

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

1. Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran berbantuan *video game* dan video animasi terhadap sistem kognitif siswa MA kelas XI pada materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ termasuk kategori sedang.
2. Apabila dilihat dari peningkatan level kognitif, siswa yang melakukan pembelajaran dengan berbantuan *video game* dan video animasi memiliki peningkatan level kognitif yang tidak merata pada setiap levelnya. Siswa yang melakukan pembelajaran berbantuan *video game* mengalami peningkatan level kognitif yang lebih tinggi daripada siswa yang melakukan pembelajaran berbantuan video animasi pada level 1 dan level 4, sementara siswa yang melakukan pembelajaran berbantuan video animasi mengalami peningkatan level kognitif yang lebih tinggi pada level 2 dan level 3.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengaruh pembelajaran berbantuan *video game* dan video animasi terhadap sistem kognitif siswa MA kelas XI pada materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ termasuk kategori sedang. Selain itu siswa yang melakukan pembelajaran dengan berbantuan *video game* dan video animasi memiliki peningkatan level kognitif yang tidak merata pada setiap levelnya

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pengaruh pembelajaran berbantuan *video game* dan video animasi terhadap sistem kognitif siswa MA kelas XI pada materi pertukaran dan perjalanan O₂ dan CO₂ termasuk kategori sedang. Maka rekomendasi yang penulis berikan adalah agar dilakukan modifikasi terhadap *video game* atau video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Hal tersebut dilakukan agar *video game* atau video animasi menjadi lebih interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk melakukan pembelajaran. Ketika siswa

telah termotivasi, materi yang disampaikan di kelas pun akan menjadi bermakna. Selain itu hendaknya dilakukan pembiasaan terlebih dahulu agar siswa tidak merasa asing terhadap *video game* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun angket kemampuan siswa bermain *video game* yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian hendaknya benar-benar mengungkapkan sejauh apa kemampuan siswa dalam bermain *video game*, tidak hanya mengungkapkan minat siswa dalam bermain *video game*.