BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut kesimpulan yang didapatkan yaitu:

1. Media *mobile learning* digunakan kepada peserta didik kelas X Perhotelan untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki empat menu utama, yaitu Capaian Pembelajaran, Petunjuk, Ayo Belajar, dan Profil Pengembang. Semua materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini dimaksudkan untuk peserta didik kelas X Perhotelan. Prinsip-prinsip pembelajaran dalam media ini menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Dengan begitu konten dan aktivitas dalam media pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dengan mengaitkan elemen pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan materi mendapatkan nilai rata – rata 4,56 dengan kategori "Sangat Layak", dan hasil uji kelayakan media mendapatkan nilai rata-rata 4,36 dengan kategori "Sangat Layak". Serta akseptabilitas dari 28 peserta didik terhadap media *mobile learning* diterma dengan sangat baik dengan skor mean 4,18 yang masuk dalam kategori "akseptansi sangat tinggi".

3. Hasil pengujian efektivitas media mobile learning pada mata pelajaran infomatika dengan elemen 4 SK (Sistem Komputer) menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,71 yang dikategorikan sebagai cukup dan dapar dikonversi menjadi 71,23 % sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media mobile leanring cukup efektif untuk meningkatkan efektivitas

5.2. Implikasi

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media mobile learning dengan pendekatan *CTL (Contextual Teaching and Learning)* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif bagi peserta didik kelas X Perhotelan dalam memahami elemen 4 SK (Sistem Komputer) secara kontekstual. Dengan struktur pembelajaran yang sistematis melalui tujuh sub-menu, peserta didik tidak hanya menghafal konsep materi pembelajaran tetapi juga memahami dan menerapkannya melalui analisis dan kerangka berpikir yang dibangun oleh peserta didik tersebut untuk dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Validitas dan reliabilitas butir soal yang tinggi serta hasil uji efektivitas yang menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 71,23% mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Selain itu, tingkat akseptabilitas yang sangat tinggi dari peserta didik menegaskan bahwa media ini dapat diterima dengan baik dan dapat digunakan sebagai model pembelajaran inovatif di lingkungan SMK, khususnya dalam bidang perhotelan dan informatika. Oleh karena itu, penggunaan media mobile learning ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

5.3. Saran

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan media *mobile learning* dengan pendekatan *contextual teaching and learning*:

1. Pengembangan media *mobile learning* dirancang sesuai dengan asas pendekatan *contextual teaching and learning*.
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimental dan kontrol, untuk melihat perbandingan efektivitas metode pembelajaran yang berbeda.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY