

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* untuk siswa kelas XI SMA materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada penelitian evaluasi dilaksanakan secara bersamaan dengan prosedur/langkah *development* (pengembangan) saat tahapan uji coba siswa.
2. Kelayakan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek memperoleh total nilai 81 dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai sebesar 90%, hal ini menunjukkan bahwa media dari keseluruhan aspek berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.
3. Kelayakan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek memperoleh total nilai 124 dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai sebesar 88,5%, hal ini menunjukkan bahwa media dari keseluruhan aspek berada pada

kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

4. Hasil penilaian siswa terhadap produk media pada tahap uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil masing-masing memperoleh persentase 82,67% dan 84,15% yang keseluruhannya termasuk dalam kriteria sangat layak/valid.

5.2. Saran

Berdasarkan serangkaian kegiatan penelitian pengembangan hingga diperoleh kesimpulan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Guru dalam kegiatan pembelajaran hendaknya melakukan inovasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Khususnya pada materi tokoh proklamator dan tokoh lainnya sekitar proklamasi, guru dapat memanfaatkan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* yang telah dikembangkan.
2. Siswa hendaknya dapat memanfaatkan media *mobile learning* dengan menggunakan *software appypie* dengan baik sebagai media dan sumber belajar.