

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis *self-efficacy* dan emosi terhadap *homework effort* dan *homework distraction* dalam pengerjaan tugas dalam penggunaan *Learning Management System* maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Self-efficacy* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *positive emotion* dengan nilai *p-values* $< 0,05$ yaitu 0,000 dan memiliki nilai *path coefficient* pada *self-efficacy* yaitu 0,644 dimana faktor yang mempengaruhi kepercayaan pada kemampuan mahasiswa saat menggunakan *Learning Management System* adalah kepercayaan diri pada kemampuannya serta mahasiswa dapat berupaya menggunakan LMS untuk mengerjakan tugas.
2. *Positive emotion* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *homework effort* dengan nilai *p-values* $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000 dan memiliki nilai *path coefficient* pada *positive emotion* yaitu 0,75 dimana faktor yang mempengaruhi kesenangan mahasiswa saat menggunakan *Learning Management System* adalah mahasiswa melakukan upaya terbaik dalam menggunakan LMS untuk mengerjakan tugas.
3. *Negative emotion* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *homework distraction* dengan nilai *p-values* $< 0,05$ sebesar 0,000 dan memiliki nilai *path-coefficient* pada *negative emotion* berada pada nilai 0,721 dimana faktor yang mempengaruhi kecemasan mahasiswa saat menggunakan *Learning Management System* adalah mahasiswa merasakan kecemasan pada kemampuan menggunakan LMS karena itu mahasiswa berusaha

mengalihkan perhatiannya saat menggunakan LMS untuk mengerjakan tugas.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan analisis tentang *self-efficacy* terhadap emosi serta emosi terhadap *homework effort* dan *homework distraction* pada mahasiswa saat menggunakan *Learning Management System* untuk mengerjakan tugas. Terdapat beberapa saran yang diberikan sebagai anjuran terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya:

1. Untuk aspek *Self-efficacy*, pihak pengajar perlu membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam penggunaan *Learning Management System* sebagai pengerjaan tugas. Dengan cara, menyediakan pelatihan yang intensif dan konsisten, bantuan daring dan komunikasi untuk penggunaan *Learning Management System* kepada mahasiswa. Pelatihan ini dapat membantu mahasiswa yang belum terbiasa menggunakan *Learning Management System* menjadi lebih terasa mudah dan terbiasa dalam menggunakan *Learning Management System* setidaknya fitur dasar seperti *submit* dan *draft*, topik diskusi, dan *manage private files*. Adanya pelatihan ini meningkatkan pemahaman dasar tentang penggunaan *Learning Management System* agar mahasiswa percaya diri dalam menghadapi kemampuan *Learning Management System* yang lebih mendalam.
2. Untuk aspek *positive emotion*, mahasiswa perlu menumbuhkan *positive emotion* seperti kesenangan dalam menggunakan *Learning Management System* dan meningkatkan aktivitas menggunakan *Learning Management System* dalam mengerjakan tugasnya.
3. Untuk aspek *Negative Emotion*, mahasiswa perlu mengontrol *negative emotion* saat mengoperasikan *Learning Management System* agar tidak menghambat mahasiswa untuk menggunakan *Learning Management System* untuk mengerjakan tugasnya.

4. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengubah variabel emosi sebagai mediator antara variabel *self-efficacy* terhadap *homework effort* dan variabel *self-efficacy* terhadap *homework distraction*.
5. Penelitian berikutnya dapat melakukan penelitian dengan jangkauan yang lebih luas, misalnya cakupan di seluruh universitas kota Purwokerto atau seluruh universitas di Jawa Tengah.