran digital yang digunakan, misalnya video pembelajaran, animasi, simulasi, kuis daring, dan Learning Management System, agar penyampaian materi lebih bervariasi dan tidak monoton

- b. Meningkatkan frekuensi penggunaan media digital agar menjadi praktik rutin pada setiap mata pelajaran, bukan kegiatan yang bersifat berkala.
- c. Merancang aktivitas pembelajaran digital yang menuntut peserta didik menghasilkan karya dan berpartisipasi aktif, bukan sekadar menyimak tayangan.
- d. Membiasakan penggunaan satu platform evaluasi digital agar penilaian dan umpan balik kepada peserta didik terdokumentasi dengan baik.
- e. Memanfaatkan pendampingan sejawat dengan guru yang telah menguasai media digital sebagai sarana peningkatan kompetensi yang berkelanjutan.

### **3. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran media digital, tidak hanya sebagai penonton tetapi juga sebagai peserta yang bertanya, berdiskusi, dan menghasilkan karya.
- b. Memahami isi tata tertib penggunaan gawai di lingkungan asrama secara menyeluruh agar pemanfaatan perangkat digital berlangsung tertib dan bertanggung jawab. Memanfaatkan perangkat digital yang disediakan sekolah untuk belajar mandiri sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Memperluas jumlah dan cakupan responden dengan melibatkan peserta didik kelas VII dan VIII agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penerapan pembelajaran digital pada seluruh jenjang.
- b. Melaksanakan wawancara secara lebih mendalam dan berulang serta observasi pada beberapa waktu pengamatan yang berbeda sepanjang satu semester agar dinamika penerapan pembelajaran digital dapat tergambarkan secara lebih utuh.

- c. Melengkapi data persepsi dengan dokumen hasil belajar peserta didik agar simpulan mengenai dampak pembelajaran digital terhadap prestasi akademik dapat diuji secara lebih objektif.
- d. Mengembangkan penelitian tindakan atau penelitian pengembangan yang berfokus pada peningkatan variasi media dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran media digital.

