

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

1. Langkah dari pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini ada beberapa langkah diantaranya 1). Concept, 2). Design, 3). Material Collecting, 4). Assembly, 5). Testing, 6) Distribution. Langkah-langkah tersebut telah dilakukan sampai menjadi multimedia interaktif berbasis android yang sudah diuji cobakan.
2. Pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 58,38 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 88,95 dengan perhitungan *N-gain* sebesar 0,73 pada kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android.
3. Kelas kontrol memperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 57,55 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 70,54 dengan perhitungan *N-gain* sebesar 0,31 pada kriteria sedang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint*
4. *N-gain* motivasi belajar masing-masing siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berturut-turut nilai signifikansinya adalah 0,061 dan 0,000. Nilai signifikansi pada kelas eksperimen lebih dari 0,05 dan dan kelas kontrol kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data peningkatan (*N-gain*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen berdistribusi normal dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal. Oleh karena data *N-gain* salah satu kelas berdistribusi tidak normal maka tidak dilakukan uji homogenitas dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji non parametrik yaitu uji Mann-Whitney. data hasil uji hipotesis yang dilakukan pada skor *N-gain* motivasi belajar memiliki nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan secara signifikan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan media *powerpoint*. Peningkatan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan dengan kelas kontrol. Namun peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
5. Kelas kontrol memperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 31,84 dan skor rata-

Rika Arliza, 2019

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

rata *posttest* sebesar 55,30 dengan perhitungan *N-gain* sebesar 0,34 pada kriteria sedang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Namun peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas media *soft copy* nilai rata-rata *posttest* sebesar 80.

6. Kelas kontrol memperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 31,84 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 55,30 dengan perhitungan *N-gain* sebesar 0,34 pada kriteria sedang. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Namun peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
7. *N-gain* hasil belajar masing-masing siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berturut-turut nilai signifikansinya adalah 0,000 dan 0,333. Nilai signifikansi pada kelas eksperimen kurang dari 0,05 dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data peningkatan (*N-gain*) hasil belajar siswa kelas eksperimen berdistribusi tidak normal dan kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena data *N-gain* salah satu kelas berdistribusi tidak normal maka tidak dilakukan uji homogenitas dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji non parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*. data hasil uji hipotesis yang dilakukan pada skor *N-gain* hasil belajar siswa memiliki nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan secara signifikan lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media *powerpoint*.

B. REKOMENDASI

1. Mengembangkan multimedia interaktif memerlukan langkah pengembangan yang panjang, maka dari itu perlu adanya pematangan konsep agar proses pengembangan multimedia interaktif tidak terhambat
2. Kepada pengembang media selayaknya untuk memperhatikan kebutuhan peserta didik secara umum maupun khusus, dan materi yang termuat didalamnya harus sesuai dengan materi yang diajarkan disekolah.

3. Penelitian jenis pengembangan media pembelajaran interaktif selanjutnya harap memperhatikan *storyboard* dan *flowchart* terlebih dahulu.
4. Sebelum instrument penelitian diujicobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu harus dilakukan uji validitas pakar ahli media.
5. Kepada sekolah di Indonesia adalah meningkatkan kualitas belajar peserta didik memerlukan tambahan fasilitas yang baik karena hal tersebut sangat menunjang bagi hasil belajar mereka.
6. Kepada guru geografi sebaiknya pembelajaran dikelas menggunakan media sebagai alat untuk menunjang pembelajaran peserta didik karena hal tersebut sangat membantu.