

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Prosedur pengembangan media *mobile learning* berbasis *android* telah berhasil disusun dengan jenis penelitian *research and development* atau R&D menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Analisis dilakukan melalui analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan pengguna, analisis isi program, analisis spesifikasi, dan analisis kerja untuk mengetahui potensi dan masalah dari penelitian pengembangan media ini. *Design* atau perancangan melalui tiga tahapan rancangan yaitu perancangan data meliputi mengumpulkan materi ajar yang sesuai dengan hasil analisis kurikulum dan materi, menentukan penggunaan teks dari segi jenis, warna dan ukuran. Perancangan navigasi berupa *flowchart* dan perancangan tampilan/*user interface* meliputi rancangan tampilan cover, rancangan masuk (*login*), rancangan pendahuluan, cara penggunaan, menu utama, kompetensi dasar, materi, video, evaluasi, referensi dan profil. *Development* (Pengembangan) yang dilakukan peneliti dengan menambah fitur simulasi dan video secara *offline* sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media kapan dan dimana saja. *Implementation* (Implementasi) melakukan uji coba *mobile learning* untuk memastikan keberhasilan media saat dijalankan dalam *smartphone* melalui angket.

Evaluation (Evaluasi) tanggapan dari implementasi *mobile learning*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penulis dengan tujuh tahapan yaitu : potensi berupa hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* dan belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana sumber belajar dan masalah dibutuhkan media yang dapat memperkenalkan dan menunjang proses belajar mengajar siswa kelas XI dengan materi dasar PLC mata pelajaran instalasi motor listrik untuk mendorong efektivitas pembelajaran di kelas XII, pengumpulan data dalam aspek materi, media, bahasa, dan soal. Desain produk *m-learning* menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* dan dibantu dengan program lain *kinemaster* untuk mengedit video setelah media selesai maka dilakukan validasi desain oleh validator, kemudian melakukan revisi desain setelah itu uji coba produk kepada pengguna yaitu guru dan siswa, dan revisi produk berdasarkan hasil angket uji coba produk.

2. Kelayakan media *mobile learning* berbasis *android* dilakukan melalui tahapan penilaian validasi oleh tiga validator yang terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan dua orang ahli media yang dilakukan sebanyak dua kali validasi. Kemudian diujicobakan oleh pengguna/*user* yang terdiri dari satu orang guru instalasi motor listrik dan peserta didik yang dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba skala kecil dengan 20 responden dan uji coba skala luas dengan 32 responden. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi mendapatkan 85 % dengan kategori "sangat layak". Penilaian kelayakan oleh ahli bahasa 89,28 % dengan kategori "sangat layak".

Penilaian kelayakan oleh ahli media mendapatkan 86,45 % dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan responden pengguna/*user* media oleh guru instalasi motor listrik mendapatkan 93,75 % dengan kategori “sangat layak” dan penilaian uji coba dari peserta didik pada skala kecil mendapatkan 76,70 % dengan kategori “layak” serta pada uji coba skala luas mendapatkan 93,96 % dengan kategori “sangat layak” oleh karena itu media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang peneliti ajukan guna perbaikan media *mobile learning* berbasis *android* ke depannya, yaitu pada uji coba luas didapat beberapa saran dari responden untuk penambahan gambar-gambar, rangkaian PLC dan fitur simulasi merangkai PLC untuk lebih memperjelas materi. Masukan ini tidak dapat dijadikan sebagai bahan revisi karena keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk. Namun masukan ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan aplikasi yang sama dan dapat di upload ke *playstore*.