

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan.

Pertama, rancangan pembelajaran menggunakan *visual novel* sebagai media pembelajaran dimulai dari tahap persiapan, tahap pemberian *pretest*, *treatment* dan *posttest*. *Treatment* yang dilakukan, guru memperkenalkan aplikasi visual novel terlebih dahulu, peserta didik dianjurkan memasang aplikasi di *smartphone* atau di laptop masing-masing, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan sehubungan materi kemagnetan, guru berdiskusi dengan siswa mengenai materi kemagnetan yang diajarkan.

Kedua, implementasi visual novel sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kemagnetan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain* kelas eksperimen meningkat 55% dengan nilai rata-rata *posttest* 76,10, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 44% dengan nilai rata-rata *posttest* 70,33.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka implementasi pada penelitian ini adalah dengan implementasi *visual novel*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik khususnya materi Kemagnetan. Implementasi *visual novel* ini diharapkan dapat memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima siswa di dalam kelas.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi serta rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang dilakukan serta hasil dari penelitian yang didapat yaitu :

1. Aplikasi visual novel sebaiknya diperkaya dalam penyajian materi, soal latihan dan simulasi berupa animasi atau video tutorial.

2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar membandingkan aplikasi visual novel dengan aplikasi lainnya yang serupa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.
3. Masih adanya keterbatasan penggunaan gadget memungkinkan pembelajaran dibuat berkelompok di kelas.