

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran mandiri berupa papan permainan sains “Pipa dan Selang” untuk sub pokok bahasan Fluida Statis telah dibuat. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa maupun alat bantu mengajar guru di kelas. Media ini telah melalui uji ahli, uji terbatas dan uji lapangan. Uji ahli dilakukan oleh dosen pembimbing dan ahli desain grafis, uji terbatas dilakukan kepada 14 orang mahasiswa jurusan Fisika Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan uji lapangan dilakukan kepada 30 orang siswa SMPK Santa Maria Surabaya. Berdasarkan uji ahli dengan menggunakan form validasi, media ini tergolong sangat baik dengan poin 3,62 sedangkan berdasarkan uji lapangan diperoleh kenyataan bahwa 92,42% responden menyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik dan dapat membantu memahami materi fluida statis. Dengan demikian, peneliti telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan sains “Pipa dan Selang” yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang dapat menarik siswa berlatih secara mandiri dan juga sebagai alat bantu mengajar pada sub pokok bahasan Fluida Statis.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti dalam rangkaian pengembangan media pembelajaran mandiri berupa papan

permainan sains “Pipa dan Selang” pada sub pokok bahasan Fluida Statis ini antara lain:

1. Bagi peneliti berikutnya dapat melengkapi media ini dengan sub pokok bahasan lain.
2. Media yang telah dibuat ini perlu dipertimbangkan sebagai sarana belajar baik untuk sarana mengajar di kelas ataupun sebagai belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimatussholikha H. S., Dian. 2008. *Permainan Monopoli dan Ular Tangga sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Angkowo, R. & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arcana, I Nyoman & Herwinarso. 2009. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unika Widya Mandala Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Faizal, Rahman. 2010. *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Bandung. Karya tidak diterbitkan.
- Giancoli, Douglas. C. 2001. *Fisika Edisi kelima Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Halliday, David & Resnick, Robert. 1985. *Fisika Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Media Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alumni.
- Haryanto. 2010. *Pengertian Motivasi Belajar*. <http://belajarpsikologi.com> (diakses pada tanggal 7 Januari 2014).
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro U Media.
- Janah, Arinil. 2009. *Laporan PTK Ular Tangga*. <http://arinilwordpress.com/2009/10/28/laporan-ptk-ular-tangga-pkn/>. (diakses pada tanggal 3 Maret 2014).
- Merriam-Webster, Inc. 2003. *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary* (11th ed.). Springfield, MA : Merriam-Webster. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/science>. (diakses pada tanggal 2 Februari 2014).
- Muhammad, As'adi. 2009. *Pembuatan Game Match*. Jakarta : Arcan.

- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Aris Prasetyo dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- O'Halloran, Robert & Cynthia Deale. 2010. *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*. Journal of Hospitality and Tourism Education (Vol. 22, No. 3), p. 35.
- Prensky, M. 2001. *Digital Games Based Learning*. McGraw-Hill New York.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raya Grafindo Perkasa.
- Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sears, F.W., Zemansky M.W, & Young H.D. 1990. *College Physics Seventh Edition*. New York : Addison-Wesley Publishing Company.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syukron, Muhammad. 2011. *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-gamepuzzle.html>. (diakses pada tanggal 7 Januari 2014).
- Tobing, D.L. 1996. *Fisika Dasar 1*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wikipedia. (5 April 2013). *Ular Tangga*. http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga. (diakses pada tanggal 7 Januari 2014).
- Young, Hugh D. & Freedman, Roger A. 2003. *Fisika Universitas Edisi Kesepuluh Jilid I* (Pantur Silaban, penerjemah). Jakarta: Erlangga
- 4empat. 26 Mei 2012. *Sejarah Awal Mula Permainan Ular Tangga*. <http://4empat.blogspot.com/2012/05/sejarah-awal-mula-permainan-ular-tangga.html>. (diakses pada tanggal 7 Januari 2014).