

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan:

##### **1. Simpulan Umum**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara umum diperoleh hasil bahwa penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang nyata terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, tingkat korelasi antara kedua variabel pun sangat kuat dan bersifat positif, artinya semakin tinggi penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajarnya. Karena tingkat korelasinya tinggi dan positif, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran sudah baik sehingga dapat memberikan kontribusi yang nyata terhadap motivasi belajar siswa.

##### **2. Simpulan Khusus**

Simpulan khusus yang dihasilkan berdasarkan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap *cognitive motives* (motif kognitif) siswa di LBB SSC Bandung dengan tingkat koefisien korelasi kuat. Hal ini disebabkan, bahan ajar yang tertera dalam S2DLS sudah sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional, sehingga siswa mampu memahami materi ajar dengan baik dan mampu memecahkan masalah belajar. S2DLS pun dikemas dalam bentuk *software* pembelajaran yang diakses secara *offline*, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan siswa. Konten yang tertera dalam S2DLS tidak terbatas pada teks-teks berupa tulisan semata, tetapi juga memuat video pembelajaran, sehingga mampu memfasilitasi siswa dengan beragam gaya

- belajar. Akses penggunaan yang dikemas secara sistematis dan memuat berbagai menu pembelajaran, mampu meningkatkan gaya berpikir logis siswa.
- b. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *self-expression* (penampilan diri) siswa di LBB SSC Bandung dengan tingkat koefisien korelasi kuat. Hal ini dikarenakan konten yang tersedia dalam S2DLS sangat bervariasi, tidak hanya berupa teks secara visual tetapi juga memuat video pembelajaran, latihan soal beserta pembahasannya dengan berbagai tampilan yang simpel dan berwarna, sehingga daya ingat siswa terhadap materi ajar dapat bertahan lama dan ini memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri, daya imajinasi, dan kreativitas siswa dalam berbagai kegiatan, seperti presentasi di sekolah. Pengemasan S2DLS dalam bentuk *software* pembelajaran yang diakses secara *offline* membuat kegiatan belajar di rumah menjadi optimal dan waktu untuk belajar menjadi lebih banyak sehingga memungkinkan siswa memahami dengan benar materi ajar. Hal ini berdampak terhadap rasa percaya diri siswa dalam menghadapi soal-soal ujian maupun kegiatan belajar di sekolah.
- c. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *self-enchancement* (kemajuan diri) siswa di LBB SSC Bandung dengan tingkat koefisien korelasi kuat. Hal ini disebabkan oleh prestasi siswa yang mengalami peningkatan karena penggunaan S2DLS dapat dilakukan berulang kali dan memuat soal-soal beserta pembahasannya. Selain itu, siswa menjadi termotivasi untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi karena S2DLS memuat konten mengenai video pengenalan jurusan dari berbagai PTN di Bandung. Melalui *e-book*, salah satu konten yang tertera dalam S2DLS, kemampuan membaca siswa semakin meningkat. Arsip soal yang tersedia dalam S2DLS pun dapat mengasah kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal di sekolah atau tempat les, sehingga prestasi akademik siswa semakin meningkat.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dirumuskan, penulis mengajukan saran sebagai berikut:

### 1. LBB SSC Bandung

- a. Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran, sebaiknya dibuat terlebih dahulu desain media secara detail, seperti tujuan dan *storyboard*-nya agar media yang dirancang tepat guna dan tepat sasaran.
- b. Alangkah lebih baiknya, jika S2DLS memuat juga media berupa suara atau media audio sehingga memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar auditori.
- c. Konten dalam video pembelajaran dikemas lebih menarik lagi, seperti animasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.
- d. Sebaiknya pengembangan S2DLS tidak terbatas sebagai alat bantu siswa untuk belajar mandiri, tetapi dibuat sistem pembelajarn yang baik dan bagus, seperti yang dikembangkan di Amerika Serikat atau Korea Selatan.
- e. Diperlukannya perencanaan yang matang dalam mengembangkan sebuah sistem pembelajaran berbasis digital, baik *offline* maupun *online* dengan memanfaatkan lima kawasan Teknologi Pendidikan, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, implementasi, dan analisis.

### 2. Bagi Siswa

Peneliti berharap siswa dapat memanfaatkan S2DLS secara optimal dalam kegiatan belajar mandiri, karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Semua jenis media pun sudah termuat dalam S2DLS dan akses penggunaannya terbilang simple. Selain itu, diharapkan siswa mampu memotivasi dirinya sendiri melalui berbagai media dan sumber belajar, karena saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Siswa dapat mengakses semua informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat.

### **3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Sebagai salah satu bidang kajian di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kajian oleh mahasiswa mengenai media pembelajaran berbasis digital atau pun sistem pembelajaran digital yang saat ini sedang dikembangkan. Sehingga, mahasiswa memahami dengan benar media atau pun jenis pembelajaran apa yang sedang dibutuhkan saat ini dan yang akan datang. Bagaimana pengembangannya di masyarakat umum dalam dunia pendidikan.

### **4. Bagi Peneliti Berikutnya**

Bagi peneliti berikutnya diharapkan ada penelitian lanjut untuk menyempurnakan penelitian ini dan tidak hanya terbatas pada motivasi belajar saja, tetapi juga dapat diukur dengan kemandirian belajar siswa, hasil belajar siswa, proses berpikir, dan lain-lain. Tidak juga hanya terbatas pada penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat memanfaatkan lima kawasan teknologi pendidikan, seperti perencanaan, pengembangan, evaluasi dari S2DLS, atau dilihat secara sistem.

