

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan, kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa Kemayoran Jakarta Pusat, disimpulkan bahwa terdapat beberapa poin sebagai berikut. Melalui proses identifikasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pembelajaran. Permasalahan yang utama adalah lemahnya tingkat hasil belajar keterampilan mendesain pamflet menggunakan aplikasi *photoshop cs 3* pada warga belajar kelompok belajar masyarakat Taman Siswa Kemayoran Jakarta Pusat.

Munculnya permasalahan tidak terlepas dari beberapa penyebab antara lain penggunaan media yang kurang optimal sebagai media pembelajaran yang baik dan menumbuhkan minat belajar warga belajar. Permasalahan ini memiliki dampak pada hasil dari pembelajaran keterampilan komputer kelompok belajar masyarakat Taman Siswa itu sendiri. Warga belajar hanya mengandalkan tutor sebagai sumber belajar, maka proses belajar hanya terjadi pada saat tatap muka yang tidak efektif dan efisien dengan segala keterbatasan satu pengajar. Ditambah dengan waktu pembelajaran yang hanya 2

jam sekali dalam seminggu dengan warga belajar berstatus pekerja yang sering tidak datang tepat waktu sehingga pencapaian yang diharapkan tutor sering tidak terpenuhi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memiliki solusi antara lain dengan menciptakan pembelajaran yang mandiri dengan mengacu pada konsep Pendidikan Luar Sekolah yaitu pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan warga belajar. Berdasarkan konsep tersebut mendorong peneliti untuk merancang sebuah konsep pembelajaran dengan menggunakan media model 3gp sebagai media pembelajarannya.

Peneliti mendapatkan hasil setelah diberikan perlakuan terhadap warga belajar adalah media model 3gp mampu meningkatkan keterampilan mendesain pamflet pada warga belajar kelompok belajar masyarakat Taman Siswa Kemayoran Jakarta Pusat. Kesimpulan tersebut diperoleh dengan dukungan berbagai data melalui *multi instrument*, berbentuk angket, pedoman observasi, serta tes keterampilan maupun pengetahuan mendesain warga belajar menggunakan aplikasi *photoshop cs 3*. Peneliti mendapatkan data valid bahwa keterampilan mendesain pamflet warga belajar mengalami peningkatan 16,58%. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media model 3gp dalam pembelajaran berpengaruh langsung terhadap keterampilan mendesain pamflet warga belajar.

### *Temuan-temuan penting*

- a. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media model 3gp masih bergantung terhadap pembelajaran tatap muka.
- b. Mayoritas warga belajar memiliki respon yang positif hal tersebut terlihat dari tingkat antusias warga belajar menggunakan media model 3gp sebagai media pembelajaran.
- c. Dalam pelaksanaan pembelajaran media model 3gp ini warga belajar melaporkan segala perkembangan hasil belajarnya. Tentunya dengan melakukan aktivitas pembelajaran di luar pembelajaran tatap muka.

### **B. Implikasi**

Pembelajaran media model 3gp disesuaikan dengan pencapaian standar kompetensi mengacu pada standar proses pendidikan non formal, dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran. Proses tersebut menimbulkan implikasi aktivitas pembelajaran.

Implikasi positif dari penerapan media pembelajaran pada pelatihan *photoshop* adalah sebagai berikut.

1. Memudahkan warga belajar kelompok belajar masyarakat komputer Taman Siswa yang memiliki aktifitas untuk tetap

belajar di luar jam kelas pembelajaran menggunakan media model 3gp.

2. Membantu mewujudkan harapan tutor untuk berperan sebagai fasilitator.
3. Meningkatkan kemandirian warga belajar dari menyusun hingga mengatur waktu belajar mereka sendiri karena waktu mereka lebih banyak di luar kelas keterampilan.
4. Membantu warga belajar dalam meningkatkan keterampilan mendesain pamflet menggunakan aplikasi *photoshop cs 3*.

Implikasi negatif pada pelaksanaan pembelajaran adalah belum seluruhnya warga belajar memiliki kesadaran untuk belajar secara mandiri.

### **C. Saran**

Adapun saran-saran yang dapat dijadikan sebagai upaya perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran media model 3gp adalah sebagai berikut.

*Bagi warga belajar*

1. Warga belajar menyusun rancangan dengan tutor untuk waktu penggunaan media model 3gp sebagai media pembelajaran di luar kelas keterampilan.

2. Warga belajar berkoordinasi untuk melakukan pembelajaran media model 3gp pada waktu senggang mereka baik secara kelompok ataupun individu.

*Bagi tutor*

1. Tutor selalu memotivasi warga belajar untuk terus mempelajari media model 3gp di luar kelas keterampilan.
2. Tutor terus memonitori kegiatan pembelajaran warga belajar menggunakan media model 3gp.
3. Tutor jangan terlalu mendominasi pada setiap pertemuan kelas keterampilan, bangun pandangan warga belajar bahawa tutor hanya sebagai fasilitator.

*Bagi jurusan Pendidikan Luar Sekolah*

1. Pendidikan Luar Sekolah merupakan pendidikan berbasis masyarakat maka pembelajaran harus dapat menembus segala elemen masyarakat.
2. Pendidikan Luar Sekolah merupakan pendidikan orang dewasa maka pembelajaran harus disesuaikan dan mengacu pada warga belajar.

***Kontribusi Bagi Jurusan PLS***

1. Sebagai upaya pengembangan media dan sarana Pendidikan Luar Sekolah.

2. Sebagai bentuk dedikasi kepada masyarakat sebagai pendidikan berbasis masyarakat.
3. Memberikan kontribusi di bidang media pembelajaran yang menembus semua kalangan dan pemanfaatan waktu belajar dengan tempat dan kesempatan yang fleksibel.