

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* yaitu media yang sangat menyenangkan untuk dilakukan sebagai kegiatan pembelajaran, karena media ini dapat menghidupkan kembali semangat belajar dan membantu peserta didik untuk mempermudah dalam pemahamannya terhadap materi pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika serta dapat memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar. Cara penerapan media pembelajaran *Mobile Learning* yaitu: buka media *Quizizz* dengan login menggunakan laptop dan *smartphone*, materi di sampaikan dengan presentasi interaktif, menjawab soal kuis menggunakan fitur *paper mode* atau kartu QR yang sesuai nama presensi, siswa menjawab dengan mengangkat kartu QR ke atas dan peneliti menscan kartu QR dengan *smartphone*, nama siswa dan skor akan muncul di layar *Quizizz*.
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen dalam menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 81,13 dengan kualifikasi yang

baik, sedangkan untuk hasil belajar kelas kontrol tanpa menerapkan media pembelajaran *Mobile Learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 64,00 yang berada pada kualifikasi kurang.

3. Hasil Uji-T terdapat hasil yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang artinya hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan dari media pembelajaran *Mobile Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan materi pecahan di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari data penelitian, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Untuk sekolah dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan berbantuan aplikasi *Quizizz* dan dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan kualitas kinerja pendidik khususnya dalam pelajaran Matematika.
2. Untuk guru Matematika dari penelitian ini dapat menggunakan sebuah media pembelajaran *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran, agar

mampu mengajarkan pengetahuan kepada siswa dengan mudah dan meningkatkan kesemangatan dan keaktifan.

3. Untuk siswa dalam media pembelajaran *Mobile Learning* ini diharapkan dapat membantu untuk menambah kesemangatan dan motivasi proses belajar sehingga dapat berdampak yang baik dalam hasil belajar siswa.
4. Untuk para peneliti, dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lainnya yang akan meneruskan topik yang sama namun dengan aplikasi yang berbeda dan materi yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah dasar, serta peneliti lain dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan yang lebih mendalam untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengelola waktu yang baik.