

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan yang menghasilkan produk baru dengan melalui serangkaian tahapan. Produk baru yang dihasilkan ialah aplikasi petualangan Khazini sebagai media pembelajaran fisika pada materi kinematika. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan pengembangan, yakni: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk pengembangan yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan model aplikasi petualangan RPG pada materi pembahasan kinematika/gerak dengan pola permainan peran yang dilengkapi dengan deskripsi materi pembahasan serta dilengkapi pertanyaan dari materi yang sudah didapatkan sebelumnya untuk melanjutkan petualangan berikutnya.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi petualangan Khazini berbasis android sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi produk oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan rata-rata perolehan nilai masing masing sebesar 90% dan 94% dengan kategori sangat valid, serta hasil validasi respon pengguna mendapatkan rata-rata perolehan nilai sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Sehingga pada uji kelayakan produk diperoleh rata-rata nilai sebesar 90% dengan kategori sangat layak.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi petualangan Khazini berbasis android yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada aspek pemahaman kognitif. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji *paired sample t test* memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai tes pemahaman konsep peserta didik antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Selain itu, perolehan tingkat keberhasilan pada hasil uji N-Gain pemahaman konsep memperoleh nilai rata-

rata sebelum dan setelah diberikan perlakuan sebesar 0,5547 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi petualangan Khazini sebagai media pembelajaran fisika dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi kinematika.

## **B. Saran**

Berikut merupakan saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan:

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Peserta didik hendaknya lebih aktif dan mandiri dalam meningkatkan pemahaman terkait konsep materi khususnya dalam pembelajaran fisika.
2. Bagi Pendidik
  - a. Pendidik sebaiknya mampu memaksimalkan penggunaan smartphone dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan perkembangan zaman serta sebagai upaya dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan tampilan aplikasi pada bagian minimap agar pengguna dapat lebih mudah mengetahui posisi player dan keberadaan *science book* saat melakukan petualangan.
  - b. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan aplikasi untuk bab materi pembelajaran fisika lainnya
  - c. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi terhadap operasional sistem selain android, contohnya linux, IOS, dan lain-lain.