

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan penggunaan media e-learning berbasis edukati yaitu sebagai berikut: a) Peserta didik *login* menggunakan username dan password yang sudah didaftarkan di media *e-learning* berbasis edukati, b) Peserta didik membuka kelas yang telah tersedia, c) Setelah itu peserta didik menyimak video interaktif h5p dan menjawab soal yang tersedia, d) Kemudian peserta didik mensubmit jawaban.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dapat diketahui nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka penggunaan media *e-learning* berbasis edukati efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dimana  $H_a$  adalah penggunaan media *e-learning* berbasis edukati efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi rukhsah kelas VII di SMP Negeri 4 Bojonegoro. Dan didapat nilai R Square sebesar 0,305 yang berarti nilai koefisien determinasi sebesar 30,5% dengan perhitungan R Square x 100%. Maka dapat disimpulkan nilai tersebut masuk dalam rentang 0,20-0,40 dimana penggunaan media *e-learning* berbasis

edukasi memiliki pengaruh yang rendah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi rukhsah kelas VII di SMP Negeri 4 Bojonegoro.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 4 Bojonegoro, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, peserta didik diharapkan lebih bersemangat dalam belajar, dan lebih memiliki rasa keingintahuan akan banyak hal yang positif, karena belajar pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.
2. Bagi guru, diharapkan guru selalu memberikan motivasi dan inovasi untuk peserta didik dalam pelaksanaan aktivitas belajar daring seperti ini, sehingga peserta didik tidak cepat bosan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meneliti kajian tentang *e-learning* berbasis edukasi.

UNUGIRI