

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai media belajar *mobile learning* menggunakan *App Inventor* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media belajar *mobile learning* dikembangkan mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dari hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran yang memiliki 5 menu. Lima menu tersebut yaitu menu materi, menu video, menu kuis, menu skor kuis, menu profil, dan menu bantuan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan alat pengembangan *application builder* berbasis online bernama *Appinventor 2* yang bisa diakses melalui situs <http://ai2.appinventor.mit.edu>.
2. Pengujian kelayakan dilakukan dengan melakukan validasi pada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta tanggapan mahasiswa. Kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media sebesar 88,80% dengan kategori “**sangat layak**”, ahli materi memperoleh hasil sebesar 70,09% dengan kategori “**layak**”, dan ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 77,08% dengan kategori “**sangat layak**”. Hasil dari angket tanggapan mahasiswa menunjukkan bahwa responden sangat setuju terhadap pengembangan media belajar *mobile learning* menggunakan *App Inventor* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Berdasarkan tabel konversi, responden memberikan hasil pada media pembelajaran ini sebesar 79,38% dengan kategori “**sangat layak**” untuk dijadikan media belajar bagi mahasiswa.

5.2. Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa implikasi yang didapat sebagai berikut:

Titis Fitri Asih, 2019

PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN APP INVENTOR SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Media belajar *mobile learning* yang dikembangkan hanya sebatas mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran.
2. Video yang terkandung di dalam media pembelajaran hanya dapat diakses secara *online* sehingga sangat bergantung pada koneksi internet.

5.2.2. Rekomendasi

Berdasarkan keterbatasan penelitian, maka diperlukan perbaikan untuk mengembangkan aplikasi menjadi baik lagi sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai pengaruh Media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan terhadap hasil belajar, keefektifan belajar, dll.
2. Direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya agar video pada media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan dapat diakses secara *offline*.