

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan aplikasi LinProg (Linear Program) berbasis *mobile learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas XI dengan materi program linear di SMK Al Hadi Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang signifikan Antara sebelum dan setelah diterapkan aplikasi LinProg berbasis *mobile learning*.

Adapun kesimpulan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan kemampuan dalam memahami pernyataan verbal pada suatu masalah dan menggambarkannya kedalam model atau konsep matematika setelah menggunakan aplikasi LinProg berbasis *mobile learning*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi LinProg efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada aspek memahami masalah.
2. Terdapat peningkatan kemampuan dalam memilih strategi penyelesaian masalah melalui informasi yang ada pada soal, dan membuat grafik kartesius sebagai daerah penyelesaian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi LinProg berbasis *mobile learning* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada aspek merencanakan penyelesaian.
3. Terdapat peningkatan kemampuan dalam menentukan hasil menggunakan perhitungan matematika atau menggunakan strategi yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi LinProg berbasis *mobile learning* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada aspek melaksanakan rencana
4. Terdapat peningkatan kemampuan untuk memeriksa kembali hasil perhitungan siswa, dan menyimpulkannya kedalam pernyataan verbal. Dengan demikian,

Uli Maulida, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI LINPROG BERBASIS MOBILE LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMK Al Hadi Bandung)

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

dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi LinProg berbasis *mobile learning* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada aspek melihat kembali.

5.2 Implikasi

Pada pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat tersampaikan beberapa hal yang penting yaitu dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menerapkan aplikasi LinProg. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaa aplikasi LinProg terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa di SMK Al Hadi Bandung. Penggunaan aplikasi yang digunakan dalam penelitian termasuk kedalam kategori media audiovisual. Aplikasi LinProg merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam belajar baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Aplikasi LinProg ini dapat memfasilitasi guru dalam membantu melaksanakan proses pembelajaran yang lebih serius dan menarik. Penggunaan media memang sangat penting dalam proses pembelajaran, namun terkadang sering dilupakan. Aplikasi LinProg merupakan media yang sangat mudah untuk digunakan dan bersifat sederhana. Tapi kesederhanaannya mampu memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga dapat belajar secara aktif. Adapun implikasi yang didapatkan dari penggunaan aplikasi LinProg ini adalah sebagai berikut :

5.3 Rekomendasi

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi tertulis bagi berbagai pihak dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar. Maka, peneliti menuliskan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, diantaranya sebagai berikut:

1) SMK Al Hadi Bandung

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti mendapatkan informasi bahwa aplikasi LinProg dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan baik. Maka, peneliti sangat merekomendasikan pihak sekolah untuk terus memfasilitasi dalam pengadaan dan menggunakan media-media

pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif, salah satunya adalah aplikasi Linprog sebuah media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang sudah terbukti memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran.

2) Guru

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan kepada guru agar lebih variatif lagi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti juga merekomendasikan kepada guru untuk mencoba lebih banyak media-media pembelajaran sederhana, mudah digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena masih banyak lagi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi peserta didik.

3) Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh, penulis merekomendasikan kepada pihak Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan untuk lebih mengkaji lebih mendalam tentang media-media pembelajaran baik yang dari dulu hingga sekarang digunakan. Kemudian tidak hanya membahasnya saja, tetapi juga menggunakannya pada proses belajar mengajar kepada mahasiswa. Karena tidak sedikit mahasiswa yang sangat tertarik dengan digunakannya media yang bervariasi dalam pembelajaran, sebagai salah satu upaya meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa

4) Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk melakukan penelitian berikutnya. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang akan membahas aplikasi atau *software* berbasis *mobile learning* disarankan untuk menghubungkannya dengan kemampuan maupun aspek yang lain, sehingga terdapat variasi yang beragam dan menjadi sumber rujukan yang kuat.