

BAB V. SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Mengacu pada analisis data serta pembahasan terkait dampak pemakaian media belajar interaktif berbasis *software articulate storyline* pada motivasi belajar serta hasil belajar siswa ekonomi kelas XII SMA Negeri 3 Purwokerto, ditarik kesimpulan di antaranya:

1. Ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Purwokerto
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* berpengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Purwokerto

B. Implikasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka implikasi yang bisa diberi mencakup:

1. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan proses pembelajaran ekonomi. Dengan menjadikan penelitian ini sebagai rujukan belajar, peserta didik dapat memperoleh wawasan terhadap pembelajaran yang mendalam. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pemicu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.
2. Guru memiliki peluang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan memakai media belajar interaktif dimana siswa bisa berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, serta dapat mengakses media tersebut dimanapun serta kapanpun. Media belajar yang dapat diterapkan berupa media belajar interaktif terintegrasi dengan *software articulate storyline*, dengan dibantu model pembelajaran menarik, yang mampu meningkatkan motivasi belajar.
3. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media belajar interaktif di antaranya *articulate storyline* guna membangkitkan motivasi serta hasil belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Mengacu pada mekanisme penelitian yang sudah dilaksanakan didapat keterbatasan mencakup:

1. Ada keterbatasan ruang lingkup penelitian. Penggunaan media pembelajaran merupakan satu-satunya komponen eksternal yang dicakup penelitian ini, faktor internal serta eksternal lain mungkin berpengaruh pada motivasi belajar serta hasil belajar tidak dibahas. Variabel lain seperti aktivitas belajar, metode pembelajaran, dan efikasi diri dapat yang dapat memengaruhi motivasi belajar serta hasil belajar siswa dalam bidang studi ekonomi diharapkan akan ditambahkan untuk penelitian mendatang.
2. Terdapat keterbatasan dalam mengontrol variabel yang memengaruhi pelaksanaan penelitian. Keterbatasan ini berkaitan dengan kecerdasan dan psikologis siswa. Hal tersebut karena subjek dalam penelitian ini adalah manusia atau siswa yang memiliki kecenderungan dan karakteristik yang berbeda antara satu sama lain. Untuk penelitian yang akan datang hendaknya dapat membuat suasana kelas yang lebih menyenangkan dan tidak terkesan membosankan sehingga siswa dapat fokus pada proses pembelajaran. Hal tersebut nantinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Peneliti dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggali informasi terkait materi yang dipelajari sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan minat terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Media pembelajaran *articulate storyline* adalah perangkat lunak *e-learning* yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran interaktif, visual, dan berbasis multimedia. Media ini cocok digunakan untuk berbagai mata

pelajaran, tetapi ada beberapa mata pembelajaran tertentu yang bisa mendapatkan manfaat maksimal dari fitur-fitur *articulate storyline*. Mata pelajaran tersebut yaitu IPA, Matematika, Ekonomi, TIK, Bahasa, Sejarah, dan Geografi. Karena mata pelajaran tersebut memerlukan visualisasi, interaktivitas, dan simulasi yang cocok dengan *articulate storyline*. Dengan fitur multimedia interaktif, media tersebut mampu menjawab tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak atau skenario kompleks, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk penelitian yang akan datang hendaknya dapat mengeksplorasi potensi media pelajaran tersebut untuk mata pelajaran lain yaitu seperti mata pelajaran Seni Budaya dengan membuat simulasi interaktif untuk menggambar, mengenal alat musik, atau memahami sejarah seni. Lalu pada mata pelajaran Agama atau Pendidikan Moral dengan menyajikan skenario berbasis nilai-nilai moral dan etika yang mendorong refleksi siswa melalui cerita interaktif.

4. Soal yang digunakan untuk meneliti variabel hasil belajar hanya berjumlah 9 soal. Hal tersebut dikarenakan dari 20 soal yang diuji melalui uji validitas hanya 9 soal dengan hasil valid. Akan tetapi, 9 soal tersebut sudah mencakup semua sub bab yang dipelajari. Penyebab soal pilihan ganda tersebut tidak valid karena soal bisa diinterpretasikan berbeda dan pemilihan jawaban yang tidak seimbang atau beberapa opsi jawaban lebih mencolok dan mudah ditebak. Untuk penelitian yang akan datang hendaknya membuat soal dengan pemilihan kalimat yang jelas atau mudah

dipahami, dan pastikan pilihan jawaban berbeda satu sama lain agar tidak membingungkan, serta saat menyusun soal acak urutan jawaban agar tidak ada pola yang mudah dikenali.

