

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan masalah tentang bagaimana pengaruh penggunaan *Smart Bbook Digital Inractive* dalam meingkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 3 Karangtengah Cianjur. dalam penelitian ini, yang menjadi focus penelitian adalah motivasi siswa berdasarkan tiga aspe yaitu *cognitive motives, self-expression, self-enhancement..* Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil simpulan secara umum bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dengan yang menggunakan BSE dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Smart Book Digital Interactive* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan BSE.

Secara khusus, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dengan siswa yang menggunakan BSE pada aspek *cognitive motives*. Perbedaan motivasi belajar siswa pada aspek *cognitive motives* dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dari pada menggunakan media BSE, dalam hal ini siswa lebih mampu memecahkan belajar tanpa bantuan orang lain, serta mampu memperluas wawasan dan menyerap materi dengan baik.
- 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dengan siswa yang menggunakan BSE pada aspek *self-expression*. Perbedaan motivasi belajar siswa pada aspek *self-expression* dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa Dengan penggunaan *Smart Book Digital Interactive* pada kegiatan belajar mengajar,

Amirul Adli Hidayatullah, 2015

Pengaruh Penggunaan Smart Book Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Karangtengah Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa mempunyai motivasi dan dorongan yang kuat pada pembelajaran untuk aktif di dalam kelas, mampu mengembangkan kreatifitas dan ide yang dimiliki, dan mampu mengembangkan penilain positif terhadap diri sendiri.

- 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dengan siswa yang menggunakan BSE pada aspek *self-enhancement*. Perbedaan kompetensi motivasi belajar pada aspek *self-enhancement* dapat dilihat dari presentase angket yang telah diisi oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menggunakan *Smart Book Digital Interactive* dari pada menggunakan media BSE, dengan menggunakan *Smart Book Digital Interactive* siswa lebih senang untuk belajar secara mandiri, mampu ngeaktualisasikan diri, dan mampu mengembangkan kompetensi.

B. Rekomendasi

1. Bagi Siswa

- a. Penggunaan *Smart Book Digital Interactive* diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Penggunaan *Smart Book Digital Interactive* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat pada kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Penggunaan *Smart Book Digital Interactive* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dan bahan pembelajaran pada Bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Penggunaan *Smart Book Digital Interactive* diharapkan dapat dijadikan masukan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media dan bahan ajar *Smart Book Digital Interactive* ataupun media lain yang masih memiliki karakteristik sama dengan *Smart Book Digital Interactive*.

Penulis juga merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengkaji lebih luas lagi mengenai *Smart Book Digital Interactive* dalam menigatakan motivasi belajar pada aspek *cognitive motives*, *self-expression* dan *self-enhancement* tidak hanya dilihat dari pengetahuan saja, melainkan dapat dilihat melalui tindakan langsung atau dari aktualisasinya.