

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa pada materi Interaksi Sosial, terdapat kesimpulan yaitu sebagai berikut:

**5.1.1** Penggunaan Media Pembelajaran Komputer “Taman Belajar” memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif pemahaman (C2) dengan peningkatan yang dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi belajar

**5.1.2** Penggunaan Media Pembelajaran Komputer “Taman Belajar” memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif penerapan (C3) dengan peningkatan yang dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi belajar sehingga siswa mengetahui bagaimana pengaplikasian materi belajar secara langsung

**5.1.3** Penggunaan Media Pembelajaran Komputer “Taman Belajar” memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif analisis (C4) dengan peningkatan yang dilihat melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mampu mempermudah siswa untuk mengembangkan kemampuan analisisnya terhadap materi belajar yang diberikan.

## 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

### 5.2.1 Implikasi

Berdasarkan dari hasil analisis peneliti melalui penelitian yang telah dilakukan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran komputer. Hal ini dikarenakan media pembelajaran komputer memfasilitasi gaya belajar siswa secara visual, aural, dan kinestetik, serta membantu siswa mengembangkan metode belajar mandiri. Tampilan yang menarik perhatian dan menyenangkan yang merangsang rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka menyerap materi dengan lebih baik yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

### 5.2.2 Rekomendasi

#### 1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan kepada guru efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan pula melalui hasil penelitian ini guru mampu membuat Media Pembelajaran Komputer untuk mata pelajaran lainnya terutama pada mata pelajaran yang biasanya masih menggunakan metode pembelajaran lama atau metode pembelajaran ceramah agar bisa memberikan materi secara menarik serta menyenangkan kepada siswa.

#### 2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan meningkatkan gaya belajar siswa sehingga materi yang disajikan lebih mudah diterima oleh siswa.

#### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan agar peneliti lain meneliti penelitian yang sejenis, namun mengembangkannya lebih lanjut agar penelitian selanjutnya lebih bersifat terkini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi atau referensi bagi peneliti masa depan, tetapi pada dasar yang lebih luas.

#### 4. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi keilmuan dan penelitian di dunia pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran komputer.