

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan *Jumanji Physics* pada Pokok Bahasan Momentum Impuls untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli, *peer reviewer*, dan angket respon peserta didik.
 - a. Berdasarkan hasil penilaian media oleh ahli, media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 4,36.
 - b. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran oleh *peer reviewer*, media yang telah dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,57.
 - c. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,20.

2. Kevalidan perangkat perancangan pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Rencana Evaluasi (RE).
 - a. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dikategorikan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,08
 - b. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, Rencana Evaluasi (RE) yang telah dibuat dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,47.
3. Hasil uji coba lapangan pada peserta didik kelas X-MIPA 1, X-MIPA 2 dan X-MIPA 3 di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya memberikan hasil sebagai berikut: Rata-rata *Normalize Gain Score* dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut adalah sebesar 0,65 dan dikategorikan sedang.
4. Rata-rata keterlaksanaan RPP di kelas X-MIPA 1, X-MIPA 2 dan X-MIPA 3 untuk tiga pertemuan adalah sebesar 3,40 dan dikategorikan baik.

Secara garis besar media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik. Peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan yang dicapai dikategorikan sedang sesuai dengan analisis penelitian

5.2 Saran

1. Media pembelajaran berbasis papan permainan perlu dikembangkan dan diperbanyak karena media berbasis papan permainan bersifat menyenangkan bagi peserta didik
2. Media pembelajaran fisika perlu dikembangkan karena dapat digunakan sebagai penunjang pengajaran sehingga peserta didik antusias dalam pembelajaran.
3. Perlu memperhatikan pengelolaan waktu dalam melakukan penelitian ini agar tercakup semua elemen dalam media pembelajaran berbasis papan permainan

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Kontektual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fandira, E., Wijaya, A., & Noviani, E, P, F. (2018). Heat And Monster Bingo: An Instructional Board Game To Learn Temperature And Heat. *Magister Scientiae Journal, Vol 2(44)*, 214-223.
- Giancoli, Douglas. (2005). *Fisika: Prinsip dan Aplikasi Edisi Ke 6 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Gumanti., Yunidar., & Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hartati, A. (2016). Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan, Vol 8(1)*, 90-97
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *International Society for Performance Improvement Journal, Vol 42(5)*:34-36.
- Pribadi, B. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sadiman, A., dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sears & Zemansky. (2002). *Fisika Universitas*. Jakarta: Erlangga

- Septialia, R. (2018). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika Smp Kelas VII Materi Besaran dan Satuan*. Tugas Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Tipler, P, A. (2001). *Fisika Untuk Sains dan Teknik Edisi Ketiga Jilid 1 (Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga
- Widoyoko, E. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.