

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi sesuai hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai minat belajar yang telah diolah melalui uji statistika dan dianalisis pada bab sebelumnya mengenai hasil temuan dan pembahasan, peneliti mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat ditarik kesimpulan, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat membentuk minat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Hal tersebut didukung dengan hasil data angket respon peserta didik yang menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate, sehingga penerapan variasi pembelajaran tersebut memberikan kontribusi yang aktif untuk menstimulasi minat, perhatian, dan keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran IPS.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* sebagai analisis statistik non parametrik, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,015 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Microsoft Powerpoint terhadap minat belajar peserta didik di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media Microsoft Powerpoint dapat membentuk minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

Annisa Nur Inayah, 2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI-EKSPERIMEN KELAS VIII-1 DI SMPN 5 BANDUNG)**

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

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *mann-whitney* sebagai analisis statistik non parametrik, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,078 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* di kelas eksperimen dengan penggunaan Microsoft Powerpoint di kelas kontrol terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut tidak terlepas dari penentuan media pembelajaran yang diterapkan, yaitu *articulate storyline* di kelas eksperimen dan *microsoft powerpoint* di kelas kontrol. Kedua media pembelajaran tersebut diklasifikasikan sebagai media audio visual yang mengutamakan elemen artistik berupa gambar, animasi, teks, suara, dan video. Sehingga memiliki kesamaan fungsi, yaitu fungsi afeksi, fungsi kognisi, fungsi atensi, serta fungsi kompensatoris yang sebagian besar memiliki pengaruhnya terhadap kemudahan pembelajaran. Selain itu, penggunaan kedua media tersebut menjadi faktor ekstrinsik yang timbul karena dorongan guru sebagai fasilitator yang memvariasikan proses pembelajaran untuk membangun minat belajar. Tentunya minat belajar di kedua kelas tersebut memiliki tingkatan yang berbeda, hal ini ditunjukkan oleh perolehan rata - rata minat belajar di kelas eksperimen yang lebih tinggi, yakni sebesar 132,15 (51%), sedangkan rata - rata kelas kontrol adalah sebesar 124,54 (49%).

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, peneliti menetapkan implikasi penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi variasi pembelajaran untuk memantik minat belajar. Penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat memberikan dukungan yang aktif terhadap minat belajar peserta didik, utamanya untuk mengkreasikan tampilan pengajaran yang atraktif, menarik dan *powerful*. Kreasi tersebut ditunjukkan dengan tampilan materi yang tidak hanya berbasis teks dan visual, melainkan dipadukan dengan elemen artistik seperti video, animasi, vektor, dan audio disertai penggunaan perangkat digital yang dapat memantik interaksi peserta

didik dengan media yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan *articulate storyline* dapat menjadi *best practice* untuk menyelenggarakan proses pembelajaran IPS yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, maka terdapat sejumlah rekomendasi yang diinisiasi kepada pihak-pihak terkait untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebagai berikut:

#### 1. Guru

- a. Guru diharapkan berperan sebagai fasilitator yang dapat memvariasikan pengajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital saat ini, khususnya jika melibatkan interaksi peserta didik dengan media pembelajaran tersebut.
- b. Guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi ICT dalam mengoperasikan perangkat digital maupun perangkat lunak pembelajaran, baik itu ikut serta pelatihan atau *workshop* yang relevan, sehingga dapat merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif.
- c. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yang dikemas secara menarik, atraktif, dan *powerful*, seperti menambahkan elemen gambar, video, animasi, vektor, transisi, dan efek suara. Selain itu, guru diharapkan dapat membuat *output articulate storyline* dalam bentuk *application file* atau *HTML link* agar dapat diakses oleh *smartphone*, tablet, maupun laptop peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara interaktif.

#### 2. Sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas digital yang mendukung proses pembelajaran secara efektif, seperti pemerataan jaringan wifi di setiap kelas, tablet, maupun komputer. Sehingga fasilitas tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

- b. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan dan sosialisasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru, sehingga dapat meningkatkan literasi ICT guru dalam mengkreasikan media pembelajaran. Begitupun dengan peserta didik yang dapat lebih mengenali jenis-jenis media pembelajaran, sehingga dapat mendorong minat dan ketertarikan dalam pembelajaran.
- c. Sekolah diharapkan dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* bagi guru, mulai dari pengenalan dasar-dasar penggunaan, pengenalan tombol navigasi dan fitur-fitur, pembuatan *project*, penambahan elemen media (gambar, audio, karakter, animasi, dan vektor), penyimpanan *project*, hingga cara memublikasikan *project* yang dapat diakses oleh *smartphone*, tablet, maupun laptop peserta didik.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa dengan konteks yang lebih luas. Adapun kajian penelitian ini menekankan penggunaan *articulate storyline* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, sehingga *scope* penelitian ini terletak pada media pembelajaran sebagai aspek kecil yang mendorong minat belajar peserta didik. Berkenaan hal tersebut, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam, seperti mengeksplorasi faktor intrinsik maupun ekstrinsik yang menjadi aspek besar dalam mendorong minat belajar peserta didik. Begitupun ranah yang lebih luas dari sisi peningkatan, yakni peningkatan pengetahuan maupun keterampilan peserta didik agar mampu melengkapi hasil penelitian ini.