

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab II ini memaparkan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Adapun untuk simpulan ini ditulis berdasarkan pada rumusan masalah dari skripsi ini. Berikut ini merupakan penjelasannya:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada BAB 4 diperoleh kesimpulan yang dapat menjawab seluruh rumusan masalah dari skripsi ini. Pertama, media kartu *Truth or Dare Online* berbasis *tournament* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi hukum newton (media New Todame) dinilai layak digunakan. Kelayakan ini berdasarkan pada penilaian ahli media (*judgement expert*) menunjukkan nilai V sebesar 0,81 pada aspek perangkat lunak dan 0,84 pada aspek visual. Selain itu berdasarkan pada penilaian ahli instrumen soal, seluruh soal dikatakan valid. Lalu, berdasarkan pada uji coba diperoleh hasil uji validitas dan reliabilitas, yaitu seluruh instrumen soal valid dan reliabel dengan kategori “sangat tinggi”.

Kedua, media New Todame dikatakan efektif yang ditunjukkan dari hasil uji beda menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah menggunakan media New Todame. Adapun peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan media New Todame menunjukkan *N-Gain* sebesar 0,455 dengan kategori peningkatan “sedang”.

Terakhir, respons peserta didik terhadap kartu *Truth or Dare Online* berbasis *tournament* (media New Todame) menunjukkan respon yang positif. Respon peserta didik ini didapatkan pada tahap implementasi kepada 2 kelas. Respon positif ini dinilai dari aspek kualitas grafis dan kualitas konten, serta 92% menyatakan bahwa media New Todame ini pantas untuk direkomendasikan kepada orang lain.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat implikasi sebagai berikut:

1. Media New Todame dapat diterapkan oleh guru atau digunakan oleh peserta didik dalam rangka meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi hukum Newton dengan memerhatikan kode etik hak cipta
2. Media New Todame dapat diterapkan oleh peneliti selanjutnya dengan menggunakan strategi atau improvisasi lainnya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan memerhatikan kode etik hak cipta
3. Media New Todame dapat digunakan peneliti atau guru sebagai bahan rujukan dengan mencantumkan sumber referensi
4. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk menambah informasi, pengetahuan, dan referensi sehingga peneliti dapat terbantu untuk meneliti hal yang serupa.

5.3 Rekomendasi

Skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang harus diperbaiki dan dimaksimalkan. Sehingga, peneliti merekomendasikan media New Todame dapat dikembangkan dan dimodifikasi kembali terutama website yang lebih mumpuni agar media New Todame bisa beroperasi lebih cepat sehingga waktu saat digunakan bisa lebih efisien. Selanjutnya, dibutuhkan uji luas untuk penerapan New Todame kepada peserta didik oleh peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik lebih optimal lagi.