

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan yang didapat selama penelitian dan saran yang perlu dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di salah satu SMA di kota Bandung terdapat kesimpulan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan penulis sebelumnya.

1. Karakteristik Bahan Ajar

- a. Pengembangan pada bahan ajar ini terdapat pada penggunaan android sebagai alat dalam penyampaian bahan ajar yang sebelumnya hanya digunakan sebagai media simulasi maupun bahan ajar buku digital saja.
- b. Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan multi representasi statis dan multi representasi dinamis menjadikan bahan ajar lebih interaktif dibandingkan bahan ajar yang sebelumnya dikembangkan dengan bentuk buku digital dengan representasi statis seperti buku pada umumnya, sehingga dalam penelitian siswa jadi lebih tertarik menggunakan materi ajar karena dengan berbagai representasi siswa mendapatkan informasi sesuai gaya belajar mereka.
- c. Desain aplikasi dikembangkan dengan pemilihan font dan layout serta animasi teks yang terkesan tidak kaku dan tidak membosankan untuk dipelajari, sehingga fokus siswa dalam pembelajaran lebih lama dengan dibantu bahan ajar tersebut.
- d. Terdapat latihan soal dalam bentuk kuis juga menjadi ciri pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini. Siswa jadi lebih tertarik dalam mengerjakan soal dengan termotivasi untuk meraih skor tertinggi di akhir pengerjaan latihan soal.

- e. Bahan ajar berbasis aplikasi android ini dikembangkan dalam bentuk *offline* tanpa diperlukannya koneksi internet sehingga siswa dapat membuka dan mempelajari bahan ajar tersebut sebelum dan sesudah pembelajaran didalam kelas dan bahan ajar ini selalu dapat dibuka siswa ketika dibutuhkan tanpa perlu koneksi internet.

2. Efektivitas Bahan Ajar

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan hasil uji t dengan perbedaan hasil yang signifikan menunjukkan adanya pengaruh antara kelas yang menggunakan bahan ajar multi representasi berbasis aplikasi android dengan kelas yang menggunakan bahan ajar biasa dan hasil pengukuran *effect size* dengan ukuran dampak yang termasuk kriteria berdampak besar dalam meningkatkan kognitif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis aplikasi android dengan pendekatan multi representasi sangat efektif dalam meningkatkan kognitif siswa.

3. Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa mengenai bahan ajar dapat diketahui dari sebaran angket, yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 79% hal ini membuktikan bahwa kegunaan bahan ajar multi representasi berbasis aplikasi android sangat efektif digunakan dan mendapat tanggapan baik dari siswa sebagai bahan ajar pada pembelajaran fisika khususnya materi kinematika.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian diatas maka terdapat beberapa saran terkait penelitian selanjutnya sehingga peneliti yang kemudian hari mengembangkan penelitian ini dapat menghasilkan produk yang lebih baik, adapun saran-saran tersebut yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar multi representasi berbasis aplikasi android dengan meneliti pengaruh gender atau intensitas penggunaannya bahan ajar diluar jam belajar sehingga bahan ajar

berbasis aplikasi android ini dapat berlaku untuk ruang lingkup yang lebih luas.

2. Peneliti berharap aplikasi tersebut dapat dikembangkan oleh para pendidik untuk dijadikan bahan ajar tidak hanya pada pelajaran fisika pada topik kinematika namun pada topik lainnya.
3. Guru dan sekolah sebaiknya mengikuti perkembangan jaman dengan menyediakan fasilitas pembelajaran seperti perangkat digital yang dibutuhkan siswa untuk menunjang pembelajaran.