

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil analisis terhadap seluruh proses penelitian dan pengembangan mengungkap beberapa simpulan pokok, yaitu:

1. Dihasilkan media pembelajaran *Genially* berbasis *Posner's conceptual change theory* untuk mereduksi miskonsepsi pada materi kalor. Media dikembangkan dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Memuat empat kondisi perubahan konseptual posner didalam media (Ketidakpuasan, Kejelasan, Kelogisan, Kebermanfaatan). Media dapat diakses melalui link atau QR code berikut:



<https://bit.ly/M1Genially> <https://bit.ly/M4-M5> <https://bit.ly/M7-M8>

2. Media dinyatakan sangat layak dengan nilai rata-rata 91,96 % validasi ahli media dan validasi ahli materi sebesar 90,18 %.
3. Media *Genially* efektif dalam mereduksi miskonsepsi siswa pada materi kalor dengan nilai uji *Wilcoxon Signed Rank Tets* $Z = -2,566$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor miskonsepsi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis *Posner's conceptual change theory* berpotensi menjadi alat bantu ajar yang efektif dalam pembelajaran Fisika, khususnya materi Kalor. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dirancang khusus untuk mengatasi kesalahpahaman konseptual siswa. Melalui penerapan tahapan teori Posner, media ini memfasilitasi proses pembelajaran aktif dimana siswa dapat mengidentifikasi, mengkonfrontasi, dan merevisi pemahaman yang keliru tentang kalor, sehingga membentuk konsepsi yang lebih akurat melalui pengalaman belajar yang terstruktur.

5.3 Saran

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan penelitian sejenis, disarankan beberapa hal berikut:

1. Menggunakan jenis miskonsepsi yang lebih beragam agar media pembelajaran *Genially* dapat mencakup lebih banyak variasi miskonsepsi yang mungkin terjadi pada materi kalor maupun materi fisika lainnya.
2. Merancang alur konsep dan desain media secara lebih terstruktur sesuai tahapan teori perubahan konseptual Posner agar proses perubahan miskonsepsi dapat terjadi secara maksimal.
3. Memastikan elemen interaktif dalam media *Genially*, seperti kuis, animasi, atau simulasi, berfungsi dengan baik dan relevan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

4. Melakukan evaluasi hasil belajar secara lebih mendalam dengan menggunakan instrumen yang mampu mendeteksi perubahan konsepsi siswa, bukan hanya dari segi nilai akhir tetapi juga dari proses berpikir siswa.