

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran aplikasi Tata Surya 3D berada pada kategori tinggi. Mayoritas peserta didik (93,4%) menunjukkan motivasi belajar yang baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media aplikasi Tata Surya 3D mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak melalui elemen visual, audio, dan simulasi animasi. Media ini juga mampu merangsang rasa ingin tahu dan membangun motivasi intrinsik peserta didik secara lebih optimal.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional cenderung sedang hingga rendah. Sebagian besar peserta didik (63,3%) berada pada kategori cukup hingga kurang, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi. Pembelajaran yang minim media dan interaksi membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan hanya belajar sekadar memenuhi kewajiban.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media aplikasi Tata Surya 3D dan yang menggunakan

metode pembelajaran konvensional. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang berarti perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik. Media pembelajaran 3D terbukti memberikan pengaruh yang nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara teoritis, media yang dirancang secara interaktif dan edukatif mampu memenuhi berbagai gaya belajar, meningkatkan minat, memperkuat keterlibatan aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran terhadap pihak terkait yang sebagai berikut:

1. Guru dan pendidik disarankan untuk mulai mengintegrasikan media pembelajaran yang bersifat kreatif dan edukatif, seperti aplikasi tata surya 3D, dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.
2. Sekolah sebaiknya mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media tersebut secara optimal.
3. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel maupun variasi mata pelajaran, untuk menguji efektivitas media aplikasi tata surya 3D pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda. Dan lebih teliti dalam memilih media pembelajaran.