

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan hasil temuan dari penelitian yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikansi antara penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran. Selain itu, tercapai efektivitas penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran. Sehingga, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

Penggunaan Media *Online* secara persial memiliki hubungan yang signifikan terhadap kepuasan mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai media pembelajaran. Indikator yang paling besar adalah pada penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran sedangkan yang paling rendah adalah pada penggunaan *Google Classroom*, hal ini dikarenakan pada *google classroom* tidak memiliki fitur yang dimiliki *google meet* dan *Zoom* sehingga perkuliahan yang dilakukan secara daring menjadi kurang mendukung.

Dari segi penggunaan media terdapat berbagai macam aspek yang dilihat dari responden dalam pengukuran dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfactions* (EUCS). Antara lain:

1. Isi (*content*), para responden yang merupakan mahasiswa S1 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang memperoleh informasi, pengetahuan dan pemahaman. Melalui data yang telah dihimpun oleh peneliti didapatkan hasil yaitu mereka menggunakan Media Online sebagai pembelajaran daring dilihat dari isi (*Content*). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa isi yang terdapat dalam aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media belajar online.

2. Keakuratan (*Accuracy*), para responden yang merupakan mahasiswa S1 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang menggunakan media online sebagai media belajar merasa bahwa keakuratan pada media yang digunakan sangat baik sehingga mahasiswa dapat menggunakan media sebagai media pembelajaran online sangat baik.
3. Bentuk (*Format*), para responden yang merupakan mahasiswa S1 Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang memperoleh informasi, pengetahuan dan pemahaman pada bentuk media yaitu berupa, gambar, font, dan warna pada media sesuai dengan tampilan sehingga bisa digunakan mahasiswa sebagai media pembelajaran daring
4. Kemudahan Penggunaan (*Ease Of Use*), para responden menilai bahwa kemudahan dalam penggunaan media sangat mudah dilakukan oleh mahasiswa sehingga aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran sangat mudah digunakan oleh mahasiswa.
5. Ketepatan Waktu (*Timeliness*), para responden menilai bahwa kemudahan dalam penggunaan media sangat tepat waktu, karena adanya penjadwalan pada aplikasi sehingga perkuliahan dilakukan dengan waktu yang telah ditetapkan oleh dosen.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan pada penggunaan media online mahasiswa merasa bahwa penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran online dinilai baik, sehingga hasil pada kuesioner terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa sebagai media pembelajaran, maka dapat dipertimbangkan bagi mahasiswa untuk menggunakan media online yaitu berupa aplikasi *zoom*, *google meet*, *google classroom* sebagai media pembelajaran online. Sehingga untuk kedepannya mahasiswa dapat menggunakan media dengan efektif.

Jadi hasil kesimpulan peneliti menyatakan bahwa pada pembelajaran online menggunakan media dari ketiga aplikasi yaitu *Zoom*, *Google Meet*, dan *Google*

*Classroom*, media yang paling efektif digunakan adalah aplikasi *Google Meet*, dan apabila dilihat dari kelemahan dan kelebihan dari ketiga aplikasi tersebut aplikasi *Google Meet* lebih banyak kelebihannya dibanding kedua aplikasi tersebut aplikasi *google meet* memiliki fitur panggilan transkrip untuk pengguna lainnya, terhubung dengan *google calender* sehingga *google meet* lebih unggul dibanding kedua aplikasi tersebut sehingga lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## **5.2 Saran Bagi Dunia Pendidikan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi berbagai pihak agar penelitian ini dapat berguna dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya adalah berdasarkan hasil dari penelitian bahwa penggunaan aplikasi *Google Meet* lebih baik digunakan.

## **5.3 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang yang tertarik untuk membahas tentang penggunaan media online terhadap kepuasan mahasiswa, peneliti menyarankan penelitian dengan faktor lain seperti: (minat belajar, kenaikan nilai, motivasi belajar dsb)