

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media Pembelajaran dan perangkat yang terdiri atas RPP dan RE pada pokok bahasan Impuls dan Momentum dengan menggunakan model pembelajaran *Dirrect Instruction* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini telah dinyatakan layak, praktis, dan efektif serta memenuhi indikator keberhasilan yang ditargetkan berdasarkan hasil uji kevalidan dan uji lapangan. Berikut hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran dalam pembelajaran di kelas X MIPA SMA HANG TUAH 4 Surabaya:

1. Perangkat Pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis *Game*, RPP dan RE dihasilkan dalam kategori sangat valid berdasarkan analisis kevalidan yang diadaptasi dari Rahmawati (2014). Media pembelajaran berbasis *Game* yang dihasilkan memiliki skor rata-rata kevalidan sebesar 3,60 dengan kategori sangat valid, RPP memiliki skor rata-rata kevalidan sebesar 3,65 dengan kategori sangat valid, dan RE memiliki skor rata-rata 3,62 dengan kategori sangat valid.

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran.

Kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan keterlaksanaan RPP I dan RPP II dengan rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 3,54 dengan kategori sangat baik berdasarkan Rahmawati (2014).

3. Keefektifan perangkat pembelajaran

Keefektifan perangkat pembelajaran terutama untuk media pembelajaran berbasis *Game Treasure of Physics (TOP)* pada pokok bahasan Impuls dan Momentum yang telah dikembangkan peneliti dan memperoleh dari hasil peningkatan hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik. Berikut merupakan hasil analisis keefektifan perangkat pembelajaran, yaitu:

- Peningkatan hasil belajar diperoleh nilai sebesar 0,81 dengan kategori tinggi berdasarkan Hake (1999).

- Hasil respon peserta didik diperoleh nilai sebesar 3,29 dengan kategori sangat positif berdasarkan Rahmawati (2014)

Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* yang dihasilkan dengan model *Dirrect Instruction* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA SMA HANG TUAH 4 Surabaya menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan juga efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran terkhusus pada pelajaran fisika.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang telah diperoleh maka penulis memiliki beberapa saran untuk diperbaiki untuk peneliti selanjtknya terutama dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran terutama pada media pembelajaran yang telah dikembangkan penliti dalam penelitian dan juga berdasarkan pengalaman dalam penelitian yaitu:

1. Bagi mahasiswa fisika yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* perlu mempertimbangkan waktu dalam pembuatan media yang akan digunakan untuk penelitian, selama proses pengembangan peneliti harus siap dalam setiap kendala selama pembuatan media khususnya jika media yang dikembangkan berupa teknologi.
2. Peneliti juga perlu mempertimbangkan kemampuan peserta didik dalam menjangkau teknologi terkhususnya untuk media yang dikembangkan, peneliti harus kreatif dalam setiap kendala selama penelitian agar semua kegiatan yang peneliti laksanakan dapat berjalan baik dan sesuai dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, Y. K. (2009, Desember 11). *Penerapan Pembelajaran kooperatif Model Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-H SMP Negeri 1 Watulimo Trenggalek*. Diambil kembali dari <http://fisika.um.ac.id/abstrak-skripsi-mahasiswa/306-penerapan-pembelajaran-kooperatifmodel-numbered-heads-together-nht-untuk-meningkatkanmotivasi-dan-hasil-belajar-siswakelas-viii-h-smp-negeri-1-watulimo-trenggalek.html>
- Agustina, Triawati. 2014. "DAKOCAN" GAME ASYIK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PENCATATAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA. *Jurnal Pendidikan ekonomi Dinamika Pendidikan Volume IX No. 2, 159-169*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fuadi, A. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI FUNGSI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN PENALARAN KOVARIASIONAL SISWA*. **Skripsi**. Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Surabaya.
- Erikanto, C. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods. *American Journal of physics*.
- Hamdani, M. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bnadung: Pustaka Setia.
- Joice, D. (2009). *Models of Teaching*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Isalam; Vol. 37, No. 1, 27*.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Munir, M (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOMPETENSI DASAR REGISTER BERBASIS INKUIRI TERBIMBING. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 22*.
- Naimah, J (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adenture UNTUK Meningkatkan Ketrampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol.7, No 2, 91-100*.

- Nasir, M. 2012. PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER DENGAN PERANGKAT LUNAK YAHOO MASANGER SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN INTERAKSI BELAJAR DIKELAS PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF KELAS II PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN. *Jurnal Ilmiah d'computare Volume 2*.
- Nendy,R (2016). Pengembangan Media Educational Game Mnopoli Fisika Asik (MOSIK) pada Mata Pelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Vol. 5, No 3, 235-245*.
- Pham, H. (2011). Theory- Based Instructional Models Applied in Classroom Contexts. *Literarcy Information and Coumpter education Journal (LICEJ)*, 406-415.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer . *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 92-110.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, M. E., & Masugiono. (2015). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI MEMELIHARA TRANSMISI OTOMATIK DAN KOMPONEN-KOMPONEN. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 18-22.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belaar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 75-81.
- Said, A. 2000. *Media Interaktif dalam Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Jakarta: Cakrawala Teknologi Pendidikan.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Sumber Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IIS SMA LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *JPE, VOL. 9 NO.2*, 134-142.
- Faisal, Y. (2017) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK BELAJAR MANDIRI PADA KOMPETENSI

DASAR HIDROLIK DAN KOMPONEN HIDROLIK SISWA SMK
NEGERI 3 WONOSARI. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol 7.*

- Sugiyono. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukriman, S. &. (2017). PENGEMBANGAN GAME BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU KELAS VIII SMP. *JURNAL MANAGEMEN PENDIDIKAN*, 239-247.
- Sunarti, & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Susilana, R. (2009). *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyupjl. (2018, Juli 12). *Kreasi Web.* Retrieved from EventKampus: <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-Unity-3d>
- Zemansky, S. (1994). *Fisika untuk Universitas 1.* Jakarta: Binacipta.