

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VII SMPN 04 Banua Lawas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* berhasil dibuat dengan fitur lengkap seperti animasi, kuis interaktif, simulasi *Hardware* komputer, dan navigasi mudah. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan materi *Hardware* Komputer dan karakteristik siswa kelas VII, sehingga mendukung proses pembelajaran yang aktif dan mandiri.
2. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran ini memperoleh kategori sangat layak. Selain itu, uji coba terbatas pada siswa kelas VII menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik perhatian siswa, sehingga layak dipakai dalam proses pembelajaran.
3. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran. Data motivasi belajar dari angket menunjukkan rata-rata skor *Pretest* pada kelas eksperimen sebesar 3,2 (kategori cukup tinggi), meningkat menjadi 4,4 pada *Posttest* (kategori sangat tinggi). Sebagai perbandingan, kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif hanya meningkat dari 3,3 menjadi 3,6 (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memberikan efek yang lebih kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Pemahaman siswa juga mengalami peningkatan signifikan setelah menggunakan media pembelajaran ini. Hasil tes pemahaman menunjukkan nilai *N-Gain* rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,77 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 0,39 (kategori sedang). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif

Silfia Hasanah, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI HARDWARE KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbasis *Android* efektif dalam membantu siswa memahami materi *Hardware* Komputer secara lebih mendalam.

5. Hasil analisis korelasi Pearson sebesar 0,7556 (Tinggi) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat antara motivasi belajar siswa dan pemahaman materi hardware komputer. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, maka cenderung semakin tinggi pula tingkat pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan memperluas fokus kajian dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Penelitian selanjutnya hendaknya tidak hanya terbatas pada analisis pemahaman dan motivasi belajar, tetapi juga mengevaluasi secara komprehensif penerapan model pembelajaran yang digunakan, meliputi strategi pembelajaran, proses pembelajaran, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Disarankan untuk mengkaji dampak model pembelajaran terhadap aspek-aspek lain dalam proses pembelajaran, seperti keterampilan praktis, sikap, kreativitas, dan hasil belajar secara menyeluruh, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap perkembangan peserta didik.
3. Penelitian selanjutnya dapat melakukan studi komparatif antar berbagai model pembelajaran untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing model dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
4. Sebaiknya penggunaan metode penelitian campuran (*mixed methods*) dipertimbangkan guna memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang lebih komprehensif, sehingga dapat memperkuat validitas dan reliabilitas temuan penelitian serta memberikan insight yang lebih mendalam tentang implementasi model pembelajaran