

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Merujuk pada rumusan masalah dan didasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 di SMKN 3 Bandung yang diukur melalui indikator *non-linearity*, *feedback-interactivity*, *multimedia-learners style*, *just in time*, *easy accessibility*, dan *collaborative learning* telah dilaksanakan dengan efektif.
2. Motivasi belajar siswa SMKN 3 Bandung selama pandemi Covid-19 yang diukur melalui indikator tanggung jawab, mempertimbangkan resiko pemilihan tugas, memperhatikan umpan balik, kreatif dan inovatif, waktu penyelesaian tugas, dan keinginan menjadi yang terbaik berada pada kategori tinggi.
3. Pembelajaran daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran daring memberikan kontribusi yang berarti terhadap motivasi belajar siswa. Namun demikian pembelajaran daring bukan satu-satunya faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menunjukkan indikator *easy accessibility* pada variabel pembelajaran daring belum optimal dan memiliki skor rata-rata terendah dibandingkan dengan indikator lainnya. Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring adalah dengan mengoptimalkan aspek *easy accessibility*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat

mengakses perangkat yang digunakan dalam pembelajaran daring dan memudahkan siswa untuk berdiskusi secara kelompok saat melaksanakan pembelajaran daring.

2. Hasil penelitian menunjukkan indikator kreativitas dan inovatif siswa pada variabel motivasi belajar siswa belum optimal dan memiliki skor rata-rata terendah dibandingkan dengan indikator lainnya. Oleh karena itu salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan meningkatkan indikator ini. Disarankan agar guru mampu menciptakan situasi belajar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa misalnya dengan pemberian video sebagai materi pelajaran ataupun berupa *game* teka-teki yang akan menarik minat dan perhatian siswa dalam melakukan pembelajaran daring.
3. Adanya pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa telah mendukung hasil-hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa masih perlu dilakukan, sehingga dapat melahirkan kembali temuan ilmiah yang lebih produktif.