

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android menggunakan App Inventor, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penilaian berdasarkan ahli media dikatakan "Layak", penilaian berdasarkan ahli materi dikatakan "Sangat Layak" untuk materi yang disajikan dan "Layak" untuk soal yang di implementasikan, penilaian berdasarkan ahli bahasa dikatakan "Sangat Layak", dan penilaian berdasarkan respon peserta didik dikatakan "Setuju".
2. Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, dan jumlah peserta didik yang mencapai batas KKM pada kelas eksperimen lebih banyak. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Berdasarkan hasil yang ditinjau dari aspek Taksonomi Bloom dengan klasifikasi soal dari C1-C4, kelas eksperimen memiliki hasil persentase yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol.

#### **5.2. Implikasi**

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

1. Untuk penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran dalam kelas, guru harus memastikan setiap peserta didik menggunakannya sesuai dengan arahan.
2. Aplikasi yang digunakan masih membutuhkan kertas untuk mengisi kuis karena skor yang didapatkan oleh siswa tidak bisa langsung diketahui dan disimpan oleh guru.

**Vadilah Fitria, 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING  
MENGUNAKAN APP INVENTOR UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR  
KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI KACANG-KACANGAN**

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

### 5.3. Rekomendasi

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

1. Bagi SMK PPN Lembang dapat meningkatkan kualitas *wifi* sehingga tidak ada hambatan saat pembelajaran menggunakan *mobile learning*.
2. Bagi guru, pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada materi kacang-kacangan dapat dikembangkan pada materi lain dengan karakteristik yang sama.
3. Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan media pembelajaran *mobile learning* sebaik mungkin, mengingat produk tersebut mampu meningkatkan hasil belajar saat digunakan secara maksimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang dapat menghubungkan antara media pembelajaran yang sedang digunakan oleh peserta didik dengan server guru dan mengembangkan aplikasi yang didalamnya bisa mengisi kuis dengan hasil yang langsung tersimpan otomatis oleh guru mata pelajaran, sehingga tidak memerlukan lagi kertas untuk media evaluasi.