

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Hasil analisis kebutuhan didapatkan proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran, namun media yang sering digunakan adalah media berbentuk *Power Point*, serta hasil analisis media yang sering digunakan di SMA Negeri 1 Binjai Kabupaten Langkat sudah memenuhi kriteria sesuai kelayakan BSNP namun masih perlunya solusi pengembangan media berupa multimedia interaktif berbasis android.
2. Multimedia interaktif berbasis android hasil pengembangan telah memenuhi standar kelayakan BSNP dengan hasil rata-rata kelayakan dari 2 ahli materi sebesar 3.74, rata-rata kelayakan ahli media sebesar 3.55, dan rata-rata kelayakan dari 2 orang guru sebesar 3.83 dengan kategori Layak.
3. Hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis android lebih tinggi dari pada nilai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 75, dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 86,91 dan nilai sig. = $0,000 < 0,05$.
4. Hasil motivasi peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis android diperoleh rata-rata persentase sebesar 87,57% dengan kategori sangat termotivasi.
5. Terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi dengan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dengan nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,941 dan koefisien determinasi sebesar 88,5% dengan kriteria kekuatan hubungan antara variabel motivasi dengan hasil belajar yaitu berhubungan yang sangat kuat.
6. Respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android pada materi kimia semester ganjil kelas X sangat baik dengan nilai rata-rata persentase jawaban peserta didik sebesar 88%.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang peneliti berikan untuk pengembang media serta penelitian kedepannya yaitu:

1. *Smart Apps Creator* 3.0 sangat cocok digunakan sebagai *software* pembantu dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan mudah digunakan serta produk yang dihasilkan juga bagus.
2. Bagi penelitian selanjutnya dapat membandingkan *software Smart Apps Creator* 3.0 dengan *software* lain dalam mengembangkan media pembelajaran untuk melihat kelebihan dan kekurangan keduanya secara lebih spesifik.
3. Bagi peneliti kedepan sebaiknya tidak hanya mengukur hasil belajar, motivasi, dan respon peserta didik saja tetapi juga mengukur beberapa variabel lain yang perlu diteliti untuk saat ini seperti, minat, keterampilan proses sains, kemampuan berfikir kritis, dan lain-lain.
4. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran sangat direkomendasikan dalam pembelajaran kimia supaya lebih menarik dan inovatif.

