

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan model pembelajaran AIR berbasis multimedia android dapat dilakukan dengan cara:
  - 1) Membuat multimedia

Sebelum pembuatan media, diperlukan beberapa tahap seperti pembuatan storyboard, flowchart, soal, dan materi yang akan dimasukkan kedalam multimedia. Pembuatan multimedia pembelajaran yang digunakan oleh peneliti menggunakan aplikasi Unity dengan dibantu aplikasi pendukung lainnya seperti Adobe.
  - 2) Pretest

Pretest merupakan kegiatan pertama yang dilakukan siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa.
  - 3) Mengimplementasikan Model Pembelajaran AIR

Pembelajaran AIR dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan dibantu dari multimedia yang dibuat. Tahap Auditory pada mengimplementasikan model AIR terdapat pada menonton materi yang berbentuk video animasi dan tutorial. Tahap Intellectually pada mengimplementasikan model AIR terdapat pada pelatihan siswa pada aplikasi Blender 3D dibantu dengan multimedia yang digunakan. Tahap Repetition pada mengimplementasikan model AIR terdapat pada perluasan materi siswa diluar materi yang diajarkan dengan membuat objek menggunakan tools yang tersedia pada Blender 3D.
  - 4) Posttest

Posttest merupakan kegiatan akhir yang dilakukan siswa untuk memngukur kemampuan akhir siswa setelah diberi multimedia yang dibuat oleh peneliti.

### 5) Menganalisis Hasil Belajar

Setelah siswa melaksanakan Posttest, peneliti mengukur kemampuan siswa setelah diberi penilaian dan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji gain dan menganalisis perubahan menggunakan Uji Statistik untuk melihat apakah terjadi perubahan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

2. Hasil belajar siswa meningkat dilihat dari uji gain yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa peningkatan rata-rata gain dari pretest ke posttest adalah 0,41 yang termasuk kategori sedang. Selain itu peneliti juga melaksanakan Uji Wilcoxon dikarenakan distribusinya tidak normal untuk nilai posttest, kelompok kelas tengah dan bawah. Berdasarkan pengambilan keputusan Uji Wilcoxon, jika nilai nilai signifikannya lebih kecil daripada nilai 0,05 maka hipotesis diterima. Pada hasil diatas, nilai signifikannya adalah 0,0000016 yang dimana lebih kecil daripada 0,05 dan menyatakan bahwa hipotesis diterima. Sehingga ada pengaruh implementasi model pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) berbasis multimedia android pada kelas XI SMKN 2 GARUT
3. Kelas atas memiliki persentase total 67% dengan rincian respon terhadap media sebesar 67% dan respon terhadap materi sebesar 66 %. Kemudian disusul dengan respon dari kelas tengah yang memiliki persentase total 73% dengan rincian respon terhadap media sebesar 74% dan respon terhadap materi sebesar 73%. Dan untuk respon paling tinggi didapat pada kelas bawah dengan total respon 77% dengan rincian respon terhadap media dan materi sebesar 77%. Peningkatan gain yang didapat pada kelompok bawah sebesar 0,44 yang hanya berselisih dengan 0,02 dengan kelompok kelas tengah. Pada kelompok kelas ini, siswa sangat merasa terbantu dengan bantuan media ini. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan nilai kelompok bawah sebesar 37 poin, yang semula memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 15 poin menjadi rata-rata nilai posttest sebesar 52 poin. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari peran media pembelajara dan materi yang diberikan pada siswa kelompok kelas bawah ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Membuat multimedia yang lebih interaktif dan bisa melakukan praktik dalam aplikasi dan dapat diupdate kapanpun.
2. Membuat multimedia pembelajaran dapat melakukan praktik animasi 3D seperti pada blender 3D
3. Materi pada multimedia yang dibuat dapat diupdate secara berkala, sehingga materi yang dapat dimuat pada multimedia yang dibuat tidak hanya satu materi.