

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa smp pada mata pelajaran informatika maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Multimedia interaktif berbasis android pada materi dampak sosial informatika ini dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.
2. Berdasarkan hasil analisis angket kemandirian belajar pada peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata skor *N-gain* yang diperoleh siswa yaitu 0,46 yang berarti ada peningkatan kemandirian belajar pada siswa setelah siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis android, sesuai dengan kriteria Interpretasi nilai Gain menurut Hake 1998:3, apabila  $0,7 > (N-gain) \geq 0,3$  maka peningkatan kemandirian belajar siswa berada pada katagori sedang

#### **B. SARAN**

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis android pada materi dampak sosial informatika yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih lengkap lagi, baik itu penambahan animasi dan tampilan multimedia interaktif tersebut
2. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis android ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif.