

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dengan memadukan kebutuhan siswa dan memanfaatkan kemajuan teknologi
2. Multimedia interaktif gamifikasi berbasis *android* telah memenuhi standar untuk digunakan dengan kategori sangat layak digunakan dalam proses belajar-mengajar.
3. Siswa termotivasi dalam pembelajaran kimia dengan menggunakan multimedia interaktif gamifikasi berbasis *android*. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam belajar dan hasil angket yang termasuk dalam kategori termotivasi
4. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah diajarkan dengan multimedia interaktif gamifikasi berbasis *android* lebih tinggi daripada standar KKM yang ditetapkan di sekolah
5. Terdapat korelasi yang signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Sehingga motivasi memberikan dampak kepada hasil belajar siswa
6. Respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan sangat baik dan memiliki tanggapan positif dari siswa

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah. Berdasarkan temuan-temuan dari hasil penelitian, maka muncul beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang penggunaan multimedia interaktif gamifikasi berbasis *android* dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh para guru sebagai alat pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran kimia
3. Pembelajaran yang menyenangkan menggunakan multimedia interaktif gamifikasi berbasis android memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### 5.3 Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengukur variable lain yang perlu diteliti seperti: karakter, keterampilan dan lain-lain.
2. Perlu dikembangkan multimedia yang serupa dengan materi pelajaran yang lain dan system operasi yang lain

