

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada materi fungsi kuadrat kelas XI SMK Negeri 1 Gambut, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan smart apps creator pada materi fungsi kuadrat dengan menggunakan prosedur oleh Dick dan Carry yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*.
2. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan smart apps creator mendapatkan predikat sangat valid setelah melalui penilaian oleh para ahli dengan persentase kevalidan 93,75% kriteria “sangat valid”. Hasil tersebut terdiri dari 2 penilaian yakni dari ahli media yang memberikan nilai persentase kevalidan 96,88% kriteria “sangat valid” dan ahli materi yang memberikan nilai persentase kevalidan 90,63% kriteria “sangat valid”.
3. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan smart apps creator mendapatkan predikat sangat praktis setelah melalui penilaian oleh guru mata pelajaran dan peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba skala besar dengan persentase

kepraktisan 91,2% kriteria “sangat praktis”. Hasil tersebut terdiri dari 3 penilaian yakni dari guru mata pelajaran yang memberikan nilai persentase kepraktisan 95.00% kriteria “sangat praktis”, siswa uji coba terbatas yang memberikan nilai persentase kepraktisan 94,17% kriteria “sangat praktis” dan siswa uji coba skala besar memberikan nilai persentase kepraktisan 84,44% kriteria “praktis”.

4. Adapun keefektifan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan smart apps creator pada materi fungsi kuadrat dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan melakukan *pretest* dan *posttest* yang dimana peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mendapat skor n-gain 78,03 dengan rata-rata nilai 81,39 jauh lebih tinggi dari peningkatan hasil belajar kelas kontrol yang mendapat skor n-gain 50,09 dengan rata-rata nilai 59,24. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mendapat predikat efektif. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil analisis hipotesis menggunakan uji-t dengan kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berdasarkan hasil belajar pada kedua kelas.

B. Saran

Beberapa saran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada materi fungsi kuadrat adalah sebagai berikut:

1. Untuk siswa: Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada materi fungsi kuadrat merupakan salah satu metode belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran ini telah disajikan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar pada materi fungsi kuadrat.
2. Untuk guru: Pengembangan bahan ajar seperti media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dapat dikembangkan dan diperbaharui lagi sesuai dengan materi yang lain ataupun kurikulum yang ingin diterapkan sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar matematika.
3. Untuk peneliti selanjutnya: Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti masih sangat terbatas, terutama pada cakupan materi, fitur dan tata letak tampilan. Materi yang disajikan hanya terbatas pada materi fungsi kuadrat sehingga perlu adanya perluasan cakupan materi ataupun pengembangan pada fitur media dan tata letak tampilan untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik lagi.