

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis papan permainan “*Journey of Physics*” pada pokok bahasan momentum dan impuls yang telah 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 pembelajaran oleh ahli, media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 4,79 dari skala penilaian 1 sampai 5, sedangkan hasil penilaian materi oleh ahli dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 4,13 dari skala penilaian 1 sampai 5.
  - b. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran oleh *peer reviewer*, media yang telah dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,55 dari skala penilaian 1 sampai 4.
  - c. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,16 dari skala penilaian 1 sampai 4.
2. Kevalidan perangkat perencanaan pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Rencana Evaluasi (RE).

- a. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 3,47 dari skala penilaian 1 sampai 4.
  - b. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, Rencana Evaluasi (RE) yang telah dibuat dikategorikan valid dengan nilai rata-rata 3,17 dari skala penilaian 1 sampai 4.
3. Hasil uji coba lapangan pada peserta didik kelas X IPA 1 dan X IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya memberikan hasil sebagai berikut:
- a. Rata-rata *Normalize Gain Score* dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut adalah 0,58 dan dikategorikan sedang.
  - b. Rata-rata keterlaksanaan RPP di kelas X IPA 1 dan X IPA 2 untuk tiga pertemuan adalah sebesar 3,18 dan dikategorikan baik.

Secara garis besar media pembelajaran berbasis papan permainan "*Journey of Physics*" pada pokok bahasan momentum dan impuls yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik. Peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan yang dicapai dikategorikan sedang sesuai dengan analisis penelitian.

## 5.2 Saran

Beberapa saran disampaikan penulis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis papan permainan "*Journey of Physics*", sebagai berikut:

1. Pengelolaan waktu yang lebih baik dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini.

2. Masih kurangnya media pembelajaran fisika dalam proses pengajaran, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran fisika pada pokok bahasan yang lain.
3. Perbanyak variasi soal pada masing-masing petak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Giancoli, D.C. (2001). *Fisika Edisi Kelima Jilid Satu*. Jakarta: Erlangga.
- Hartati, A. (2016). Peningkatan Aspek Sikap Literasi Sains Siswa SMP Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan, Vol 8 (1)*, 90-97.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (*Online*). Tersedia di <https://kbbi.web.id/main>.  
Diakses 9 April 2019
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Molenda, M. (2003). In Search of the ADDIE Model. *ISPI Journal, Vol 54 (2)*, 40-42.
- Mulianingsih. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok*. Tugas Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Rahman, M., & Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Ramadhani, N., dkk. (2016). Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (MOSIK)” Pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol 5 (3)*, 235-245.
- Sadiman, A., dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siswanto, J., & Rechana, S. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Menggunakan Peta Konsep dan Peta Pikian Terhadap Penalaran Formal Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, Vol 2 (2)*, 93-172.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan, Vol 2 (2)*, 30-46.
- Susanto, A., dkk. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu, Vol 1 (1)*, 1-6.
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tipler, P. A. (1998). *Fisika untuk Sains dan Teknik Jilid 1 (Terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga Jilid I.

Triastuti, D., dkk. (2017). *Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

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