

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai model pembelajaran di jurusan teater kelas X SMKN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta pada pembelajaran olah tubuh ditemukan bahwa pembelajaran tersebut menggunakan model *Blended Learning* serta menggunakan media aplikasi *Google Classroom*, *YouTube*, dan *Whatsapp Group*. Adapun kesimpulannya sebagai berikut.

1. Pembelajaran Olah Tubuh dilakukan dengan model *Blended Learning* yang menggabungkan sistem daring dan luring, hal tersebut tertuang dalam rencana pembelajaran yang telah disusun.
2. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, *YouTube* dan video untuk memberikan materi Olah Tubuh submateri akrobatik, dan *Whatsapp Group* digunakan sebagai media berkomunikasi bagi pendidik dan peserta didik untuk memberitahukan segala informasi.
3. Kelebihan dari sistem daring adalah siswa dapat mengerjakan tugas dengan waktu yang lebih leluasa. Selain itu, siswa dapat mengulang materi dengan membuka kembali *link* yang tertaut pada *YouTube*. kelebihan pembelajaran luring peserta didik dapat berimprovisasi lebih bebas.
4. Kekurangan pembelajaran daring adalah peserta didik tidak dapat mengetahui bentuk gerak yang benar secara langsung karena peserta didik hanya melihat dan mengamati melalui video.

Kendala yang terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran daring di antaranya koneksi yang tidak lancar, kapasitas memori yang kurang memadai, video dari satu sisi depan yang membuat detail gerak kurang jelas, dan terjadinya pemadaman listrik secara bergilir.

5. kekurangan sistem luring yakni badan bergerak lebih banyak sehingga membuat siswa merasa lelah. Siswa dituntut bergerak terus menerus dalam waktu yang cukup lama sehingga membuat stamina peserta didik menjadi menurun. Peserta didik merasa jenuh dengan materi yang disampaikan karena metode yang digunakan pendidik kurang variatif.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian model *blended learning* di SMKN 1 Kasihan, peneliti mempunyai saran sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik:
 - a. Pendidik sebaiknya lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran menambah variasi metode, dan membangun semangat peserta didik untuk belajar.
 - b. Pendidik sebaiknya lebih menguasai dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih sehingga peserta didik dapat memahami dengan lebih baik.
 - c. Pendidik sebaiknya menambah kegiatan di awal pertemuan, sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

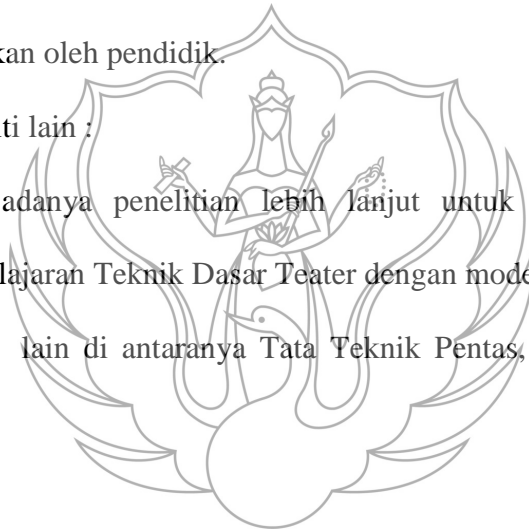
- d. Pendidik sebaiknya mempelajari aplikasi lain seperti media edukasi berbentuk *game* untuk menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring.

2. Bagi Peserta Didik :

- a. Lebih aktif mengikuti pembelajaran luring maupun daring.
- b. Dapat mengaplikasikan contoh demonstrasi yang disampaikan oleh pendidik.
- c. Memanfaatkan aplikasi yang diberikan dalam ruang diskusi yang disediakan oleh pendidik.

3. Bagi peneliti lain :

Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Teknik Dasar Teater dengan model *blended learning* pada materi lain di antaranya Tata Teknik Pentas, Pemeranan, dan Olah Vokal.



DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tertulis

- Afifah, Mayfatul. (2020). Pembelajaran Seni Budaya Bidang Teater Secara Daring di Kelas VII B SMPIT Ar Raihan Bantul. *Indonesian Journal Of Performing Art Education*. Volume 1.
- Anggraeni, D.M & Saryono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Basrowi dan Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. (1992). *Qualitative research for education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Driscoll, M. (2002). *Blended learning: les't Get beyond the Hype*. [online]. Pada tanggal 06 maret 2022, jam 11.40 WIB. http://www8.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf
- Esser, R. (2007). *Das Grobe Arbeitsbuch Literaturunterricht: Lyric-Epik-Dramatik*. Mulheim an Der Ruhr: Verlag an Der Ruhr.
- Harymawan, RMA. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Indah, Dian. (2021). Penerapan Pembelajaran Blended learning pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Ma'arif Mayak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Artikel Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 4. No 2.
- Iswantara, Nur. (2016). *Drama Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Media Kreatif.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Moleong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nindya, Deklara. (2018). Daya Tarik Pembelajaran di Era Abad 21 dengan Blended Learning. *Artikel Kajian Teknologi Pendidikan*. Volume 1. No 1.

Sjukur, Sulihin B. (2012). Pengaruh Blended learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol.2 No 3.

Staker. (2012). *Classifying K-12 Blended learning*. Innosight Institute

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta. Sukmadinata,

Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 tahun 2013 Sistem Pendidikan Nasional 2003.

Waluyo, Herman J. (2001). *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.

B. Narasumber

Beni Susilo Wardoyo. (43 tahun). Sekretaris Jurusan Pemeranan.
Tanggal 15 April 2022 wawancara langsung

Citra Naela. (16 Tahun). Peserta didik SMKN 1 Kasihan Bantul.
Tanggal 1 April 2022 wawancara langsung

Galih Agung. (16 tahun) . Peserta didik SMKN 1 Kasihan Bantul.
Tanggal 11 april 2022 wawancara langsung

Naufal Hakim. (16 Tahun). Peserta didik SMKN 1 Kasihan Bantul.
Tanggal 16 April 2022 wawancara langsung.

Niko Tasnim. (16 Tahun). Peserta didik SMKN 1 Kasihan Bantul.
Tanggal 20 April 2022 wawancara langsung

Nunik widiasih. (45 tahun). Pendidik Teknik Olah Dasar Teater.
Tanggal 28 April 2022 wawancara langsung .