BAB V
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian dengan metode penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan multimedia berbasis android dapat dilakukan dengan menggunakan model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) pengembangan *software* multimedia dalam pendidikan yang meliputi 5 fase yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Perancangan dilakukan dengan membuat analisis materi dan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras. Dilanjutkan dengan membuat diagram alir (*flowchart*) dan juga *storyboard* berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Lalu dilanjutkan dengan proses pengembangan menggunakan aplikasi *Construct 2*. Selanjutnya lakukan implementasi multimedia pembelajaran serta penilaian oleh ahli media dan juga oleh siswa.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan rata-rata skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 83,29 sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 69,60. Uji signifikansi rata-rata P(T<=t) *two-tail* senilai 0,00017939 yang lebih kecil dari *t Critical two-tail* (2,015367574). Maka dengan ini dapat dikategorikan bahwasanya antara signifikansi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen adalah *signifikan*, dengan kecenderungan signifikansinya adalah *peningkatan*.

5.2 Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan rancang bangun *software* multimedia pembelajaran untuk materi Ilmu Tajwid yang dapat melakukan analisa terhadap suara masukan (*input*) berupa pelafalan potongan ayat Al Quran untuk dibandingkan kesesuaian pelafalan ayat dengan hukum

bacaan yang berlaku pada ayat tersebut sesuai dengan kaidah Ilmu Tajwid, sebagai proses evaluasi pembelajaran Ilmu Tajwid.