

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan analisis dan pengolahan data serta hasil temuan yang diperoleh dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bandung tentang Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. Selain itu peneliti juga memberikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VII SMP Negeri 3 Bandung, ditemukan perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada kelas eksperimen yang ditemukan peningkatan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan media e-learning portal “Rumah Belajar Kemendikbud” dengan nilai signifikan *sig(2-tailed)* 0.000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$
2. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan media e-learning “Pendidikan.Co.Id” dengan nilai signifikansi *sig(2-tailed)* 0,316 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$.
3. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sesudah perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* “Portal Rumah Belajar Kemendikbud” dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* “Pendidikan.Co.Id”

5.2 Implikasi

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti memberikan implikasi bahwa dalam pelajaran IPS menggunakan media *e-learning* portal “Rumah Belajar Kemendikbud” dapat meningkatkan motivasi peserta didik, namun tidak dengan media *e-learning* yang digunakan pada kelas kontrol. Maka dari itu, dalam pembelajaran guru harus memberikan media yang mampu menarik perhatian peserta didik seperti yang didalamnya terdapat gambar atau animasi

yang mampu menstimulasi peserta didik menjadi lebih paham terhadap pembelajaran dan juga tidak membuat bosan.

Namun tentunya apabila hanya mengandalkan pemanfaatan media *e-learning* dalam pembelajaran untuk membangkitkan motivasi peserta didik tidaklah cukup dikarenakan masih banyak pula faktor-faktor lain yang mampu mempengaruhi motivasi mereka. Contohnya pada kelas kontrol, tidak terdapat perbedaan motivasi pada peserta didik baik sebelum ataupun sesudah treatment. Tentunya hal ini menjadi bahan evaluasi yang nantinya harus dikaji oleh guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Motivasi peserta didik setiap kelas memang berbeda, maka dari itu perlu adanya peran dari guru untuk membantu peserta didik agar memiliki motivasi yang tinggi ketika pembelajaran IPS salah satunya dengan memanfaatkan media *e-learning*. Namun diperlukann ketepatan dalam pemilihan media *e-learning* mana yang selain mampu membantu proses belajar namun juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap kelasnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* ‘Portal Rumah Belajar Kemendikbud’ Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS SMP Negeri 3 Bandung, dapat disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi Guru dan Sekolah

Supaya proses pembelajaran menjadi lebih maksimal, maka pihak sekolah dapat memanfaatkan berbagai media *e-learning* untuk belajar salah satunya media *e-learning* portal “Rumah Belajar Kemendikbud”. Media *e-learning* ini selain mampu meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga tidak memerlukan biaya untuk mengaksesnya. Maka dalam hal ini tentunya pihak sekolah harus mampu memfasilitasi berbagai kebutuhan seperti subsidi kuota untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan berbagai media *e-learning* agar proses pembelajaran agar lebih berkualitas. Selain memanfaatkan media, agar tercipta pembelajaran yang

efektif diperlukan ketepatan dalam memilih pendekatan (Kastolani & Ruhimat, 2015: 2). Berdasarkan hasil riset, semua indikator meningkat setelah menggunakan media *e-learning* portal “Rumah Belajar Kemendikbud” tetapi masih lemah pada indikator ketekunan dalam pembelajaran IPS yang hanya meningkat sebanyak 0,09. Maka upaya untuk meningkatkan indikator tersebut adalah bisa dengan cara menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, menjelaskan manfaat yang bisa didapatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran dan hal lainnya yang mampu membuat anak termotivasi untuk tekun belajar.

2. Bagi Peserta Didik

Apabila ingin memiliki tingkat motivasi yang maksimal, maka peserta didik perlu meningkatkan kembali kemampuan dalam belajar, baik secara pribadi atau atas dasar bimbingan dari guru, orang tua dan teman sekelasnya agar hasil belajar yang ditunjukkan dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotor lebih meningkat karena memiliki motivasi belajar yang tinggi.

3. Bagi Pemerintah

Rumah Belajar Kemendikbud adalah media *e-learning* yang resmi dari pemerintah dan pastinya akan sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran. Maka dari itu alangkah lebih baik untuk mengembangkan media tersebut agar menjadi lebih menarik dan tidak kalah saing dengan media *e-learning* lainnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh pemanfaatan media *e-learning* portal “Rumah Belajar Kemendikbud” terhadap motivasi belajar IPS. Selain itu juga tentunya dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian sejenis dengan variasi variabel lainnya. Penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan salah satunya yaitu penelitian yang kurang spesifik mengenai portal “Rumah Belajar Kemendikbud” ditinjau dari kemudahan akses, keberagaman fitur serta pemanfaatan dari fitur-fitur yang telah disediakan. Maka dari itu, disarankan juga untuk peneliti selanjutnya mengenai media *e-learning* ini untuk lebih merincikan hal-hal yang terkait dengan penelitian.