

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada kelas kontrol nilai mindset berwirausaha meningkat dari 45.98 menjadi 46.23, dan termasuk dalam kategori rendah. Pada kelas eksperimen nilai mindset berwirausaha juga meningkat dari 50.05 menjadi 52.37, berada pada kategori sedang. Adapun dilihat dari rata-rata hasil belajar, nilai hasil belajar kelas kontrol meningkat dari 77.66 menjadi 79.06, dan termasuk kategori tinggi. Pada kelas eksperimen nilai rata-ratanya meningkat dari 75.63 menjadi 82.19 sehingga dapat disimpulkan, bahwa kecenderungan hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi.
2. Hasil uji t peningkatan mindset wirausaha kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah nilai t sebesar 1.192 dengan sig (2-tailed) 0.238 (nilai sig > 0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan mindset wirausaha yang signifikan antara siswa yang menerapkan media pembelajaran "*M-Learning*" dengan siswa yang tidak.
3. Hasil uji mann whitney peningkatan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah nilai sig atau P value sebesar  $0.024 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan

antara siswa yang menerapkan media pembelajaran “*M-Learning*” dengan siswa yang tidak diberikan media pembelajaran.

## **B. Implikasi**

1. Pembelajaran dengan menggunakan media mobile *learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan smartphone dan tablet, yang keduanya merupakan perangkat yang sudah tidak asing, sering digunakan dan disukai siswa. Pemanfaatan perangkat yang sudah tidak asing dan juga disenangi siswa tentu akan menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.
2. Pengembangan media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa berbasis android ini menunjukkan bahwa IPTEK juga berperan penting dalam kelancaran proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di sekolah.
3. Media pembelajaran ini mampu menjadikan penunjang untuk memudahkan siswa dalam belajar ketika di luar sekolah. IPTEK dalam penelitian ini ditunjukkan oleh pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan smartphone dengan sangat mudah ditambah dengan visual yang menarik dan interaktif.

## **C. Saran**

Berdasarkan kualitas media, keterbatasan penelitian, dan simpulan yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Hasil uji t skor posttest percaya diri kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan nilai sig (2-tailed) 0,681 sehingga menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan antar kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu pada media pembelajaran perlu ditambah konten yang dapat meningkatkan rasa percaya diri, salah satunya dengan menambah *room discussion*, untuk siswa berlatih mengeluarkan pendapat.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar perlu ada penambahan fitur pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan konten-konten menarik dan menggunakan bahasa yang komunikatif.