

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *dragon learn* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian bagi siswa yang mengalami *learning disfunction*. Pembuktian tersebut ditunjukkan dengan berkurangnya kekerapan kesalahan pada hasil tes kemampuan awal (*baseline-1*) dengan tes kemampuan akhir (*intervensi-2*). Pada tes awal yaitu *baseline-1* skor yang subjek dapatkan adalah 20, 40, dan 40 dengan kesalahan dari tiap subjek adalah 4, 3, dan 3. Kemudian setelah diberikan perlakuan akhir pada fase *intervensi-2* skor yang subjek dapatkan pada sesi pertama 80 dengan kesalahan tiap subjek yaitu 1, namun pada sesi kedua subjek mendapatkan skor 100 dengan kesalahan 0 dari tiap subjek. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan perolehan persentase *overlap* pada kondisi *intervensi-1* terhadap *baseline-1* ketiga subjek yaitu 0% sedangkan pada kondisi *intervensi-2* terhadap *baseline-2* subjek pertama dan kedua memperoleh persentase *overlap* sebesar 50% dan subjek ketiga 0%.

5.2 Implikasi

Terdapat beberapa implikasi dari hasil penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Apabila siswa yang mengalami *learning disfunction* diberikan latihan yang sering dan pembinaan dalam pembelajaran maka siswa tersebut mampu mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini jika siswa diberikan latihan yang sering dan pembinaan dalam pemahaman konsep perkalian maka siswa dapat memahami konsep perkalian dengan baik.
2. Apabila siswa yang mengalami *learning disfunction* tidak dilatih dan diberikan pembinaan maka prestasi belajar siswa akan terus rendah dan dikemudian hari siswa tersebut bisa tergolong dalam kesulitan belajar yang berjenis *under achiever*.

5.3 Rekomendasi

Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah saran dan rekomendasi terkait dengan peningkatan pemahaman konsep perkalian dengan

menggunakan media *dragon learn* bagi siswa yang mengalami *learning disfunction*, yaitu:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media *dragon learn* yang dimana media *dragon learn* ini adalah *game* edukasi berhasil meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti merekomendasikan *game* edukasi dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep, khususnya dalam pembelajaran matematika bagi siswa yang berkesulitan belajar.
2. Penelitian yang dilakukan saat ini tentunya memiliki keterbatasan yaitu dengan terbatasnya perangkat yang digunakan. Untuk itu bagi peneliti selanjutnya perlu mempersiapkan beberapa perangkat yang disesuaikan dengan subjek penelitian agar penelitian berjalan kondusif.