

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa penggunaan media *E - Book* Interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 11 Bandung.

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek *cognitive motive* (motivasi kognitif)
Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek *cognitive motive* setelah penggunaan media *E - Book* Interaktif pada mata pelajaran IPA. Dimana siswa mampu memecahkan masalah dalam belajar secara mandiri atau tanpa bantuan orang lain, memperluas wawasan dari berbagai sumber, menyerap materi dengan baik dan memberikan respon pada setiap rangsangan.
2. Aspek *self-expression* (penampilan diri)
Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek *self-expression* setelah penggunaan media *E - Book* Interaktif pada mata pelajaran IPA. Dimana siswa mampu mengembangkan kreativitasnya, nilai positif terhadap diri sendiri dan menerapkan materi yang telah didapat dalam pembelajaran.
3. Aspek *self-enhancement* (peningkatan diri)
Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada aspek *self-enhancement* setelah penggunaan media *E - Book* Interaktif pada mata pelajaran

IPA. Dimana siswa mampu mengaktualisasikan diri dan mengembangkan kompetensi diri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *E - Book* Interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motive*, *self - expression* dan *self - enhancement* pada mata pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 11 Bandung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengajukan beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, yaitu:

1. Bagi Guru

Berdasarkan atas hasil temuan peneliti, maka saran yang ingin disampaikan kepada guru adalah guru hendaknya mengidentifikasi kondisi motivasi belajar siswa sebelum melakukan aktivitas pembelajaran. Mengontrol kondisi emosi siswa agar lebih siap untuk menyerap materi pelajaran, menyesuaikan metode, strategi dan media pembelajaran agar relevan dengan kebutuhan siswa, materi dan tujuan pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Peneliti sangat mengapresiasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital atau elektronik. Namun haruslah adanya usaha yang lebih untuk dapat menerapkan penggunaan media tersebut. Pihak sekolah perlu memperhatikan kemampuan para guru untuk dapat merancang, menciptakan dan mengoperasikan media berbasis digital atau elektronik agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Selain itu, pihak sekolah perlu memperhatikan keberadaan dan kelengkapan sarana dan prasarana yang akan menunjang kebutuhan dari media pembelajaran.

3. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebagai salah satu Departemen yang memperdalam dan mengembangkan konsep dan aplikasi media dalam proses pembelajaran secara teori dan praktek.

Selain itu, saran peneliti berkaitan dengan penelitian mengenai penggunaan *E – Book* interaktif ini adalah agar dapat dijadikan salah satu referensi untuk dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pihak Departemen, Dosen maupun mahasiswa Teknologi Pendidikan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media *E-Book* Interaktif masih perlu untuk dilanjutkan mengingat semakin berkembangnya media digital lainnya di bidang pendidikan. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan media *E-Book* Interaktif ini lebih variatif, kreatif dan inovatif sehingga lebih meningkatkan motivasi belajar dan kualitas siswa.
- b. Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam tentang media *E-Book* Interaktif pada jenjang yang lebih tinggi, mata pelajaran yang berbeda dan populasi yang lebih besar.
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media digital dan penggunaan pembelajaran media *E-Book* Interaktif pada mata pelajaran, kelas dan jenjang pendidikan lainnya.