

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Simpulan secara umum dari penelitian ini adalah pemanfaatan dari media pembelajaran JeopardyLabs memiliki pengaruh terhadap kepuasan belajar siswa sekolah menengah pertama yang dilakukan di SMPN 45 dengan sampel kelas 8 F sebagai kelas eksperimen dan kelas 8 I sebagai kelas kontrol. Adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeopardyLabs terhadap kepuasan belajar siswa dapat dilihat dari penjabaran menggunakan analisis data non parametrik menggunakan uji *Man-Whitney* dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Tingkat signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari taraf signifikansi 5% (0,05) yang digunakan. Dari simpulan secara umum yang sudah dijelaskan, akhirnya peneliti berhasil menemukan simpulan secara khusus sebagai berikut:

1. Melalui hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif interpretasi skor didapatkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeopardyLabs terhadap peningkatan kepuasan belajar siswa pada dimensi kehandalan (*reliability*) dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 45 Kota Bandung.
2. Melalui hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif interpretasi skor didapatkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeopardyLabs terhadap peningkatan kepuasan belajar siswa pada dimensi daya tanggap (*responsiveness*) dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 45 Kota Bandung.
3. Melalui hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif interpretasi skor didapatkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeopardyLabs terhadap peningkatan kepuasan belajar siswa pada dimensi (kepastian) (*assurance*) dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 45 Kota Bandung.

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Melalui hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif interpretasi skor didapatkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeoperdyLabs terhadap peningkatan kepuasan belajar siswa pada dimensi empati (*empathy*) dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 45 Kota Bandung.
5. Melalui hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif interpretasi skor didapatkan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran JeoperdyLabs terhadap peningkatan kepuasan belajar siswa pada dimensi (*tangible*) bukti fisik dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 45 Kota Bandung.

Berdasarkan data di atas maka ditemukan lima dimensi kepuasan belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran JeoperdyLabs terdapat pada rentang di atas 90%. Hal ini bila dilihat dari persentase interpretasi skor maka pengaruh penggunaan media pembelajaran *JeoeprdyLabs* berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa. Bila dihitung rata-rata kelima dimensi kepuasan belajar tersebut maka akan ditemukan hasil sebagai berikut:

- a) Dimensi *reliability* (kehandalan) **skor kelas eksperimen: 92,82%**
- b) Dimensi *responsifeness* (daya tanggap) **skor kelas eksperimen: 93,97%**
- c) Dimensi *assurance* (kepastian) **skor kelas eksperimen: 94,31%**
- d) Dimensi *empathy* (empati) **skor kelas eksperimen: 95%**
- e) Dimensi *tangible* (bukti fisik) **skor kelas eksperimen: 94,41%**

Rumus menghitung rata-rata :
$$\frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Banyak dimensi}} = \frac{470,51\%}{5} = \mathbf{94,10\%}.$$

Jadi, rata-rata keseluruhan tingkat kepuasan berdasarkan kelima dimensi yang diukur sebesar **94,10 % (Sangat Kuat)**

5.2 Rekomendasi

Segala proses yang telah berhasil peneliti lalui, dengan penuh harap semoga dengan adanya penelitian ini mampu menyajikan manfaat dan menambah wawasan

keilmuan teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun rekomendasi yang diberikan kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Sekolah

Bagi pihak sekolah perlu memberikan fasilitas kepada para staff pengajar di lingkungan wilayahnya untuk membekali keterampilan penggunaan berbagai media pembelajaran yang sudah memiliki berbagai inovasi dan daya tarik untuk dikombinasikan dengan pembelajaran tradisional yang masih digunakan di kelas. Pihak sekolah juga perlu memberikan berbagai pelatihan penggunaan media pembelajaran kepada para tenaga pengajarnya terutama guru yang bisa dibilang guru senior agar bisa mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, pelatihan penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar karena mereka merasakan mendapatkan suasana baru dalam belajar.

2. Guru

Dengan adanya penelitian ini, semoga banyak guru yang peduli terhadap kepuasan belajar siswa guna meningkatkan taraf pemahaman dan memberikan daya tarik dalam belajar menggunakan berbagai media pembelajaran. Guru perlu terus menerus meningkatkan kemampuannya untuk membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu yang bisa ditingkatkan adalah penerapan media pembelajaran maupun mengkombinasikan media pembelajaran dengan metode belajar yang lebih menyenangkan agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti pemanfaatan suatu media pembelajaran terhadap kepuasan belajar, diharapkan mampu memilih media pembelajaran yang bisa digunakan secara berkolaborasi agar siswa bisa belajar belajar secara tim dengan sesama teman. Pemilihan media pembelajaran pun tidak usah yang

terlalu rumit, tapi yang sederhana saja namun menyenangkan. Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menyampaikan pesan belajar kepada siswa secara efektif guna meningkatkan kepuasan belajar siswa di semua dimensinya.

Selain penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk mengukur kepuasan belajar siswa, penggunaan media pembelajaran pun akan menarik digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya perlu juga berkolaborasi dengan pihak guru pengajar supaya bisa saling bertukar informasi mengenai siswa yang akan dijadikan responden penelitian. Hal ini sangat penting karena jika kita ingin meneliti sesuatu terkhusus siswa, kita harus mengenal dahulu siapa yang akan dijadikan sumber pengambilan data penelitian kita, jadi alangkah baiknya peneliti selalu berkolaborasi ataupun meminta pendampingan kepada guru pengajar agar siswa menjadi lebih menghargai kita sebagai tamu di kelas. Selain itu, kita juga bisa bertukar informasi mengenai media pembelajaran terbaru apa saja yang bisa diterapkan oleh guru agar pembelajaran yang biasanya menggunakan teknik tradisional seperti cramah dan tanpa penerapan media pembelajaran bisa belajar dan mulai menggunakan media pembelajaran.

Kepuasan belajar merupakan salah satu permasalahan yang cukup menarik untuk diteliti. Karena tidak jarang kepuasan belajar seorang siswa berpengaruh terhadap penyerapan materi yang diberikan oleh guru. Banyak penelitian terdahulu yang mengukur kepuasan belajar siswa menggunakan suatu media pembelajaran dan hasilnya adalah dengan penggunaan media dalam proses belajar mampu meningkatkan kepuasan belajar siswa, dan bonusnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran tersebut akan memberikan stimulus positif kepada siswa karena mereka merasakan suatu pengalaman baru dalam belajar.