

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik sebuah simpulan mengenai beberapa hal dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

- 1) Proses desain dan pengembangan media pembelajaran terdiri dari lima tahapan sesuai dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry, yaitu *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Proses ini menghasilkan sebuah analisis yang dapat membantu peneliti untuk mengembangkan produk , yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik pengguna, dan analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dihasilkan sebuah RPP, GBPM, dan produk yang siap untuk dinilai dan diujicobakan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna.
- 2) Penilaian kelayakan media media pembelajaran berkonsep game visual novel dinilai oleh para ahli dari dua aspek, yaitu aspek materi oleh dua orang ahli materi dan aspek media oleh dua orang ahli media. Berdasarkan penilaian para ahli, produk yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori sangat layak untuk aspek media sehingga siap untuk diuji cobakan kepada siswa .
- 3) Media yang dikembangkan juga dinilai oleh pengguna karena bertujuan untuk mengetahui bagaimana penilaian dan reaksi para pengguna Ketika menggunakan produk media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil penelitian 40 orang siswa di SMPN 1 Baleendah, produk yang dikembangkan berada dalam kategori sangat layak. Disamping itu para pengguna juga memberikan respon positif terkait produk yang telah dikembangkan.
- 4) Didapatkan juga hasil uji coba terkait penggunaan media untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran yang didapatkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi matematis siswa dalam segi pemahaman untuk memecahkan soal berbentuk cerita. Hal ini diperoleh dari hasil uji n-gain yang dilakukan untu mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan implikasi hasil penelitian secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan media pembelajaran yang telah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, akan memiliki pengaruh terhadap pencapaian pemahaman siswa. Dalam pembelajaran matematika, terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa antara sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.
- b. Motivasi belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, tingkat motivasi belajar siswa berpengaruh pada tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga diharapkan guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan media untuk menarik minat siswa dalam kegiatan belajar.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh guru maupun calon guru sebagai masukan dan referensi, yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berkonsep game visual novel berbasis cerita yang bertujuan agar dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa pada pembelajaran matematika. Dengan adanya media ini, dapat memudahkan guru untuk menyampaikan isi pembelajaran dengan bentuk yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika berbentuk soal cerita yang selama ini dianggap cukup sulit untuk dipahami oleh siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih media pembelajaran game visual novel ini dapat dijadikan solusi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena dengan media game visual novel tingkat kemampuan literasi matematis siswa lebih baik yang

dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa untuk memecahkan permasalahan berbentuk soal cerita pada pembelajaran matematika.

2. Siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar matematika untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan game visual novel sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis dalam pembelajaran matematika dan mendapatkan gambaran mengenai penyelesaian soal berbentuk soal cerita dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang fokus pada indikator-indikator dari kompetensi yang diperlukan untuk dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. Sehingga hasil penelitian benar-benar dapat membuktikan keunggulan media untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.