

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam merancang multimedia pembelajaran interaktif, peneliti menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan. Setelah itu, peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard* yang dijadikan acuan dalam pembuatan multimedia interaktif. Kemudian dalam membangun multimedia, dilakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox testing*. Jika hasil pengujian sesuai, multimedia divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai kalayakannya sebelum diterapkan/diimplementasikan. Multimedia dikembangkan menggunakan model *Picture and Picture*, di mana setiap gambar diurutkan menjadi urutan yang sistematis sehingga siswa lebih mudah menghafal materi yang ada di dalam multimedia.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan (dapat digeneralisasikan) efektivitas metode pembelajaran lama dan baru, di mana metode pembelajaran berbasis *Android* model *Picture and Picture* lebih efektif dapat meningkatkan daya ingat siswa daripada menggunakan metode pembelajaran lama pada materi makhori jul huruf.
3. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* model *Picture and Picture* mendapat respon sangat baik dari siswa. Hal ini berdasarkan angket penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual dengan hasil rata-rata sebesar 83.61%.

5.2. Rekomendasi

Rekomendasi peneliti untuk penelitian lebih lanjut dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

1. Jika pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *Android*, guru harus bisa mengkondisikan siswa yang ada di dalam kelas. Karena bisa saja siswa tidak sedang membuka aplikasi pembelajaran.

2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* diterapkan pada kelas yang notabene sebagian besar siswanya memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *Android*.
3. Desain multimedia harus sangat menarik, karena jika tidak, siswa akan cepat sekali merasa bosan sehingga mereka tidak akan membuka aplikasi/multimedia tersebut di luar kelas. Dengan desain multimedia yang menarik, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.
4. Desain dan materi dalam multimedia harus sesuai dengan pengguna. Misalkan desain dan materi multimedia siswa tingkat SD tentu berbeda dengan siswa tingkat SMA.
5. Navigasi yang ada pada multimedia harus jelas, agar pengguna tidak bingung ketika menjalankannya.
6. Multimedia dapat digunakan untuk berbagai gaya belajar, baik itu siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
7. Materi khususnya gambar-gambar pada multimedia disusun secara logis atau sistematis, terdapat soal-soal untuk mengevaluasi siswa, latar musik multimedia dapat memusatkan konsentrasi selama belajar, latar musik multimedia tidak monoton sehingga memberikan semangat dalam belajar.