

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menggunakan program *Construct 2*, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri mengacu pada desain penelitian R&D dengan tahapan yang meliputi : (1) Identifikasi Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4)Validasi Desain, dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk Skala Kecil, dilakukan pada 6 responden mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2017;(7) Revisi Produk ke-1; (8) Uji Coba Produk Skala Besar, dilakukan pada 20 responden mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2017; (9) Revisi Produk ke-2; (10)Produk Akhir. Dari hasil pengembangan media pembelajaran memiliki 7 komponen utama, yaitu halaman menu utama (*home*), video, catatan, materi belajar dan pembelajaran, materi model pembelajaran, profile, dan kuis. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui *software Construct 2*,
2. Berdasarkan hasil penilain media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ahli media menyatakan “**sangat layak**” dengan persentase sebesar 89,2%, ahli materi menyatakan “**layak**” dengan `persentase sebesar 58,4%, dan ahli bahasa menyatakan “**sangat layak**” dengan persentase sebesar 83,6%. Sedangkan hasil dari penilaian terhadap konten dan tampilan *mobile learning* sebagai media pembelajaran, responden menyatakan “**sangat setuju**” dengan persentase sebesar 81,4% untuk dijadikan sebagai media belajar bagi mahasiswa.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan di atas, maka implikasi dan rekomendasi yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan merupakan penelitian awal, yang dilakukan hanya sebatas mengetahui tingkat kelayakan sebagai media pembelajaran.
2. Kuis yang terdapat pada media pembelajaran menjadikan daya tarik para responden karena dikemas dalam bentuk *games*, soal latihan sangat terbatas dengan materi campuran.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan implikasi di atas, rekomendasi yang dapat peneliti ajukan untuk mengembangkan kualitas media pembelajaran berbasis *mobile learning*, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran *mobile learning* terhadap hasil belajar.
2. Untuk peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk menambahkan soal latihan atau kuis dalam bentuk *games* yang menarik, dan dibuat dalam setiap bahasan materi.