

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa simpulan mendalam mengenai efektivitas penggunaan *e-learning* berbasis *Moodle* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 2 Kuningan.

1. Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan platform *e-learning* berbasis *Moodle* Sebelum diberi perlakuan menggunakan platform *Moodle*, hasil *Pretest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bervariasi, mulai dari kategori rendah hingga sangat tinggi. Sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi (30,30%) dan sangat tinggi (36,36%), namun masih terdapat siswa pada kategori sedang (18,18%) dan rendah (15,15%). Skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum penggunaan *Moodle* adalah 34,33 dari skor maksimum 50, yang menunjukkan bahwa meskipun motivasi sudah tergolong baik, masih ada ruang untuk peningkatan.
2. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan platform *e-learning* berbasis *Moodle* Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan platform *Moodle*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah maupun sedang. Mayoritas siswa berada pada kategori sangat tinggi (51,52%) dan tinggi (48,48%). Skor rata-rata meningkat menjadi 40,18 dari skor maksimum 50, yang menunjukkan adanya dorongan positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat dan keterlibatan siswa.
3. Perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan platform *Moodle* dengan metode konvensional Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan platform *Moodle* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Moodle* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

4. Pengaruh *platform e-learning* berbasis *Moodle* terhadap proses pembelajaran siswa Penggunaan *Moodle* memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran. Platform ini memfasilitasi siswa untuk mengakses materi secara fleksibel, berinteraksi dengan guru dan teman melalui forum, serta mengerjakan tugas dan kuis dengan lebih mudah. Fitur-fitur interaktif di dalamnya mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan rasa ingin tahu, dan menumbuhkan keaktifan dalam proses belajar. Secara keseluruhan, *Moodle* membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan:

1. Implikasi Teoritis: Temuan ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *e-learning*, memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peningkatan signifikan pada hasil belajar dan motivasi siswa menunjukkan bahwa pendekatan yang inovatif dan interaktif dapat memberikan dampak positif yang kuat pada aspek kognitif dan afektif siswa. Penelitian ini juga menambah literatur mengenai penerapan *e-learning* dalam konteks mata pelajaran kejuruan seperti Komputer dan Jaringan Dasar.

2. Implikasi Praktis:

Ada dua implikasi praktis yaitu :

A. Bagi Sekolah: Sekolah, khususnya SMKN 2 Kuningan, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengintegrasikan *e-learning* berbasis *Moodle* secara permanen sebagai bagian dari kurikulum. Implementasi ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode konvensional.

B. Bagi Guru: Para guru dapat memanfaatkan platform *Moodle* untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Peningkatan motivasi yang signifikan menyiratkan bahwa penggunaan media yang beragam dan menarik dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran

C. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah disampaikan, berikut adalah beberapa rekomendasi untuk pihak terkait:

1. Bagi Sekolah:

- A. Mengalokasikan sumber daya untuk penyediaan infrastruktur pendukung *e-learning*, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai
- B. Menyelenggarakan pelatihan rutin bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan materi, mengelola kelas, dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di *Moodle* secara optimal
- C. Menerapkan kebijakan untuk mengintegrasikan *e-learning* tidak hanya pada mata pelajaran kejuruan, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang relevan.

2. Bagi Guru:

- A. Terus berinovasi dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan relevan di platform *Moodle*, seperti video, simulasi interaktif, dan kuis yang bervariasi.
- B. Memanfaatkan fitur-fitur komunikasi di *Moodle*, seperti forum dan *chat*, untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa.
- C. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas materi yang diunggah di *Moodle* untuk memastikan kualitasnya tetap terjaga.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya:

- A. Melakukan penelitian dengan desain yang berbeda, misalnya menggunakan kelompok kontrol, untuk membandingkan secara langsung efektivitas *e-learning* dengan metode konvensional.
- B. Meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi efektivitas *e-learning*, seperti desain antarmuka pengguna (UI/UX), dukungan sosial, dan tingkat literasi digital siswa.
- C. Melakukan penelitian serupa dengan jumlah sampel yang lebih besar atau pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk menguji generalisasi temuan.