

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan temuan fakta dari penelitian yang telah diuraikan dan dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yakni sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa adalah daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan keinginan atau hasrat untuk belajar demi mencapai tujuan yang dikehendaki oleh siswa tersebut dalam mempelajari materi di SMKN 50 jurusan akuntansi, siswa yang memiliki motivasi belajar adalah siswa yang memiliki minat, rasa ingin tahu, dan perhatian yang besar serta ingin mencapai tujuan tertentu.
2. Efektivitas penggunaan media komputer adalah program pengajaran berbantuan komputer (CAI) merupakan salah satu bentuk pemakaian komputer dalam pengajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. Hasil perhitungan data hasil kuestioner motivasi belajar (final) rata-rata skor indikator instrinsik lebih besar daripada indikator ekstrinsik. Jadi pada variabel motivasi belajar lebih banyak dipengaruhi oleh faktor instrinsik yaitu yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri.
4. Hasil uji hipotesis penelitian dan uji hubungan memperlihatkan adanya hubungan yang positif antara efektivitas penggunaan media komputer

dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Hasil perhitungan uji liliefors menunjukkan bahwa galat taksiran regresi Y atas X berdistribusi normal. Dari hasil uji keberartian regresi dapat disimpulkan bahwa model regresi signifikan antara efektivitas penggunaan media komputer dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi adalah linier atau berarti yang artinya semakin tinggi efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer maka semakin tinggi pula motivasi belajar. Demikian juga sebaliknya semakin rendah efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer maka semakin rendah pula motivasi belajar.

5. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa ditentukan oleh efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi pada SMK N 50 Jakarta Timur.

## **B. Implikasi**

1. Implikasi yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel X dan variabel Y. Adanya hubungan antara efektivitas penggunaan media komputer dengan motivasi belajar siswa dapat lebih ditingkatkan melalui penggunaan media komputer.
2. Dalam proses pembelajaran media bukanlah sekedar alat bantu semata, melainkan sebagai penyalur pesan pendidikan dari guru kepada siswa. Media

merupakan alat transfer informasi dan komunikasi sehingga guru harus dapat memilih dan menggunakan media secara teliti, jelas serta menarik.

3. Guru dan siswa dapat bekerjasama membuat media komputer yang sesuai dengan materi yang dipelajari untuk membangun kreativitas. Dalam pelajaran akuntansi media sangat bermanfaat dalam membantu kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Berbagai media telah tersedia maupun yang dibuat sendiri oleh guru dan siswa akan memacu kreativitas dan membangkitkan semangat belajar.
4. Guru diharapkan dapat merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran sekhusus mungkin, operasional dan dapat diamati, karena akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
5. Media komputer yang dimiliki oleh sekolah harus dapat digunakan dengan sebaik-baiknya memberikan pengalaman baru dan dapat suatu pemahaman bagi siswa bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media komputer secara tepat akan membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **C. Saran**

1. Untuk pihak SMK 50 Jakarta sebaiknya menyediakan dan memelihara fasilitas komputer agar dapat digunakan dengan baik dan efektif oleh guru maupun siswa.
2. Untuk pendidik di SMK 50 Jakarta sebaiknya lebih memperhatikan efektivitas penggunaan media pembelajaran khususnya media komputer sehingga

diharapkan siswa dan siswi di SMK 50 Jakarta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

3. Untuk pendidik di SMK 50 Jakarta sebaiknya melibatkan secara langsung siswa ke dalam penggunaan media komputer baik dikelas maupun di lab komputer agar memotivasi siswa belajar.
4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan populasi yang lebih banyak atau dengan menambah variabel lain yang menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar seperti metode pengajaran dan pengelolaan kelas.