

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa sebuah aplikasi media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia dengan format .apk yang siap dipasang (*install*) pada perangkat android dan berisi tentang materi Kemagnetan dan di gunakan untuk siswa kelas IX SMP Negeri 6 Gorontalo sebab telah memenuhi komponen-komponen media pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan pada aspek penilaian isi dan tujuan diperoleh persentase kelayakan sebesar 89,4%, dan aspek penilaian instruksional diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5%, serta rata-rata perolehan hasil penilaian terhadap penyajian materi pada *mobile learning* berbasis multimedia oleh ahli materi adalah sebesar 88,5% dan termasuk kategori “**Sangat Layak**”.
3. Hasil pengujian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan pada aspek penilaian desain diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5%, aspek penilaian petunjuk penggunaan diperoleh persentase kelayakan sebesar 87,5%, dan aspek

penilaian interaksi media sebesar 90,0%, serta rata-rata perolehan hasil penilaian terhadap penyajian media pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia oleh ahli media adalah sebesar 88,3% dan termasuk kategori “**Sangat Layak**”.

4. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang memiliki tingkat kebermanfaatan dengan hasil kelayakan menurut tanggapan pengguna mencapai 94,2% dan dikategorikan “**Sangat Layak**”.
5. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia yang telah dikembangkan terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil pengujian korelasi product moment sebesar 6,543 dan memenuhi ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan besaran kontribusi sebesar 74,05%, dan pengujian N-gain ternormalisasi hasil belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar sebesar 28,82 dan rata-rata nilai gain sebesar 0,55.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia dapat dikembangkan oleh guru secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Bagi penelitian berikutnya agar kiranya kedepan aplikasi ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi API, sehingga konten yang ditampilkan lebih dinamis.

3. Diharapkan bagi siswa kiranya media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia ini dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran mandiri yang bersifat menyenangkan dan bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar. A. 2019. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya bagi Siswa SMP Kelas VII*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo. Skripsi.
- Abdullah M. dan Azelin. M. N. (2010). *M-learning: changing roles of instructors and learners*. IJAS. 03(14). 83-95.
- Anrusmath. (2008). Model Pengembangan 4-D.(Online). (<http://anrusmath.wordpress.com/2008/08/16/Model-pengembangan-4-D.html>). Diakses pada tanggal 20 Juli 2019.
- Arikunto. S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad. A. (2011). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azizah. F. Z. 2018. *Validasi Preliminary Product Fung-Cube pada Pembelajaran Fungsi untuk Siswa SMA*. Jurnal BIOEDUKAFISIKAA. 06(01).15-21.
- Cobcroft. R. S. (2006). *Mobile learning in review: Opportunities and challenges for learners, teachers, and institutions*. Proceedings Online Learning and Teaching (OLT). 21-30.
- Darmawan. D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* Yogyakarta: Gava Media.
- Dasmo, Astuti dan Nurullaeli. (2017). Pengembangan Pocket Mobile Learning Berbasis Android. JRKPF UAD. 04.(02).
- Dealmas. S. (2013). *Sikap Anak-Anak Anggota Klub Sepak Bola Pengcab Surabaya Terhadap Pesan Rio Ferdinand di dalam Iklan Rokok Gudang Garam Intersport*. Jurnal E-Komunikasi. 01.03. Program Studi Ilmu Komunikasi.
- Fatkhurohman. A. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengendali Magnetik Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah DASI. 16.(01). 1-4.
- Furqon dan Sunandang. (2016). *Aplikasi Mobile Learning (M-Learning) Untuk Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi Berbasis Java 2 Micro Edition (J2me)*. Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Garut. Jurnal.

- Gagese, Wahyono dan Kendek. (2018). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Listrik Dinamis*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT). 06.(01).
- Hamalik. O. (1994). *Media Pendidikan, cetakan ke-7*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamzah. M. (2009). *Mobile Learning: New Era in Malaysia*. Jurnal Pendidikan Dasar. 10 (02). 153-156.
- Ibrahim dan Ishartiwi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP*. Jurnal Refleksi Edukatika. 8.(1). e-ISSN 2528-696X.
- Indriana. D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kokom. K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kuhn. J. (2013). *Smartphone as Experimental Tools: Different Methods to Determine the Gravitational Acceleration in Classroom Physics by Using Everyday Devices*. European Journal of Physics Education. 04 (01). 16-27.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2005). Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. Maryuliana, dkk. 2016. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI). 01.(02). 1-12.
- Maryuliana, dkk. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI). 01.(02). 1-12.
- Munadi. Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noviani. N. D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.

- O'Malley. (2005). *Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in Mobile Environment*. Jurnal MOBIlearn. 01.(02).
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purbasari. R. J. (2013). *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X*. Skripsi. FMIPA UNY.
- Quinn. C. (2000). *M-Learning: Mobile, Wireless, in-Your-Pocket Learning*. LiNE Zine Fall. Artikel.
- Sadiman, dkk (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky. H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul: Kaukaba Dipantara.
- Setiyowati dan Muslim. (2018). *Perancangan Aplikasi Mobile Learning Perkecambahan pada Mata Pelajaran Biologi Berkarakter Bangsa*. Techno.COM. 17.(03). 220-229.
- Setyosari. P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sudjana. N dan Rivai. A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudijono. A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surapranata. S. (2004). *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, dkk. 2017. *Media Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 dengan Animasi Tiga Dimensi pada Materi Model Atom untuk Siswa Kelas XII SMA*. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya). Jurnal.
- Thiagarajan, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education. University of Minnesota.
- Traxler. J. (2005). *Defining Mobile Learning*. IADIS International Conference Mobile Learning. 261-266.

- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: Cet. VII*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Woodill. G. (2010). *The Mobile Learning Edge: Tools and Technologies for Developing Your Teams*. New York: McGraw Hill Profesional.
- Wulantri. (2017). *Pengembangan Alat Peraga Fisika Materi Induksi Elektromagnetika*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung. Skripsi.
- Yuniati. L. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Fisika yang Menyenangkan*. JP2F. 02.(02). 92-101.