

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dibahas mengenai simpulan dan rekomendasi terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *visual novel* pada topik trigonometri untuk siswa SMA, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Media *visual novel* dikembangkan menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).
 - Pada tahap analisis (*analyze*), peneliti melakukan studi literatur dan studi lapangan. Berdasarkan hasil studi literatur peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep trigonometri. Lalu, berdasarkan hasil studi lapangan peneliti menemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran.
 - Pada tahap desain (*design*), peneliti membaginya menjadi dua tahapan, yaitu tahap penyusunan materi dan tahap pembuatan papan cerita (*storyboard*).
 - Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti membagi lagi menjadi tiga tahapan, yaitu pembuatan ilustrasi, pembuatan *visual novel*, dan validasi ahli.
 - Pada tahap implementasi (*implement*), peneliti mengujicobakan *visual novel* kepada siswa SMAN Kota Bandung sebanyak satu kelas, dengan materi yang disampaikan berupa nilai perbandingan sudut istimewa pada trigonometri.
 - Pada tahap evaluasi (*evaluate*), siswa diberikan tes dan angket. Selain itu, salah seorang guru matematika juga diberi angket. Tahap ini

dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media *visual novel* dari sudut pandang seorang guru. Kemudian, untuk melihat respon dan capaian pemahaman siswa terhadap materi sudut istimewa pada trigonometri setelah menggunakan *visual novel*.

2. Respon siswa terhadap media *visual novel* sangatlah baik, kurang dari setengah siswa setuju dan lebih dari setengahnya sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan media *visual novel* menjadi lebih menarik.
3. Tingkat pencapaian pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran menggunakan *visual novel* pada topik nilai perbandingan sudut istimewa trigonometri tergolong rendah.

5.2 Rekomendasi

Rekomendasi ditujukan untuk penelitian selanjutnya ataupun pihak yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Berikut merupakan rekomendasi mengenai penelitian ini:

1. Media *visual novel* yang telah dibuat hanya dapat digunakan pada komputer dan laptop, sehingga siswa yang tidak memiliki perangkat tersebut tidak dapat menggunakan *visual novel* ini. Oleh karena itu, untuk pengembangan selanjutnya, media *visual novel* diharapkan dapat diimplementasikan pada berbagai macam perangkat, seperti ponsel pintar maupun tablet.
2. Karakter pada *visual novel* yang telah dibuat tidak memiliki berbagai macam pose, sehingga cenderung monoton. Oleh karena itu, pose dari suatu karakter dapat ditambahkan agar karakter terasa lebih hidup, terutama pada adegan pertarungan.
3. Materi yang disajikan pada *visual novel* ini hanya dibagi menjadi empat subbab saja, sehingga materi pada setiap subbab terlalu banyak dan diperlukan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan setiap satu bab. Oleh karena, materi yang disajikan pada setiap subbab dapat dikurangi dan dibuatkan subbab baru.

4. Dikarenakan salah satu penyebab nilai siswa tidak mencapai KKM yaitu penguasaan operasi hitung bilangan berbentuk pecahan dan akar yang masih kurang, maka untuk pengembangan media *visual novel* selanjutnya dapat ditambahkan bab untuk mengingat kembali materi prasyarat.
5. Pencapaian pemahaman konsep siswa pada penelitian ini tergolong rendah. Oleh karena itu, agar pencapaian pemahaman konsep siswa meningkat, maka untuk pengembangan media *visual novel* selanjutnya dapat digunakan jenis pendekatan yang berbeda dalam penyampaian materinya.