

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi Platform Wayground dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 1 Sugihwaras, dapat ditarik beberapa kesimpulan mendalam yang menjawab rumusan masalah penelitian.

Pertama, terkait proses implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) melalui Wayground, penelitian ini menemukan bahwa implementasi berhasil mentranslasikan prinsip-prinsip *deep learning* (*joyful, mindful, meaningful*) ke dalam desain dan praktik pembelajaran yang konkret. Wayground berfungsi sebagai ekosistem digital terintegrasi yang memungkinkan transformasi pedagogi dari model *teacher-centered* menuju *student-centered*.

Pembelajaran menjadi menyenangkan (*joyful*) karena platform memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan kompetensi (melalui umpan balik instan dan gamifikasi), otonomi (dalam mengeksplorasi materi), dan keterhubungan (melalui kolaborasi digital). Aspek berkesadaran (*mindful*) terwujud melalui siklus umpan balik *real-time* dan terstruktur dari guru serta refleksi yang difasilitasi fitur platform, yang meningkatkan metakognisi siswa. Sementara itu, pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful*) karena Wayground memungkinkan modifikasi dan redefinisi tugas (sesuai model

SAMR), di mana siswa aktif mengonstruksi pengetahuan Bahasa Indonesia melalui proyek kolaboratif dan diskusi yang kontekstual, menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.

Kedua, terkait respon dan keterlibatan (*engagement*) siswa, temuan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon yang sangat positif. Wayground berhasil meningkatkan keterlibatan perilaku (keaktifan mengerjakan tugas dan diskusi), keterlibatan emosional (perasaan senang, antusias, dan motivasi intrinsik), dan keterlibatan kognitif (kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif). Platform ini memberikan ruang aman bagi partisipasi siswa yang biasanya pemalu di kelas fisik. Namun, keterlibatan tersebut tidak seragam dan dipengaruhi oleh faktor kesenjangan digital serta gaya belajar individu. Secara keseluruhan, implementasi Wayground telah membuka potensi untuk menciptakan pengalaman belajar Bahasa Indonesia yang lebih partisipatif, interaktif, dan mendalam sesuai dengan visi Kurikulum Merdeka.

Keiga, mengenai faktor pendukung dan penghambat implementasi, penelitian mengidentifikasi bahwa keberhasilan sangat bergantung pada faktor pendukung yang saling terkait. Faktor kunci meliputi: (1) Komitmen dan literasi digital guru sebagai desainer pembelajaran; (2) Dukungan infrastruktur dasar sekolah (akses internet, perangkat); (3) Desain pedagogis yang kuat yang mengutamakan tujuan pembelajaran di atas alat teknologi; serta (4) Respon positif siswa yang sebagai *digital natives*. Di

sisi lain, hambatan utama bersifat struktural dan kontekstual: (1) Kesenjangan digital (*digital divide*) di tingkat siswa, yang memunculkan ketimpangan akses dan literasi; (2) Beban kognitif tambahan bagi guru dalam menyiapkan materi digital dan bagi siswa dalam adaptasi teknis; serta (3) Tantangan kultural, berupa ketergantungan pada model pembelajaran konvensional dan keterbatasan pemahaman orang tua terhadap pembelajaran digital.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki sejumlah implikasi penting bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan.

1. Implikasi Teoretis: Penelitian ini memperkuat dan mempertajam kerangka teori pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan *Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL)* dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Temuan menunjukkan bahwa teknologi (dalam hal ini Wayground) dapat berfungsi sebagai katalis efektif untuk menciptakan kondisi *joyful, mindful, dan meaningful* ketika diintegrasikan dengan desain pedagogis yang intentional. Penelitian ini juga memberikan bukti empiris tentang penerapan model SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Wayground pada level *Modification* dan *Redefinition*-lah yang paling berkontribusi pada terwujudnya pembelajaran mendalam. Selain itu, penelitian ini mengonfirmasi relevansi Teori Determinasi Diri (*Self-*

Determination Theory) dalam mendesain lingkungan belajar digital yang memotivasi.

