

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil pengembangan produk, penerapan, dan pembahasan terhadap rumusan masalah yang ada dapat diambil simpulan, bahwa:

1. Media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android dikategorikan layak diterapkan dalam proses pembelajaran fisika materi impuls dan momentum.
 - a. Penilaian kelayakan dari dosen ahli, guru fisika, dan *peer reviewer* dari aspek media, materi, dan kepraktisan menggunakan Aiken V sebesar 0,91 dengan kategori sangat baik.
 - b. Penilaian kelayakan pada uji lapangan awal oleh peserta didik berdasarkan aspek media, materi, dan kepraktisan sebesar 4,07 dari skala baku 1-5 dengan kategori baik.
2. Media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android dihasilkan dengan karakteristik yaitu media dioperasikan menggunakan *smartphone* dengan aplikasi *EPUB Reader* atau menggunakan komputer/leptop dengan *Mozilla Firefox*. Media komik berisi penjelasan permainan sulamanda, materi impuls dan momentum, video pembelajaran, contoh dan latihan soal.
3. Media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan berpikir

kreatif peserta didik SMA. Sumbangan efektifitas dan hasil rata-rata gain standar sebagai berikut.

- a. Sumbangan efektif kelas eksperimen sebesar 94,3% sedangkan kelas kontrol sebesar 92,3% terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis dan berpikir kreatif.
- b. Sumbangan efektif kelas eksperimen sebesar 91,4% sedangkan kelas kontrol sebesar 87,7% terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis. Hasil rata-rata gain standar kemampuan representasi matematis kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,77 dan 0,64 dengan kategori tinggi dan sedang
- c. Sumbangan efektif kelas eksperimen sebesar 91,6% sedangkan kelas kontrol sebesar 89,4% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Hasil rata-rata gain standar kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,81 dan 0,68 dengan kategori tinggi dan sedang.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran untuk pemanfaatan produk yang sudah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda dapat dibuat untuk materi fisika lainnya.
2. Penggunaan media pembelajaran dengan *smartphone* harus lebih diperhatikan dalam proses penggunaannya. Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi peserta didik tidak mengoperasikan aplikasi lain.

3. Kapasitas dan spesifikasi media harus diperhatikan. Hal ini dimaksudkan agar semua *smartphone* dapat mengakses media yang dikembangkan.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam desiminasi produk lebih lanjut diantaranya, sebagai berikut:

1. Mempublikasikan hasil penelitian media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan berpikir kreatif melalui kegiatan seminar internasional.
2. Mempublikasikan produk media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan berpikir kreatif melalui jurnal nasional maupun internasional.
3. Mempublikasikan produk media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android di *play store* atau bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk.
4. Pengembangan media komik fisika kearifan lokal: permainan sulamanda berbantu android dapat dikembangkan oleh guru fisika pada materi fisika lainnya.