

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Didasarkan pada *Uses and Gratification Theory*, penelitian ini dimulai dengan pembuatan pernyataan survei yang telah melalui proses *Measurement Model* pada *PLS*. setelah itu menghasilkan instrument yang valid dan reliabel. Kevalidan dan reliabilitas dari survei instrument ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama atau dengan menggunakan model *Uses and Gratification Theory*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian survei. Responden dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar pada sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Terdapat dua pertanyaan penelitian dan tiga hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini. Target populasi pada penelitian ini adalah guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Penelitian ini diawali dengan pengisian kuesioner *pilot study* responden sebanyak 35 orang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data utama. Teknik pengumpulan data utama dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan *google form* melalui *whatsapp*, dengan responden sebanyak 321 orang. Setelah data didapatkan maka akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan *PLS-SEM*.

*Uses and Gratification Theory* yang terdiri dari tiga variabel yaitu kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan kebutuhan sosial valid untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Komponen *Uses and Gratification Theory* yang terdiri dari kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, dan

kebutuhan sosial mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Guru menggunakan media sesuai kebutuhannya, dari *measurement* model dan *output* yang dihasilkan menunjukkan bahwa *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,5.

Ketiga hipotesis yang diajukan peneliti menghasilkan pengaruh yang signifikan dengan *t-value* lebih besar dari 1,96. Hipotesis pertama kebutuhan kognitif (KK) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik*  $4,203 \geq 1,96$ . Hipotesis kedua kebutuhan afektif (KA) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik*  $2,433 \geq 1,96$ . Hipotesis ketiga kebutuhan sosial (KS) mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai *t-statistik*  $4,486 \geq 1,96$ . Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan secara keseluruhan hipotesis yang memiliki tiga sub-variabel mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan, berdasarkan nilai koefisien dari masing-masing hipotesis, peneliti menyimpulkan hipotesis yang paling memiliki pengaruh yang signifikan atau dengan kata lain paling berpengaruh yaitu Kebutuhan Kognitif (KK), hal ini dilihat dari nilai koefisien Kebutuhan Kognitif (KK) yang paling menjauhi nilai nol (0) yaitu sebesar 0,344.

Perihal hubungan antar variabel, ketiga sub variabel dari *Uses and Gratification Theory* yaitu Kebutuhan Kognitif (KK), Kebutuhan Afektif (KA) dan Kebutuhan Sosial (KS). Ketiga sub variabel kebutuhan guru dalam penggunaan

Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengajaran guru dan dalam proses pembelajaran pada sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pengajaran guru dan dalam proses pembelajaran.

Terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu pada tahap pengujian survei, sampel hanya terdiri dari guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan untuk semua guru di Indonesia. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel jenjang pendidikan lainnya dan sampel yang lebih besar dari berbagai daerah dan pengalaman yang berbeda dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, integrasi model hanya berfokus pada *Uses and Gratification Theory* dan tidak mencakup aspek lainnya. Studi lebih lanjut bisa mengkaji aspek lain seperti kualitas teknologi dan perilaku pengguna terhadap Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) di sekolah dasar dan juga pada tingkat pendidikan yang berbeda.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi dari tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan dengan berusaha melengkapi hasil atau pemahaman yang terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan *Uses and Gratification Theory*. *Uses and Gratification Theory* digunakan pada penelitian ini untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan motif penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan masing-masing

guru. Dengan demikian, model *Uses and Gratification Theory* dalam penelitian ini dapat dijadikan model atau pedoman untuk mempelajari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya di sekolah dasar, tetapi juga pada jenjang pendidikan lainnya.

2. Pendekatan *Uses and Gratification Theory* dapat diimplementasikan sebagai pedoman untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pengajaran guru dan dalam proses pembelajaran. Pengembangan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut harus dirancang dengan sistem yang mudah dan fleksibel bagi guru, supaya dapat terjadinya proses pembelajaran yang baik.
3. Tesis ini dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ditinjau dari *Uses and Gratification Theory* atau sejenisnya.

### **5.3 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan untuk para guru agar dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran, berusaha untuk mau mempelajari hal-hal baru terkait penggunaan teknologi, berbagai pengalaman kepada sesama dan pemerintah untuk dapat memberikan dukungan baik dalam fasilitas maupun lainnya, supaya guru dapat terbiasa menerapkan teknologi terkhusus dalam kegiatan pembelajaran.