2. Implikasi Praktis:

- a. Bagi Guru dan Calon Guru: Penelitian ini menegaskan pergeseran peran guru dari penyampai informasi menjadi fasilitator dan desainer pengalaman belajar. Keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada kemampuan pedagogis guru, bukan sekadar kecakapan teknis. Guru didorong untuk melakukan perencanaan pembelajaran yang matang, merancang aktivitas bermakna di platform, dan menyediakan scaffolding yang memadai.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah dan Dinas Pendidikan): Temuan penelitian menyoroti urgensi untuk membangun infrastruktur dan kebijakan pendukung yang holistik. Kebijakan tidak boleh hanya fokus pada penyediaan perangkat, tetapi juga pada: (a) pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan yang berfokus pada pedagogi digital, (b) penyediaan dukungan teknis dan kurikuler, serta (c) penyusunan panduan etika dan keselamatan berdigital dalam pembelajaran.
- c. Bagi Pengembang Platform EdTech (seperti Wayground): Penelitian memberikan masukan untuk pengembangan fitur yang lebih inklusif dan kontekstual, seperti mode luring (*offline*), antarmuka yang lebih sederhana untuk pengguna muda, serta dashbor analitik yang ramah bagi guru dan orang tua. Kolaborasi antara pengembang platform dengan praktisi pendidikan sangat diperlukan

untuk menciptakan alat yang benar-benar menjawab kebutuhan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, berikut disampaikan saran untuk berbagai pemangku kepentingan dan penelitian selanjutnya:

1. Saran bagi Guru dan SDN 1 Sugihwaras:
 - a. Lakukan pelatihan sesama rekan (*peer coaching*) untuk berbagi praktik baik dalam mendesain aktivitas pembelajaran mendalam menggunakan Wayground.
 - b. Kembangkan bank materi dan template aktivitas Wayground yang spesifik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia SD, sehingga dapat digunakan dan diadaptasi oleh guru lain.
 - c. Terapkan model *blended learning* yang fleksibel, dengan mempertimbangkan kesiapan dan akses siswa. Aktivitas daring dapat dikombinasikan dengan proyek luring untuk mengatasi kesenjangan digital.
 - d. Lakukan komunikasi intensif dengan orang tua melalui sosialisasi, workshop singkat, atau grup informasi untuk membangun pemahaman dan dukungan terhadap pembelajaran berbasis digital.
2. Saran bagi Pemerintah dan Lembaga Penyelenggara Pendidikan:
 - a. Pemerintah Daerah/Dinas Pendidikan disarankan untuk membuat program pelatihan "Pedagogi Digital untuk Pembelajaran Mendalam" yang menasar guru-guru SD, tidak hanya terfokus pada pelatihan teknis tool.
 - b. Sekolah disarankan membuat peta jalan (*roadmap*) digitalisasi yang realistis, termasuk alokasi anggaran untuk maintenance

infrastruktur, skema pinjaman perangkat untuk siswa kurang mampu, dan kebijakan penggunaan teknologi yang sehat.

- c. Pertimbangkan untuk membentuk komunitas praktisi antar sekolah untuk saling berbagi sumber daya dan pemecahan masalah terkait implementasi teknologi pembelajaran.

3. Saran bagi Peneliti Selanjutnya:

- a. Penelitian ini dapat diperluas dengan pendekatan mixed- methods yang menggabungkan data kualitatif mendalam dengan data kuantitatif (misalnya, survei keterlibatan skala besar, analisis peningkatan hasil belajar) untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.
- b. Melakukan studi longitudinal untuk mengamati dampak jangka panjang penggunaan platform seperti Wayground terhadap motivasi belajar, kemampuan metakognisi, dan hasil akademik siswa.
- c. Menyelidiki implementasi Wayground pada konteks, mata pelajaran, dan jenjang yang berbeda (seperti Matematika, IPA, atau di tingkat SMP) untuk menguji transferabilitas temuan.
- d. Meneliti aspek kesenjangan digital dan inklusivitas secara lebih spesifik, termasuk strategi efektif untuk mengatasi hambatan akses dan partisipasi siswa dari latar belakang sosio-ekonomi yang beragam.
- e. Mengeksplorasi pengintegrasian Kecerdasan Buatan (AI) dalam platform seperti Wayground untuk personalisasi pembelajaran dan otomatisasi umpan balik, serta dampak etis dan pedagogisnya.