

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *android* pada pokok bahasan fluida diamis telah dikembangkan dengan baik, hal tersebut dapat dilihat melalui hasil validasi media yang dilakukan. hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:
  - Berdasarkan penilaian media pembelajaran oleh ahli, mendapatkan hasil yang dikategorikan baik dengan hasil skor rata-rata 2,95
  - Berdasarkan hasil penilaian *peer reviewer*, media yang dikembangkan berkategori baik dengan skor rata-rata 3,12
2. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji coba lapangan di SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada peserta didik kelas XI MIPA\_A dengan rata-rata hasil *N-Gain* dari hasil *pre-test dan post* adalah 0,45 dan dikategorikan sedang.
3. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata skor 3,17 dan dapat dikategorikan baik.

Secara keseluruhan media pembelajaran fisika berbasis *android* pada pokok bahasan fluida dinamis yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang ada guna perbaikan. Sesuai dengan hasil penelitian peningkatan hasil belajar yang dicapai dikategorikan sedang.

## 5.2 Saran

Melalui laporan skripsi ini penulis ingin memberikan saran mengenai pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *android*, sebagai berikut:

1. Perlu memperhatikan efektifitas dan efisiensi waktu dalam setiap proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran fisika berbasis *android* ini.
2. Perlu dilakukan pengembangan media dalam pokok bahasan pada materi-materi yang lain.
3. Perlu adanya penambahan animasi pada media sehingga dapat menarik perhatian pengguna supaya tidak bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bima, P. S. P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pokok Bahasan Gerak Harmonik Sederhana*. Skripsi. FKIP. Prodi Fisika. Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
- Daniel Pratama (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sistem Operasi Android Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Siswa SMA Kelas X Dengan Topik Bahasan Impuls Dan Momentum*. Skripsi. FKIP. Prodi Fisika. Universitas katolikwidya mandala suarabaya.
- Giancoli, Douglas C. (2014). *Fisika Edisi Ketujuh Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Gumanti.,Yunidar&Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- 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 andTechnology*. (17-25) Columbus: Merrill/Prentice Hall.
- Hake, 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Online. Tersedia <http://www.physicsindiana.edu/sdi/Analysing-Change-Gain.pdf>.Diakses mei 2019.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

- Molenda, M. (2003). In Search of the ADDIE Model. *ISPI Journal*, Vol 54 (2), 40-42.
- Kamajaya K., dan Purnama W. (2014). Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Fisika. Bandung: Gafindi Media Pratama.
- Khumaidi, A., & Sucahyo, I. (2018). Pengembangan *Mobile Pocket Book* Fisika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Momentum Dan Impuls. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Vol 7 (2), 154-158.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Prasetya, Tri, I., (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation*, Vol 1 (2), 107-108.
- Rahman, M., & Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Reiser, R. A. dan Dempsey, J. V. (2002). *Trends And Issues In Intructional Design And Technology*. New Jersey: Pearson Education, Inc., Upper Saddle River.
- Rudiyati, S. (2006). *Task Analysis* dan Pendekatan Fungsional-Individual Dalam Pembelajaran Anak Berkelainan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol 2 (2),79.
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali

- Saputro, Ardy. (2016). Mudah membuat game adventure *Adobe Flash CS6 Action Script 3.0*. Yogyakarta: CV. Andi OFFSET
- Sukarjo, (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutrisno, (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.