

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan “media pembelajaran gerak lurus berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar Fisika peserta didik” telah berhasil menjawab permasalahan penelitian, yaitu ketersediaan media pembelajaran gerak lurus berbasis *android*. Hal ini dibuktikan oleh tercapainya indikator keberhasilan yaitu:

1. Dihasilkan media pembelajaran berbasis *android* yang tervalidasi oleh ahli media dan materi memiliki pengkategorian “sangat valid” berdasarkan teori kriteria pengkategorian menurut Widoyoko (2016) dengan skor 3,53 dari ahli media dan 3,80 dari ahli materi.
2. Hasil angket respon peserta didik pada media pembelajaran berbasis *android* memiliki pengkategorian “baik” berdasarkan teori kriteria pengkategorian menurut Widoyoko (2016) dengan skor sebesar 3,32.
3. Media pembelajaran yang telah dihasilkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori “sedang” berdasarkan teori kriteria pengkategorian menurut Hake (1998). Peningkatan hasil belajar peserta didik memiliki skor rata-rata sebesar 0,5

4. Keterlaksanaan RPP yang dihasilkan memiliki kategori “sangat baik” berdasarkan teori kriteria pengkategorian menurut Widoyoko (2016) dengan skor rata-rata sebesar 3,98.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh maka peneliti memiliki beberapa saran yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada *android*, sehingga perlu dikembangkan untuk media yang dapat dioperasikan menggunakan iOS.
2. Perlu dikembangan media pembelajaran sejenis untuk pokok bahasan yang lainnya dalam Fisika.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Daeng, I T M, dkk (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktifitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna*. 6(1).
- Giancoli. (2001). *Fisika Edisi Kelima Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Gustafson, K. L. and R. M. Branch (2002). What is instructional design. dalam R.A. Reiser & J.V. Dempsey (Eds.) 2007, *Trends and issues in instructional design and Technology*. (17-25) Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.
- Hake. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. Online. Tersedia <http://www.physicsindiana.edu/sdi/Analyzing-Change-Gain.pdf>. Diakses 16 April 2018
- Halliday, D., Robert, R., & Jearl, W. (2010). *Fisika Dasar Edisi Ketujuh Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Koswojo, Jane. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer yang Interaktif dan Mandiri pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Surabaya, Indonesia.

- Liliarti, N. & Kuswanto, H. (2018). Improving the Competence of Diagrammatic and Argumentative Representation in Physics through *Android-b* ased Mobile Learning Application. *International Journal of Instruction Vol 11* (3), 106-122.
- Mardiana, N. & Kuswanto, H. (2017). *Android-Assited* Physics Mobile Learning to Improve Senior High School Students' Divergent Thinking Skills and physics HOTS. *AIP Conference proceedings* 1868, 070005.
- Nayana, F M I (2018). Pemanfaatan *android* dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika*, 4(2), 54-67.
- Rusli, A (2013). Pendidikan Fisika untuk abad-21: kesadaran, wawasan, kedalaman, etika. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(50).
- Rusli, M, dkk (2017). *Multimedia Pembelajaran yan Inovatif Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Pratidhina, E., Pujiyanto, & Sumardi, Y (2019). Developing Computer Program as a Learning Resource on Gas Law Topics for High School Student. *International Journal of Instruction Vol 12* (2).
- Pratama, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sistem Operasi Android Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Siswa SMA Kelas X dengan Topik Bahasan Impuls dan Momentum*. Skripsi: Sarjana Pendidikan Fisika Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

- Pambayun, B., Wirjawan, J. V., Herwinarso, H., Wijaya, A., Untung, B., & Pratidhina, E. (2019). Designing Mobile Learning App to Help High School Students to Learn Simple Harmonic Motion. *International Journal on Social and Education Sciences*, 1(1), 24-29.
- Saputro, A. (2016). *Mudah Membuat Game Adventure Adobe Flash CS 6 Action Script 3.0*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Setiawan, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning dengan Platform Android sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Pokok Pengukuran*. Skripsi: Sarjana Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta
- Setiawan, M. A. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Probolinggo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Tipler, P. A. (1991). *Fisika Untuk Sains dan Teknik Edisi Ketiga Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.