

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Secara umum penelitian ini telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu mengetahui perbedaan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi antara pendekatan *Eduainment* dengan teknik permainan dibandingkan pendekatan *Expository*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi antara pendekatan *Eduainment* dengan teknik permainan dibandingkan pendekatan *Expository* pada siswa kelas VII-A dan VII-B pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Cirebon.

Secara khusus, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aspek pengetahuan (C1), Pendekatan *Eduainment* dengan teknik permainan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan *Expository* dalam meningkatkan pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek pengetahuan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, dengan demikian pendekatan *Eduainment* berhasil memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, bahwa t_{hitung} sebesar **3,404** dan t_{tabel} sebesar **2,048** berdasarkan kriteria uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**3,404 > 2,048**), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Ditinjau dari aspek pemahaman (C2), Pendekatan *Eduainment* dengan teknik permainan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan *Expository* dalam

meningkatkan pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek pemahaman pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. dengan demikian pendekatan *Edutainment* berhasil memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. bahwa t_{hitung} sebesar **3,940** dan t_{tabel} sebesar **2,048** berdasarkan kriteria uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**3,940 > 2,048**). maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3. Ditinjau dari aspek penerapan (C3). Pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan *Expository* dalam meningkatkan pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif aspek penerapan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. dengan demikian pendekatan *Edutainment* berhasil memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. bahwa t_{hitung} sebesar **3,299** dan t_{tabel} sebesar **2,048** berdasarkan kriteria uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**3,299 > 2,048**). maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengetahui, memahami dan menerapkan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP. peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar hendaknya menggunakan penggunaan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam

kegiatan belajar mengajar lebih dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Para Guru khususnya guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) disarankan untuk menggunakan penggunaan pendekatan Edutainment dengan teknik permainan bagi siswa agar proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sehingga dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan khususnya bagi Konsentrasi Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penggunaan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. penggunaan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan merupakan inovasi baru dalam pembelajarandi Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya bagi Konsentrasi Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai pengembang kurikulum dan media pembelajaran diharapkan dapat memunculkan inovasi-inovasi baru mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terkini dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi pustaka bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian tentang pengembangan dan pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran dan diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif dalam

mengembangkan multimedia sebagai sumber belajar dengan memperhatikan berbagai komponen dan unsur pembelajaran. penggunaan pendekatan *Eduainment* dengan teknik permainan harus selalu diupdate agar siswa tidak bosan. Dengan demikian perlu adanya perbaikan dalam rangka pengembangan penelitian selanjutnya.