

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mobile learning berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* kelas X TKJ disekolah SMK Imelda Medan telah diuji coba oleh para ahli dan memperoleh nilai yang layak. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan keseluruhan rata-rata hasil validasi ahli materi materi 4,35 yang berarti “sangat layak”, ahli media 4,65 “sangat layak” dan dari respon penerimaan pengguna 4.5 “sangat layak”. Jadi dapat dikatakan secara umum bahwa media pembelajaran yang dibuat sepenuhnya dapat digunakan.
2. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran lebih tinggi melalui kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 84,67 dibandingkan dengan kelas kontrol atau kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 74,67. Maka dari itu dinyatakan bahwa adanya media pembelajaran berbasis *android Smart Apps Creator (SAC)* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ SMK Swasta Imelda Medan.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* ini memiliki implikasi, bahwa penggunaan media pembelajaran menyatakan hasil dari pengembangan ini digunakan sebagai dedikasi untuk pengajar dengan sistem yang telah terstruktur dan media pembelajaran dinyatakan sangat layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.3 Saran

Beberapa hal yang peneliti sarankan sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagi siswa kelas X TKJ dapat menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri dimanapun berada. Siswa kelas X TKJ disarankan untuk memanfaatkan fitur yang ada pada media pembelajaran berbasis Android ini sehingga dapat mengerjakan latihan soal dan mencapai kompetensi yang ditetapkan.
2. Bagi guru, proses pengembangan media ini dapat dijadikan referensi pengembangan perangkat pembelajaran, terkhusus media pembelajaran untuk mata pelajaran dasar desain grafis.
3. Bagi sekolah, penerapan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pihak sekolah perlu meningkatkan dukungan dan perhatiannya terhadap sarana dan prasarananya.

4. Bagi mahasiswa, media pembelajaran yang dibuat terkait dengan materi komponen warna dan prinsip-prinsip pada desain, sehingga untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi atau mata pelajaran yang lainnya dan didesain lebih menarik lagi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY