

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat diperoleh hasil perhitungan dan analisis data statistik sebagai berikut :

1. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh antara variabel Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar. Semakin tinggi Blended Learning maka semakin tinggi juga Kepuasan Belajar. Begitupun sebaliknya Semakin rendah Blended Learning maka semakin rendah juga Kepuasan Belajar
2. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh antara variabel Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar. Semakin tinggi Keterlibatan Siswa maka semakin tinggi juga Kepuasan Belajar. Begitupun sebaliknya Semakin rendah Keterlibatan Siswa maka semakin rendah juga Kepuasan Belajar.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh antara variabel Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar secara bersama-sama antara variabel Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar. Artinya semakin tinggi Blended Learning dan Keterlibatan Siswa maka akan semakin tinggi juga Kepuasan Belajar. Begitupun sebaliknya jika Blended Learning dan Keterlibatan Siswa memiliki semakin rendah maka akan Kepuasan belajar juga akan menurun.

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi merupakan akibat langsung atau hasil dari suatu penelitian yang dilakukan Berdasarkan hasil penelitian Blended Learning dan Keterlibatan terhadap Kepuasan Belajar pada peserta didik SMAN 87 Jakarta jurusan IPS. Kepuasan belajar peserta didik jurusan IPS SMAN 87 Jakarta tidak hanya

dipengaruhi oleh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa saja, melainkan terdapat faktor lain yang memberikan sumbangan pengaruh yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini telah membuktikan adanya faktor pengaruh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar. Adapun implikasi dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pada variabel Blended Learning diperoleh rata-rata skor hitung yang telah dicantumkan pada bab sebelumnya. Indikator dalam variabel Blended Learning yang memiliki persentase paling besar adalah “*Performance Support Materials*” dengan persentase sebesar 21,1%, serta skor pernyataan tertinggi sebesar 439. Indikator ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan karena peserta didik perlu bantuan atau dukungan dalam melakukan kegiatan pembelajaran tidak hanya dengan cara konvensional saja dan tidak terbatas dengan tempat dan waktu. Melainkan dengan dukungan materi yang disediakan dalam model blended learning melalui suatu platform belajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dan cukup fleksibel dalam mengakses materi baik yang sudah dipelajari ataupun materi tambahan. Kemudian indikator yang memperoleh persentase terendah adalah “*Self-Paced Learning*” dengan persentase sebesar 18,6%, serta skor pernyataan terendah sebesar 332. Artinya perlu dilakukan peningkatan terhadap kemandirian peserta didik dalam belajar dengan adanya bantuan dari model blended learning yang memberikan fleksibilitas kepada peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
2. Pada variabel Keterlibatan Siswa diperoleh rata-rata skor hitung yang telah dicantumkan pada bab sebelumnya. Indikator dalam variabel Keterlibatan Siswa yang memiliki persentase paling besar adalah “Keterlibatan Kognitif” dengan persentase sebesar 27%, serta skor pernyataan tertinggi sebesar 438. Indikator ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan karena keterlibatan kognitif mencakup seberapa besarnya partisipasi peserta

didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya peningkatan keterlibatan kognitif peserta didik akan lebih fokus, memiliki kemauan serta usaha lebih besar dalam memahami materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat melebihi standar yang dimilikinya sendiri. Kemudian indikator yang memperoleh persentase terendah adalah “Keterlibatan Perilaku” dengan persentase sebesar 22,2%, serta skor pernyataan terendah sebesar 284. Artinya perlu dilakukan peningkatan terhadap perilaku peserta didik sehingga mereka dapat bersungguh-sungguh dalam belajar dan menaati norma atau aturan di dalam sekolah.

3. Pada variabel Kepuasan Belajar diperoleh rata-rata skor hitung yang telah dicantumkan pada bab sebelumnya. Indikator dalam variabel Kepuasan Belajar yang memiliki persentase paling besar adalah “Reliability” dengan persentase sebesar 27%, serta skor pernyataan tertinggi sebesar 448. Indikator ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan karena sekolah perlu memberikan kepastian dan kepercayaan kepada peserta didik terhadap layanan pendidikan yang diberikan seperti keandalan dalam keahlian pendidik, organisasi yang tersedia, lingkungan, fasilitas, dan bimbingan yang diberikan. Dengan adanya keandalan yang tinggi dalam layanan pendidikan peserta didik akan lebih mudah dan nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian indikator yang memperoleh persentase terendah adalah “*Tangibles*” dengan persentase sebesar 17,6%, serta skor pernyataan terendah sebesar 255. Artinya perlu dilakukan peningkatan terhadap fasilitas dan lingkungan sekolah yang disediakan oleh sekolah kepada peserta didik, karena kedua faktor tersebut dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan memberikan kenyamanan siswa untuk belajar.

### **5.3 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan sehingga menyebabkan ketidaksempurnaan dari berbagai faktor. Berikut merupakan beberapa keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini hanya menggunakan dua variabel bebas dalam mengukur kepuasan belajar. Sehingga membukakan kemungkinan dalam menjelajahi faktor atau variabel lain yang dapat mempengaruhi kepuasan belajar pada peserta didik.
2. Objek dalam penelitian ini hanya memfokuskan kepada peserta didik kelas XI dan XII jurusan IPS dalam mengukur instrument penelitian. Sementara objek dalam penelitian tidak harus memfokuskan kepada peserta didik saja melainkan objek lain seperti, guru, peserta didik kelas dan jurusan lain, serta orang tua peserta didik.
3. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan pengumpulan kuesioner atau survey saja. Sementara dalam topik penelitian ini dapat menggunakan pendekatan penelitian lain seperti kualitatif untuk memperoleh hasil penelitian yang bervariasi.

### **5.4 Rekomendasi**

Berdasarkan implikasi yang diperoleh diatas, maka langkah selanjutnya peneliti akan memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat membantu dan bermanfaat kepada seluruh pihak di kemudian hari, sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah SMA Negeri 87 Jakarta
  - a. Diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan implemmentasi dari model pembelajaran Blended Learning dengan menyediakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk memberikan fleksibilitas pada peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
  - b. Guru diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dimana peserta didik dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran

agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- c. Guru diharapkan dapat memberikan perhatian lebih dalam kepada peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka masing-masing dalam pembelajaran.

2. Bagi penelitian selanjutnya :

- a. Diharapkan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya yang membahas topik yang sama yakni Kepuasan Belajar, sebaiknya dapat memfokuskan pada faktor lain yang dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik.
- b. Diharapkan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya, sebaiknya memperluas sampel penelitian, terutama dalam pengujian instrument penelitian. Sampel penelitian lain yang dapat diambil adalah guru, orang tua, serta peserta didik dari jurusan dan kelas lainnya. Tujuannya adalah untuk dapat menggambarkan secara keseluruhan keadaan populasi dan memperoleh hasil yang berbeda dalam data penelitian.
- c. Kemudian, peneliti juga merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk menggunakan pendekatan lainnya tidak hanya kuantitatif saja. Pendekatan lain yang dapat digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui pengumpulan data dan metode wawancara.