

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab V berisikan tentang kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap penelitian ini.

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi visual novel berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu jenjang SMP di SLBN Cicendo, yaitu mengenai pengenalan organ reproduksi, ciri perubahan fisik masa pubertas, serta sentuhan dan pandangan yang boleh maupun tidak boleh. Hal tersebut juga tidak lepas dari beberapa aspek-aspek pada *game* visual novel yang mendukung dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu, yaitu seperti penggunaan gambar yang sesuai dan jelas yang memudahkan peserta didik tunarungu dalam memperoleh informasi mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas, serta adanya sistem pengulangan pada materi dan kesalahan dalam menjawab pertanyaan yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa hal yang diharapkan dapat diimplikasikan dalam pembelajaran, yaitu:

5.2.1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran sangat penting dan perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik tunarungu. Media *game* edukasi visual novel merupakan permainan multimedia interaktif berupa cerita yang divisualisasikan ke dalam gambar serta fitur-fitur dalam permainan yang dapat dimainkan peserta didik secara

interaktif sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Media *game* edukasi visual novel memudahkan peserta didik tunarungu dalam menerima informasi mengenai kesehatan reproduksi masa pubertas dikarenakan terdapatnya gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan. Adapun hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik tunarungu yang memaksimalkan indera penglihatannya dalam memperoleh informasi, yaitu melalui visual dalam bentuk sebuah gambar. Secara teoritis, penelitian ini memberikan bukti bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunarungu agar informasi yang disampaikan dapat dipahami serta menarik perhatian peserta didik tunarungu agar lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

5.2.2. Implikasi Praktis

Peserta didik tunarungu tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi visual novel karena dalam permainan disajikan gambar-gambar serta penjelasan terkait materi yang diberikan. Adapun fitur pengulangan dalam menjawab kuis-kuis atau pertanyaan dalam *game* dapat menjadikan peserta didik tunarungu menjadi lebih aktif dan antusias dalam memainkannya. Media *game* edukasi visual novel pun menyajikan sebuah jalan cerita yang dapat dinikmati oleh peserta didik saat bermain serta fitur dalam pemilihan materi yang dapat disesuaikan dengan jenis kelamin masing-masing. Dengan bantuan media *game* edukasi visual novel, guru dapat memberikan informasi atau materi ajar kepada peserta didik dengan lebih mudah, praktis dan menyenangkan. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media *game* edukasi visual novel dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas kepada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo.

5.3. Rekomendasi

Penggunaan *game* edukasi visual novel memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta

didik tunarungu di SLBN Cicendo. Pengetahuan akan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu perlu ditingkatkan karena pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas sebagai bekal awal atau dasar anak dalam menghadapi pubertas. Adapun rasa penasaran yang tinggi, khususnya berhubungan dengan seksualitas pada remaja, pemberian pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas dapat menjadi salah satu jawaban yang diberikan kepada anak dengan harapan anak dapat terhindari dari kekerasan seksual maupun penyakit menular seksual.

Peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas dapat dilakukan dengan cara-cara yang menarik perhatian peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game* yang berisikan gambar serta tantangan. Dengan begitu, peserta didik akan lebih semangat dan termotivasi dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi kesehatan masa pubertas. Dalam penggunaan *game* edukasi visual novel sebagai media pembelajaran pun perlu didukung dengan pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang tepat, agar penggunaan *game* sebagai media dapat efektif dan menyenangkan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dalam penelitian ini, yaitu:

5.3.1. Bagi Guru

Media *game* edukasi visual novel dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu. Guru dapat menggunakan *game* edukasi visual novel bertemakan kesehatan reproduksi masa pubertas dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA maupun mata pembelajaran khusus dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas dengan tahapan yang jelas sesuai dengan materi yang dapat dipelajari. Adapun konten atau materi dalam *game* edukasi visual novel dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai, salah satunya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca

permulaan pada mata pelajaran Indonesia, karena *game* edukasi visual novel menyajikan sebuah cerita yang dikemas menarik dalam bentuk permainan dengan berisikan tantangan atau pertanyaan.

5.3.2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya dibatasi pada tema kesehatan reproduksi masa pubertas, yaitu mengenai pengenalan organ reproduksi yang terdiri dari nama dan fungsi, ciri perubahan fisik pada masa pubertas, serta sentuhan dan pandangan yang boleh maupun tidak boleh. Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai membaca pemahaman dengan menggunakan media *game* edukasi visual novel dengan fokus penelitian kepada peserta didik tunarungu jenjang SMP karena sangat cocok dengan tipe *game* yang berupa sebuah cerita yang dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu, penggunaan *game* edukasi visual novel dalam penelitian ini hanya memuat beberapa contoh kasus yang digunakan sebagai konten pembelajaran, maka peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi baik konten maupun aktivitas permainan dengan menambahkan beberapa contoh kasus yang berhubungan dengan kesehatan reproduksi tersebut sesuai dengan variabel yang akan digunakan.