

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran yang 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 telah dikembangkan dikategorikan baik, dengan nilai rata-rata sebesar 4,11.
 - b. Berdasarkan hasil penilaian media oleh *peer reviewer*, media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat baik, dengan persentase sebesar 92,63%.
 - c. Berdasarkan hasil penilaian media oleh peserta didik dengan menggunakan angket respon, media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat baik, dengan persentase sebesar 89,2%.
2. Hasil penilaian keterlaksanaan RPP dikategorikan sangat baik, dengan nilai rata-rata sebesar 3,46.
3. Hasil ujicoba lapangan pada peserta didik kelas X MIPA di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya memberikan hasil sebagai berikut:
 - a. Rata-rata nilai pre-test peserta didik adalah sebesar 45,18.
 - b. Rata-rata nilai post-test peserta didik adalah sebesar 65,19.
 - c. Rata-rata N-gain score untuk hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut adalah sebesar 0,33, yang mana dikategorikan sedang.

5.2 Saran

1. Pengembangan media pembelajaran Ludo in Physics pada pokok bahasan yang lain.
2. Pengujian media pembelajaran dengan menggunakan metode yang lain.
3. Pengembangan media pembelajaran dengan cara dan aturan permainan yang lebih memotivasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budisungkono, Fongling Natalia (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berupa Papan Permainan Sains “Pipa dan Selang” untuk Sub Pokok Bahasan Fluida Statis*. Skripsi. Surabaya: Unika Widya Mandala.
- Dienpenbroek, Patrick. (2007). *Indonesian Senior Secondary School (SMA) Physics Curriculum in Practice*. Master Thesis. University of Twente. Netherland.
- Giancoli, Douglas C. 2001. *Fisika Jilid 1 Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Gumanti., Yunidar & Syahrudin. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hake. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Online. Tersedia <http://www.physicsindiana.edu/sdi/Analyzing-Change-Gain.pdf>. Diakses 16 April 2018
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kostekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khususuma, Erwanto. 2017. *Masih Ingat 21 Mainan Jadul Ini?*. <https://images.app.goo.gl/gBc9HakuLiqiJhuY8>. Diakses 18 Desember 2019.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Molenda, Michael. 2003. *In Search of the ADDIE Model*. ISPI Journal, Vol 42, 5.
- Muhammad, As’adi. 2009. *Pembuatan Game Match*. Jakarta : Arcan.
- Padmasari, Paula Kristi (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Fisika pada Pokok Bahasan Kalor di SMP*. Skripsi. Surabaya: Unika Widya Mandala.
- Ratumanan, T.G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran Edisi Kedua*. Unesa University Press.

- Sadiman, Arief S. dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Wawan. dkk. 2010. *Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)*. Vol 3, 7-10.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukarjo. 2006. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, Eko. 2016. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zemansky, Sears. 1994. *Fisika untuk Universitas 1: Mekanika, Panas & Bunyi*. Bandung: Binacipta