

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti selesaikan, dapat disimpulkan bahwa:

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi *PISERA* ini, langkah pertama yang harus dilakukan ialah pastikan sudah menginstal *Microsoft Powerpoint* (peneliti menggunakan PPT 2019), *I Spiring Suite 9* dan *Website 2 APK Builder Pro*. Dalam pembuatan Aplikasi ini, pastikan seluruh ornamen teah siap digunakan, seperti gambar, video, ikon, sound dan sebagainya yang dianggap penting. Kemudian mendesain pada *Powerpoint* 2019. Setelah itu, guna mendapatkan link untuk di convert menjadi format .apk, upload dalam *I Spiring Suite 9*. Pada tahap akhir, masukkan link yang di dapat dari *I Spiring Suite 9* kedalam *Website 2 APK Builder Pro*.

Untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan perhitungan melalui Uji T dengan Uji *Independent Sample T-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada uji peningkatan, penulis menggunakan Uji T dengan *Paired Sample T Test*. Dari kedua uji tersebut, diperoleh hasil sig $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi *PISERA* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android *PISERA* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 batanghari, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi respon dan motivasi belajar peserta didik.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android *PISERA* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 MAN 5 Batanghari digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian pengembangan. Diharapkan juga mampu memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaannya dapat membantu guru dalam proses mengajar, media ini dapat memberikan umpan balik kepada siswa serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa aspek yang sekiranya dapat diangkat sebagai saran yang baik bagi guru, siswa dan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *PISERA* ini dapat

menjadi acuan dan masukan sebagai sebagai referensi penggunaan media terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar dengan menyesuaikan zaman.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik hendaknya dapat memperbaiki cara atau gaya belajar, seperti halnya perbanyak belajar mandiri yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran ketika disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran serta memberikan dorongan semangat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran.