

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat penggunaan e-modul interaktif berbasis digital berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif berada dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 84,85. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memanfaatkan e-modul interaktif dengan baik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
2. Tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif juga berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 84,03. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat, minat, dan dorongan yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan e-modul interaktif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi sebesar 0,009 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,009 < 0,05$). Selain itu, koefisien regresi sebesar 0,606 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan e-modul interaktif akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa. Besarnya kontribusi pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap motivasi belajar siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,203 atau 20,3%. Hal ini berarti bahwa penggunaan e-modul interaktif

memberikan pengaruh sebesar 20,3% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya sebesar 79,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan e-modul interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan e-modul interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, guru juga perlu mengkombinasikan penggunaan e-modul dengan metode pembelajaran yang variatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan e-modul interaktif secara maksimal sebagai sumber belajar mandiri yang bisa di gunakan dimana saja. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam e-modul, siswa dapat meningkatkan pemahaman materi serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet. Dukungan dari sekolah sangat penting untuk menunjang keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan, khususnya pada variabel yang diteliti dan jumlah sampel yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar,

seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, atau faktor psikologis siswa. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih representatif.

