

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

##### 5.1.1. Temuan Dalam Penelitian

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti memiliki validitas yang valid dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan baik, hal ini berdasarkan lembar pengamatan keterlaksanaan RPP yang diisi oleh pengamat. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan media pembelajaran ini layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan.
2. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri hal ini berdasarkan hasil respon siswa yang berkategori baik.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat dengan skor rata-rata *N-gain* sebesar 0,68 dengan kategori sedang.

Sehingga dengan ini disimpulkan bahwa penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Game RPG Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Parabola untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA 17 Agustus 1945 Surabaya

telah menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan:

1. Kevalidan perangkat pembelajaran:
  - Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) = 3,43 (Valid).
  - Game RPG = 3,63 (Sangat Valid).
  - Rencana Evaluasi (RE) = 3,65 (Sangat Valid).
2. Kepraktisan perangkat pembelajaran berupa keterlaksanaan RPP 1 dengan persentase 72,73% terlaksana berkategori baik, dan keterlaksanaan RPP 2 persentase 90,91% terlaksana berkategori sangat baik.
3. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan skor rata-rata *N-gain* sebesar 0,68 dengan kategori sedang
4. Rata-rata respon peserta didik tentang perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan proses pembelajaran yang berkategori baik.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh mendapatkan beberapa saran untuk peneliti berikutnya :

- Penambahan fitur pada game seperti *save game* supaya apabila pemain ingin bermain dapat melanjutkan permainan yang sudah pemain *save*.
- Memperpanjang alur cerita agar pemain yang memainkan *game* tidak merasa mudah cepat bosan
- Pembagian waktu yang efektif agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

- Perlu mempersiapkan lebih matang lagi terutama dengan waktu, agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar.
- Dalam melakukan penelitian menggunakan materi gerak parabola lebih baik menggunakan grafik-grafik agar lebih mengerti tentang gerak parabola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Berbasis Flash pada Materi Gerak Parabola*. Vol. XIII No.7 Juli 2019. Retrived from(<http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1503/1319>)
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andersen, Lorin. W. (1981). *Assessing affective characteristic in the schools*. Boston: Allyn and Bacon.
- Anderson LW, Krathwohl DR, Airasian PW, et al. (2001). *Taxonomy of Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 2nd ed, abridged. Boston, MA: Pearson Allyn & Bacon.
- Azhari. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III*. Jurnal Pendidikan Matematika Volume 7 No. 2 Juli 2013.
- Chun. (2017). *Adobe Animate CC 2017 release Classroom in a Book*. USA: Adobe System Incorporated.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Djemari Mardapi. (2004). *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elisabeth Pratidhina, dkk. (2020). *Cara Mudah Menyusun Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Animate*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia .
- Giancoli, Douglas C. (2014). *PHYSICS : Principles With Applications 7th edition*. USA: Pearson Education, Inc.
- Goldschmidt, K. (2020). The Covid-19 Pandemic: Technology use to support the wellbeing of children. *Journal of Pediatric Nursing*, 88–90.
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Halliday, David, Robert Resnick and Jearl Walker. (2008). *Fundamentals of Physics 8th Edition*. United States of America: John Wiley & Sons.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isa Akhlis, dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA*, Volume 6 No.3. Retrieved from <http://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/770>.
- Kor, H., Aksoy, H., & Eerbay, H. (2014). Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-Books) Used In Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 854–860. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.150>
- Labrecque, J. & Schwartz, R. (2016). *Learn Adobe Animate CC for Interactive Media*. United States of America: Peachpit Press.
- Mardapi, Djemari. (2003). *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: UNY.
- Popham, W. J. (1995). *Classroom assessment*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ramadhan, Astuti, dan Verano. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*. 6, (1), 27-32. Program Studi Informatika Universitas Indo Global Mandiri.
- Simpson, Elizabeth. J. (1966). *The Classification of Educational Objectives Psychomotor Domain*. Office of Educational No. 5-85-104. Urbana, IL: University of Illinois.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

- Wahyuningsih, Sarwi, Dkk. (2012). Penerapan Model Kooperatif Group Investigation Berbasis Eksperimen Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *Jurnal Unnes Physics Education Jurnal*. ISSN No.2257-6935.
- Wibawanto, Wandah. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher
- Wibawanto, Wandah. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang : LPPM UNNES.
- Widoyoko, Eko. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wilder-Smith, A., & Freedman, D. O. (2020). Isolation, quarantine, social distancing and community containment: pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus (2019-nCoV) outbreak. *Journal of Travel Medicine*, 1–4