

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media *Universe Sandbox 2* pada kelas X IPS 3 di SMA Negeri 7 Bandung sebagai kelas eksperimen berada pada kategori sedang.
2. Tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi tanpa menggunakan media *Universe Sandbox 2* melainkan menggunakan media *Power Point* pada kelas X IPS 1 di SMA Negeri 7 Bandung sebagai kelas kontrol berada pada kategori sedang
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan metode *Mann Whitney* yang menunjukkan nilai asymp. Sig di peroleh nilai 0,773 yang lebih besar dari 0,05 yang berarti H0 diterima dan H1 ditolak dengan kata lain tidak terdapat perbedaan minat belajar antara kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran *Universe Sandbox 2* dan kelas yang diajar menggunakan media *Power Point* .

#### B. Implikasi

Dengan mengacu kepada hasil penelitian dan kesimpulan sebagaimana dikemukakan diatas, media pembelajaran *Universe Sandbox 2* ini sangat bermanfaat bagi guru karena media pembelajaran mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Melalui media pembelajaran *Universe Sandbox 2* ini, guru dengan mudah memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga menarik perhatian siswa dan rendahnya minat belajar siswa bisa teratasi.

### C. Rekomendasi

Penelitian ini telah dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil yang baik, namun adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu penggunaan angket dalam penelitian ini terkadang jawaban yang diberikan sampel tidak menunjukkan keadaan yang sesungguhnya, penggunaan media *Universe Sandbox 2* dalam penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran secara daring sehingga masih banyak siswa yang belum terbiasa dan kurang memahami isi materi akibat dari terhambatnya koneksi internet sebagian siswa sehingga peneliti sebagai pengajar harus sedikit mengulang-ulang isi materi.

Berdasarkan keterbatasan penelitian tersebut menghasilkan beberapa rekomendasi terhadap pendidik maupun terhadap peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang media *Universe Sandbox 2* maupun minat belajar, berikut beberapa rekomendasi yang peneliti berikan :

- a. Penggunaan media pembelajaran *Universe Sandbox 2* dalam pembelajaran geografi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, maka peneliti merekomendasikan penggunaan media *Universe Sandbox 2* sebagai media pembelajaran, khususnya kepada pendidik yang mempunyai masalah dengan rendahnya minat belajar siswa.
- b. Penggunaan media *Universe Sandbox 2* dalam penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran secara daring sehingga masih banyak siswa yang belum terbiasa dan kurang memahami isi materi akibat dari terhambatnya koneksi internet sebagian siswa sehingga peneliti sebagai pengajar harus sedikit mengulang-ulang isi materi. Berdasarkan kekurangan dalam penelitian tersebut, peneliti merekomendasikan kepada pendidik maupun peneliti yang akan meneliti media *Universe Sandbox 2* maupun minat belajar untuk menggunakan media *Universe Sandbox 2* secara tatap muka agar pembelajaran lebih optimal.
- c. Dalam pelaksanaan penelitian ini, masih banyak siswa yang masih belum terbiasa dengan media *Universe Sandbox 2*. Peneliti merekomendasikan kepada pendidik maupun peneliti selanjutnya untuk pengenalan terlebih

dahulu yang lebih mendalam terhadap media *Universe Sandbox 2* sebelum kegiatan belajar mengajar.

- d. Penelitian ini dalam pelaksanaannya pembahasannya terlalu luas dan tidak menjurus ke salah satu pokok bahasan sehingga soal dalam angket penelitian ini tidak tegas dan terlalu menanyakan media bukan minatnya. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk fokus dalam satu pokok bahasan serta memperhatikan soal angket yang akan ditanyakan.
- e. Dalam penelitian ini juga, media yang digunakan peneliti tidak saling membandingkan satu sama lain sehingga meningkatnya minat belajar siswa hanya berlangsung sementara. Peneliti juga merekomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran lainnya yang setara dengan *Universe Sandbox 2* atau media pembelajaran lainnya sehingga bisa saling membandingkan satu sama lain dan peningkatan minat belajar siswa tidak berlangsung sementara.
- f. Penelitian ini dan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan media *Universe Sandbox 2* maupun menggunakan media pembelajaran lainnya memiliki hasil yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya dan para pendidik untuk memilih penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan memunculkan ide-ide baru untuk digunakan mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran.