

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan untuk program keahlian pengembangan perangkat lunak dan permainan dapat dimanfaatkan dan efektif untuk hasil belajar siswa setelah dilakukan penelitian dan pengujian. Uji kelayakan dan efektivitas yang dilakukan peneliti menunjukkan hal tersebut.

1. Pada uji kelayakan, hasil uji kelayakan materi yang telah dilakukan diperoleh nilai 4,4375 yang terkategori sangat layak, hasil uji kelayakan media yang telah dilakukan diperoleh nilai 4,574 yang juga terkategori sangat layak, dan hasil uji akseptabilitas penggunaan media yang telah dilakukan terhadap peserta didik selaku pengguna diperoleh nilai 4,912 yang terkategori akseptansi sangat tinggi dan dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan akan diterima dengan baik oleh siswa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Pada uji efektivitas, data hasil uji t memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* dinyatakan efektif yang ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik.

## 5.2 Implikasi

Perubahan kurikulum menimbulkan banyak perubahan pada aspek mata pelajaran di sekolah, demikian halnya dengan perubahan kurikulum pada SMK Negeri 9 Medan dari Kurikulum 2013 kepada Kurikulum Merdeka Pusat Keunggulan. Pada kurikulum ini, pendidik diharuskan untuk membangun sendiri materi pelajaran yang penting dan berguna bagi peserta didik dengan memperhatikan perkembangan yang terjadi saat ini. Tidak hanya merancang materi, maka pendidik juga harus mengembangkan sendiri media pembelajaran untuk digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentu menjadi masalah tersendiri bagi pendidik yang kewalahan dalam merancang materi dan mengembangkan media pembelajaran sendiri. Disamping itu, Belum lagi adanya pembatasan waktu belajar peserta didik yang membuat peserta didik diharuskan untuk mempelajari materi pelajaran di luar proses belajar di kelas sedangkan peserta didik lebih senang mengikuti proses belajar secara praktek dibandingkan hanya disajikan materi dari buku ataupun membaca *slide power point*.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, maka dengan adanya media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan peserta didik bisa mempelajari materi pelajaran dimanapun dan kapanpun karena hanya cukup menggunakan *smartphone* tanpa harus terhubung ke internet. Berdasarkan akseptansi pengguna produk, penggunaan media pembelajaran ini juga diterima dengan sangat baik bagi peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran pengembangan perangkat lunak dan gim yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 9 Medan terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan guru lebih banyak memanfaatkan media pembelajaran *mobile* sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu mereka belajar.
2. Dalam penelitian ini terdapat kekurangan, diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan pengembangan penelitian ini sesuai dengan perkembangan perangkat lunak dan teknologi.