

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan secara umum bahwa secara data pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* memberi pengaruh tinggi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 22 Bandung khususnya dalam materi pelajaran Sejarah kelas XI. Pengaruh tersebut dibuktikan dari perbedaan hasil *posttest* berupa *gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media tradisional. Berikut simpulan berdasarkan rumusan masalah:

1. Pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3 "HISTONESIA"*. Skor rata-rata pre-test sebesar 60,42 meningkat menjadi 89,57 pada post-test, dengan gain sebesar 29,15. Peningkatan ini lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media tradisional. Multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa dengan menyajikan representasi visual dan verbal yang mendalam. Selain itu, desain multimedia yang mempertimbangkan kecepatan dan gaya belajar individu memungkinkan personalisasi pembelajaran, memberikan dampak positif pada kualitas belajar. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan meningkatkan fokus serta adaptasi siswa dalam proses belajar.
2. Pengolahan data menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test di kelas kontrol, peningkatan ini masih tertinggal jauh dibandingkan kelas eksperimen. Kelas kontrol yang menggunakan media tradisional seperti PowerPoint menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 51,57 pada pre-test menjadi 63,85 pada post-test dengan gain sebesar 12,28, yang lebih rendah dibandingkan

dengan kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif. PowerPoint, meskipun mudah diakses oleh siswa dan guru, cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi kurang mendalam. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint jarang memanfaatkan fitur interaktif seperti Hyperlink, membuatnya hanya sebagai media presentasi teks. Oleh karena itu, pembelajaran tradisional kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi interaktif.

3. Data hasil belajar aspek kognitif menganalisis (C4) menunjukkan peningkatan pada kedua kelas, namun hasil lebih tinggi tercapai pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan kelas kontrol dengan media pembelajaran tradisional. Hipotesis yang mengacu pada aspek C4 ini diterima dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, menegaskan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi di kelas eksperimen. Pada aspek menganalisis (C4) dari Taksonomi Bloom, siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mampu mengidentifikasi struktur dan pola informasi. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir untuk mengevaluasi hasil belajar. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, memberikan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar aspek C4 dengan gain sebesar 16,87 lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Temuan dan hasil pengolahan data dalam penelitian ini membuktikan bahwa pengaruh penggunaan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI materi “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” di SMA Negeri 22 Bandung dapat memberikan pengaruh tinggi yang signifikan

berupa peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut berdasarkan oleh nilai hasil *posttest* kelas eksperimen yang membuktikan bahwa nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan hasil pengolahan data tersebut dapat terindikasi bahwa temuan multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* memberikan pengaruh tinggi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih fokus terhadap isi materi yang disajikan dalam bentuk digital berupa aplikasi android sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan memperhatikan materi tersebut melalui gadget. Oleh karena itu peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat terwujud dengan adanya bantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran dan dapat mengubah metode pembelajaran menjadi *teacher centered*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan menambah solusi terbaru berupa pemanfaatan media berupa multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran serta dapat juga mengenalkan teknologi dalam pembelajaran bagi siswa di SMA Negeri 22 Bandung.

5.3 Rekomendasi

Penelitian dengan judul “PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA” memiliki beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan dan perbaikan agar dapat memaksimalkan beberapa hal kepada pihak terkait. Berikut beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait.

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengenalkan teknologi dalam pembelajaran yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, hal tersebut dapat dilakukan jika guru dibuahkan pelatihan berupa pemanfaatan media dalam pembelajaran salah satunya *Articulate Storyline 3*. Sekolah juga dapat memaksimalkan *gadget* siswa yang hampir semua membawa *gadget* yang memadai untuk menggunakan beberapa media online maupun offline dalam pembelajaran agar memberi stimulus yang baik terhadap siswa.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *gadget* yang dibawa siswa sebagai alat pembelajaran seperti multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* yang dapat di unduh siswa, media lain juga tidak menutup kemungkinan dapat memberi stimulus yang baik bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif.

3. Bagi Siswa

Media multimedia interaktif lebih efektif digunakan apabila digunakan menggunakan *gadget*, sehingga media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Penggunaan *gadget* juga menjadi solusi alternatif yang menarik untuk belajar dengan visualisasi yang menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Akan lebih baik apabila peneliti selanjutnya mengembangkan dan memaksimalkan fitur permainan yang tersedia di *Articulate Storyline 3*, sehingga siswa lebih tertarik dan meningkatkan stimulus siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran Sejarah pada umumnya sangat berpaku pada penggunaan buku text sehingga multimedia interaktif *Articulate Storyline 3* dapat menjadi solusi alternatif teknologi dalam pembelajaran di sekolah.