

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berikut uraian kesimpulan yang dapat diambil:

1. Hasil uji kelayakan bahan ajar mobile learning berbasis android, yang melibatkan uji validasi materi, uji validasi isi, dan uji keterpahaman ide pokok, menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak untuk digunakan sebagai bahan ajar mandiri.
2. Peserta didik yang menggunakan bahan ajar mobile learning berbasis android meningkatkan keterampilan *critical thinking* mereka dengan n-gain rerata kategori sedang dengan empat sub indikator dalam kategori sedang dan satu indikator dalam kategori tinggi. Sebaliknya, peserta didik yang menggunakan buku elektronik menunjukkan peningkatan n-gain rerata kategori sedang dengan tiga sub indikator dalam kategori sedang dan dua indikator lainnya dalam kategori rendah. Kemudian, keterampilan proses *creative problem-solving* peserta didik dengan menggunakan bahan ajar *mobile learning* berbasis android mengalami peningkatan dengan n-gain rerata sedang pada seluruh aspek keterampilan dibandingkan dengan peserta didik dengan menggunakan buku elektronik yang mengalami peningkatan dengan n-gain rerata rendah.
3. Bahan ajar AMOBER memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan *critical thinking* dan kemampuan *creative problem-solving* peserta didik.
4. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap bahan ajar *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan *critical thinking* dan keterampilan *creative problem-solving*.

4.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan *critical thinking* dan *creative problem-solving* siswa SMA pada materi gelombang bunyi telah ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar mobile berbasis android. Oleh karena

itu, agar penggunaan bahan ajar berbasis android menunjang pembelajaran, guru harus menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran secara keseluruhan dengan model pembelajaran yang mendukung aktivitas berpikir kritis dan kreatif seperti model pembelajaran inkuiri atau PjBL. Selain itu, guru harus membimbing siswa mereka untuk menggunakan bahan ajar secara konsisten termasuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan peserta didik saat proses pembelajaran sehingga guru bisa langsung melihat bagaimana perkembangan keterampilan *critical thinking* dan keterampilan proses *creative problem-solving* pada peserta didik.

4.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa rekomendasi untuk berbagai pihak diuraikan sebagai berikut:

1. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan melihat bagaimana pengaruh bahan ajar terintegrasi aplikasi *mobile* berbasis multirepresentasi pada model pembelajaran tertentu dalam pengajaran materi fisika.
2. Beberapa tanggapan peserta didik pada tahap implementasi belum dilakukan pada penelitian ini seperti berupa pergantian alat evaluasi *Google Form* dikarenakan eror yang terjadi saat menyimpan jawaban. Sehingga penelitian lanjutan dapat mengembangkan alternatif alat evaluasi pada aplikasi untuk penyempurnaan.
3. Belum terdapat modus representasi simulasi khusus yang memungkinkan peserta didik untuk mengujicobakan solusi-solusinya yang dapat mendukung pengembangan kemampuan *creative problem-solving* peserta didik. Sehingga disarankan terdapat penelitian lanjutan yang mengembangkan simulasi khusus seperti simulasi berbasis permainan yang bersifat interaktif dan membantu peserta didik untuk mengevaluasi solusi yang akan diterapkan untuk memecahkan masalah.
4. Bahan ajar *mobile learning* berbasis android dapat digunakan dan disebarluaskan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.
5. Selain gelombang bunyi, pengembangan bahan ajar terintegrasi aplikasi *mobile* berbasis multirepresentasi untuk materi fisika lainnya juga diperlukan.