

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, kajian pustaka, dan temuan serta pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, kemudian hasil penelitian yang dilakukan di dua Sekolah Luar Biasa jenis B (tunarungu) yang berada di Kota Bandung dan Kota Cimahi semester genap tahun ajaran 2018/2019 pada materi pengubinan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat 5 tahapan dalam proses perancangan bahan ajar yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahap analisis meliputi pengumpulan informasi, analisis materi pebelajaran, analisis bahan pembuatan produk, dan analisis pengoperasian produk. Tahap perancangan meliputi pembuatan awal produk dan pembuatan instrumen tes dan non tes. Tahap pengembangan meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, uji praktibilitas guru ATR, dan ujicoba instrumen tes. Tahap Implementasi merupakan tahap uji coba produk. Tahap evaluasi meliputi analisis data hasil post test dan hasil angket respons siswa terhadap bahan ajar.
2. Bahan ajar yang dikembangkan sangat efektif dalam pencapaian kompetensi dasar matematis siswa tunarungu pada materi pengubinan. Keefektivan diukur oleh dua indikator yaitu melihat ketuntasan siswa (pencapaian siswa terhadap KKM) secara individu dan secara klasikal. Data hasil *post test* dari kedua SLB-B yang berada di Kota Bandung dan Kota Cimahi menunjukkan semua siswa mendapatkan nilai melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu di salah satu SLB-B yang berada di Kota Bandung adalah 75 dan di salah satu SLB-B yang berada di Kota Cimahi adalah 69. Ini artinya, jika dilihat secara klasikal dari kedua sekolah maka hasil belajar siswa mendapatkan persentase 100% (tuntas). Ketuntasan klasikal berdasarkan acuan salah satu SLB-B yang berada di Kota Bandung

yaitu 68%, sedangkan berdasarkan acuan salah satu SLB-B yang berada di Kota Cimahi adalah 60%.

3. Siswa memberikan respons positif pada bahan ajar berbasis *AR Software* dan *Smartphone* ini. Hasil analisis data angket respons siswa terhadap bahan ajar berbasis *Augmented Reality Software* dan *Smartphone* ini diperoleh persentase sebesar 89,71% di salah satu SLB-B yang berada di Kota Cimahi dan 87,71% di salah satu SLB-B yang berada di Kota Bandung. Menurut kategori Gonia (2009) bahan ajar yang peneliti kembangkan mendapatkan respons positif dari siswa dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan perhatian kepada guru-guru dalam mengembangkan bahan ajar dengan cara memberikan fasilitas agar kualitas pembelajaran menjadi semakin baik.

2. Bagi Guru atau Praktisi

Guru hendaknya membuat inovasi baru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa tunarungu agar siswa memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti memberikan saran dalam pengembangan penelitian yang serupa dan pada materi yang serupa hendaknya dapat menerapkan konsep gamifikasi.