

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketiga *visual reading strategy* muncul saat siswa memahami pertukaran dan perjalanan O<sub>2</sub> dan CO<sub>2</sub> dalam tubuh manusia melalui *video game*. Strategi tersebut antara lain strategi tingkat rendah, strategi tingkat tinggi, dan strategi metakognitif. Dari 20 siswa, semuanya melakukan strategi tingkat rendah dan strategi tingkat tinggi, sedangkan untuk strategi metakognitif hanya muncul pada 6 orang siswa. Frekuensi kemunculan setiap tingkatan strategi berbeda pada tiap siswa. Terdapat beberapa siswa yang lebih banyak menggunakan strategi tingkat tinggi, dan kelompok siswa yang lebih banyak menggunakan strategi tingkat rendah.

5.1.2 Nilai pemahaman yang diperoleh siswa setelah memainkan *video game* mengenai pertukaran dan perjalanan O<sub>2</sub> dan CO<sub>2</sub> dalam tubuh manusia berbeda-beda, mulai dari sangat baik hingga sangat kurang. Rata-rata nilai pemahaman yang diperoleh siswa adalah 56,5 termasuk kategori cukup.

5.1.3 Hasil statistik maupun analisis kualitatif menunjukkan terdapat bahwa terdapat hubungan antara *visual reading strategy* dengan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang melakukan strategi tingkat tinggi dengan frekuensi kemunculan yang tinggi cenderung memiliki nilai pemahaman yang tinggi, dibandingkan dengan siswa yang didominasi oleh strategi tingkat rendah.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka implikasi dari penelitian ini bahwa pemahaman siswa mengenai pertukaran dan perjalanan O<sub>2</sub> dan CO<sub>2</sub> dalam tubuh manusia yang disajikan melalui *video game* akan lebih

baik jika siswa menggunakan *visual reading strategy* tingkat tinggi hingga metakognitif. Hal ini dikarenakan *visual reading strategy* yang lebih tinggi akan membantu siswa memahami informasi yang bergerak dinamis seperti yang disajikan melalui *video game*.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil temuan penelitian, maka rekomendasi yang diajukan dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 5.3.1 Guru sebaiknya dapat memfasilitasi siswa dalam melakukan *visual reading strategy* tingkat tinggi hingga metakognitif karena dapat mendukung pencapaian tujuan pedagogik dan meningkatkan pemahaman siswa.
- 5.3.2 Memodifikasi *video game* pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa.
- 5.3.3 Melakukan pengenalan mengenai *video game* kepada siswa sebelum digunakan dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa asing dan tidak kesulitan dalam mengoperasikan *video game* saat pembelajaran.
- 5.3.4 Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran multimedia termasuk *video game* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi-materi pembelajaran yang kompleks.