

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *Curious Zone* berbasis aplikasi Android pada pokok bahasan Gerak Melingkar yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan:

1. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memiliki kualitas berkategori sangat baik. Kualitas tersebut didapatkan dari penilaian ahli baik secara media maupun materi dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata untuk penilaian media dari ahli sebesar 3,59, sedangkan penilaian media oleh *peer reviewer* sebesar 3,58 dan untuk materi sebesar 3,56.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang berada pada kategori nilai *n-gain* sedang sebesar 0,59. Peningkatan hasil belajar didukung oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti berkategori sangat valid dengan validasi rata-rata sebesar 3,77 dan untuk Rencana Evaluasi (RE) memiliki validasi rata-rata 3,39 berkategori valid.
3. Angket respon peserta didik mengenai media pembelajaran memiliki skor rata-rata 3,48 dengan kategori media pembelajaran sangat baik.
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada pokok bahasan Gerak Melingkar 100% terlaksana dilihat dari keterlaksanaan RPP yang diisi oleh guru.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti untuk mengembangkan penelitian selanjutnya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran dengan animasi yang ada pada setiap sub-materi sangatlah penting agar peserta didik lebih memahami konsep materi.
2. Dalam melakukan penelitian, mengatur waktu dengan baik pada proses pembelajaran agar peserta didik tidak terlewatkan dari materi-materi yang ada.
3. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya untuk android tapi untuk segala jenis *software*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. (2007). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Arista, F., & Kuswanto, H. (2018). Virtual Physics Laboratory Application Based on the Android Smartphone to Improve Learning Independence and Conceptual Understanding. *International Journal of Instruction* 11(1), 1-16.
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Astuti, R., Sunarno, W., & Suciati. (2012). Pembelajaran Ipa dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*. 1(1), 51-59.
- Enterprise, J. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Frensen, E. (2007). A Taxonomy of Factors to Promote Quality Web-Supported Learning. *E-Learning Journal* 6(3), 351-362.
- 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.

- Georgiev, T. e. (2019, April 23). *European Computing Education and Training*. Retrieved from <http://ecet.ecs.uni-ruse.bg/cst04/Docs/sIV/425.pdf>
- Hake, R. (1999, Mei 17). *Indiana University Bloomington*. Retrieved from College Of Art and Sciences: <http://www.physics.indiana.edu>
- Halliday, D., Robert, R., & Jearl, W. (2010). *Fisika Dasar Edisi Ketujuh Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal Simetris Vol.3*, 25-30.
- Mardiana, N., & Kuswanto, H. (2017). Android-Assisted Physics Mobile Learning to Improve Senior High School Students' Divergent Thinking Skills and Physics HOTS. *AIP Conference Proceedings (7005)*, 1-12.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Noviani, E. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Siswa Kelas XI dengan Materi Teori Kinetik Gas*. Skripsi: Sarjana Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurdin, A. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: CV. Mitra Media.
- 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.*
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Professionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali.
- 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 .
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Susilawati, D. (2009). *Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Gamping Dengan*

Menggunakan Lembar Kerja Siswa. Yogyakarta: Sarjana Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta .

Tipler, P. (1991). *Fisika Untuk Sains dan Teknik Edisi Ketiga Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Indonesia: Kencana .

Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Young, H. D., & Freedman, R. A. (2002). *Fisika Universitas Edisi Kesepuluh Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.