

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Kelayakan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT yang dikembangkan melalui tahap *Define*, *Design* dan *Develop* dan *Disseminate* diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 90,62% dan ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori keduanya adalah “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid digunakan dalam pembelajaran fisika.
2. Kepraktisan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT pada materi momentum dan impuls yang dikembangkan diperoleh dari hasil observasi KPS, angket tanggapan siswa dan penilaian oleh guru. Hasil observasi KPS sebesar 84% dan angket tanggapan peserta didik sebesar 85% dan angket penilaian guru memperoleh hasil persentase sebesar 94,91% dengan kategori ketiganya adalah “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berstrategi REACT dinyatakan praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran fisika.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT yang dikembangkan pada materi momentum dan impuls dilihat dari peningkatan KPS siswa yang ditinjau dari peningkatan nilai *pretest* sebesar 63,6 meningkat menjadi 84,4 pada *posttest* peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis uji *N-Gain* menunjukkan KPS peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan skor rata-rata 0,59 dengan kategori peningkatan sedang. Kemudian apabila dilihat dari ketogori tafsiran maka perolehan nilai *n-gain* sebesar 59,15% termasuk dalam kategori tafsiran cukup efektif. Hal ini berarti bahwa peningkatan KPS berada pada kategori sedang dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT cukup efektif untuk meningkatkan KPS peserta didik. Adapun berdasarkan

hasil belajar peserta didik memperoleh hasil ketuntasan belajar peserta didik sebesar 88% dari keseluruhan jumlah siswa dengan rata-rata hasil belajar sebesar 80,8 dan masuk pada kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil keefektifan media pembelajaran interaktif berstrategi REACT “efektif” digunakan untuk meningkatkan KPS dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fisika.

Berdasarkan hal tersebut secara ringkas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berstrategi REACT yang dikembangkan, pada aspek kelayakan berada dalam kategori sangat layak, pada aspek kepraktisan berada dalam kategori sangat praktis dan pada aspek keefektifan berada dalam kategori cukup efektif sehingga media pembelajaran ini layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berdasarkan masing-masing kategori kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran terkait penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada strategi REACT, disarankan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan produk media pembelajaran serupa dengan menggunakan strategi, model atau pendekatan lain supaya dapat mengetahui apakah media ini dengan menggunakan model pembelajaran lain efektif digunakan dalam pembelajaran atau tidak.
2. Produk media pembelajaran interaktif berstrategi REACT yang dikembangkan hanya fokus pada materi momentum dan impuls, maka disarankan bagi peneliti lain yang ingin melakukan kembali penelitian terkait media pembelajaran interaktif maka penelitian ini dapat dijadikan rujukan dengan menggunakan materi dan lokasi penelitian yang berbeda.
3. Ukuran file media pembelajaran yang peneliti kembangkan cukup besar sehingga membuat pengguna sedikit kesulitan dikarenakan memerlukan ruang penyimpanan telepon yang luas untuk menginstal media ini, untuk itu diperlukan penelitian serupa terkait pengembangan media pembelajaran interaktif dengan ukuran yang lebih ringan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.