

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi *Mobile Learning* dapat berjalan dengan baik. Dengan menggunakan *device* yang lebih fleksibel, aplikasi *Mobile Learning* membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat mengakses materi, tugas, nilai dan berdiskusi dimana saja dan kapan saja. Hal ini terlihat pada penilaian siswa terhadap aplikasi *Mobile Learning* dengan hasil presentase yang termasuk dalam kriteria sangat baik yaitu sebesar 78,76%.

Analisis deskriptif terhadap angket siswa menunjukkan adanya peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest*, dimana hasil *pretest* menunjukkan skor terendah siswa 49 dan skor tertinggi 95, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan skor terendah 70 dan skor tertinggi 107. Uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} = 7,098 > t_{tabel} = 2,034$, serta nilai $sig. = 0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Mobile Learning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Mobile Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk peneliti selanjutnya:

1. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan, diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur lain untuk lebih menunjang dan memudahkan proses pembelajaran, seperti *Quiz* dan Push Notifikasi untuk pemberitahuan secara real time mengenai materi ataupun tugas.

2. Aplikasi *Mobile learning* hanya berfokus pada smartphone dengan *platform* Android, oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan pada *platform* lain seperti Blackberry dan iOS sehingga bisa *multi platform*.
3. Dengan hasil penelitian ini aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi kegiatan belajar siswa, tapi hal ini tidak lepas dari peran aktif Guru untuk memanfaatkan media ini. Oleh karena itu para Guru diharapkan dapat berperan aktif dalam merangsang kegiatan belajar siswa dengan menggugah materi ataupun review dari materi yang telah dijelaskan di kelas, memberikan tugas-tugas, ataupun membuka forum diskusi dengan topik-topik menarik yang berkaitan dengan mata pelajaran sehingga siswa dan guru bisa banyak *sharing* walaupun tidak berada dalam tempat yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, M. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Provinsi Di Indonesia Berbasis Android*. Palembang: STIMIK MDP.
- Hardani, R. R, dan Sarworsi. 2012. *Rancang Bangun Aplikasi Perangkat Bergerak berbagi Foto Berbasis Android menggunakan API Facebook, Flickr dan Picasa*. *Jurnal Teknik Pomits*. Vol 1, No. 1, 1-4
- Heriyanto, T. 2014. *Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone*. <http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2015.
- Mulyadi. 2010. *Membuat Aplikasi Untuk Android*. Yogyakarta : Multimedia Center Publishing.
- Nugraha, F. F, 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasir, M., E. Fatriana, dan M. Sahal. 2010. Motivasi Dan Minat Belajar Sains Fisika Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Examples Non Examples Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Tambang. *Jurnal Geliga Sains*. 4 (1), 23-27.
- Nurjanah, E. 2013. *Pengaruh Media Film Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujadi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- StatCounter Global Stats, 2014. *Top 8 Mobile Operating System in Indonesia from Dec 2013 to Dec 2014*. http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201312-201412-bar. Diakses pada tanggal 15 Januari 2015