

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen ketika diterapkan media pembelajaran aplikasi *Freemind*, yaitu banyak siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 29 orang (69,5%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 4 orang (13%).
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol ketika diterapkan media pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi *Freemind*, yaitu banyak siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 26 orang (65%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 7 orang (17,5%).
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dikategorikan sedang. Hal ini dapat kita lihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang di kategorikan sedang berjumlah 29 orang (69,5%), dan yang di kategorikan rendah berjumlah 4 orang (13%). Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada 40 orang siswa, siswa yang dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 7 orang (17,5%), yang dikategorikan sedang berjumlah 26 orang (65%), dan yang dikategorikan rendah berjumlah 7 orang (17,5%).

## **B. Saran – Saran**

Hasil penelitian ini akan di peroleh manfaat yang baik dan berhasil guna kelangsungan proses pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Pampangan. Maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran Aplikasi Freemind dengan lebih kreatif agar motivasi siswa semakin meningkat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Bagi siswa, agar lebih giat dan termotivasi lagi dalam belajar pada mata pelajaran PAI dan mata pelajaran lainnya agar ilmu yang diberikan guru dapat diterima dengan baik.
3. Bagi pembaca, agar dapat menjadi referensi dalam memanfaatkan Software sebagai media pembelajaran, sehingga nantinya dapat memanfaatkan software-software yang lain sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.