

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pengembangan *mobile learning* berbasis android pada materi fluida statis kelas XI di MAN 3 Medan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka didapat kesimpulannya:

1. Pengembangan media berbasis android merupakan jenis pengembangan *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE melalui 7 tahapan: Analisis kebutuhan dengan memberikan angket siswa dan wawancara guru fisika. Aplikasi *mobile learning* ini sebagai penunjang pembelajaran fisika pada materi fluida statis pada siswa SMA/MA yang telah berhasil dikembangkan oleh peneliti, aplikasi ini dijalankan pada smartphone Android dengan versi minimal 4.0 (*Ice Cream Sandwich*). Tahapan pengujian memverifikasi dan validasi dari ahli multi-media melalui instrument penilaian yang diberikan kepada validator multimedia, revisi dan review. Hasil respon guru dan siswa dengan memberikan angket respon, serta analisis hasil.
2. Pengembangan media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dengan persentase 94,1%, ahli media pembelajaran 87,9%, dan ahli pengguna oleh guru mata pelajaran dengan persentase 86,3%.
3. Respon peserta didik Uji kelompok kecil dengan melibatkan 5 responden diperoleh kategori kelompok kecil adalah 85% kualitas tampilan, 88,83% efek media terhadap pengetahuan siswa, 88,3% , efek media terhadap motivasi siswa, 85% efek media terhadap aktifitas belajar. Sedangkan pada uji kelompok besar 32 responden, diperoleh nilai 88,9% kualitas tampilan, 89,8% efek media terhadap pengetahuan siswa, 88,5% , efek media terhadap motivasi siswa, 91,2% efek media terhadap aktifitas belajar.
4. Keefektifan media pembelajaran fisika berbasis Android yang telah dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik termasuk dalam kriteria sedang dengan nilai gain sebesar 7,44

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlunya penggunaan media pembelajaran *m-learning* berbasis *android* dalam membantu proses belajar di rumah dan dimana saja sebagai alternative media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran fisika, materi pelajaran yang abstrak, dan proses belajar daring/online yang membuat siswa makin tidak paham materi. Sehingga proses belajar siswa mejadi menyenangkan dalam menggunakan media pembelajaran *m-learning* ini dan memahami pelajaran dengan baik.
2. Untuk memperoleh perbaikan yang lebih maksimal pada media pembelajaran, disarankan agar uji kelayakan dilakukan minimal dua orang per tim agar mendapatkan perbaikan yang lebih banyak demi peningkatan kualitas media yang dikembangkan.
3. Untuk memperoleh hasil maksimal maka perlu kiranya dilakukan penelitian lebih luas pada pengguna, baik kepada guru maupun peserta didik.

THE  
Character Building  
UNIVERSITY