

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media *game Aquamath* di *Scratch* dapat mengatasi kesulitan belajar perkalian siswa. Ini ditunjukkan dengan berkurangnya frekuensi kesalahan setiap subjek pada hasil tes kemampuan awal (*Baseline-1*) dengan tes kemampuan akhir (*Intervention-2*) atau setelah diberikan perlakuan menggunakan *game Aquamath*. Perolehan hasil tes kemampuan awal (*Baseline 1*) subjek 1 melakukan 8 kesalahan dari 9 butir soal dengan skor 15, subjek 2 melakukan 8 dari 9 butir soal dengan skor 14 sementara subjek 3 melakukan 6 kesalahan dari 9 butir soal dengan skor 22. Sedangkan pada tes kemampuan akhir (*Intervention 2*) semua subjek mengalami penurunan frekuensi kesalahan, subjek 1 hanya melakukan 1 kesalahan dari 9 soal dengan skor 33, subjek 2 melakukan 2 kesalahan dari 9 soal perolehan skor 34, dan subjek 3 tidak melakukan kesalahan (0) dari 9 soal, dengan skor 36. Hasil ini semua diperkuat dengan perolehan persentasi *overlap* pada *Baseline-1* terhadap *Intervention-1* adalah 33%, 0% dan 0% dan perolehan persentasi *overlap* pada *Baseline-2* terhadap *Intervention-2* yaitu 0%, 50% dan 50%, semakin kecil presentasi *overlap* maka semakin menunjukkan bahwa semakin baik pengaruh *Intervention* serta terdapat perubahan pada target behavior.
2. Kemampuan pemahaman perkalian siswa setelah menggunakan *game Aquamath* di *Scratch* hasilnya cenderung mengalami peningkatan dari kategori rendah dan sedang ke kategori tinggi. Ini terlihat dari nilai setiap subjek yang mengalami peningkatan di setiap fasenya, yakni pada tahap awal fase *baseline-1* perolehan nilai subjek 1 dan 2 tergolong dalam kategori rendah yakni subjek-1 memperoleh nilai 38, dan subjek-2 mendapat nilai 36 sedangkan subjek-3 tergolong dalam kategori sedang dengan perolehan nilai 58. Pada hasil akhir fase *Intervention 2* kemampuan pemahaman perkalian semua subjek mengalami peningkatan yakni subjek 1 memperoleh nilai 91,

subjek-2 mendapat nilai 94 dan subjek-3 mendapatkan nilai 100, sehingga pemahaman semua subjek meningkat dan berada dalam kategori tinggi.

5.2 Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi dari penelitian ini, diantaranya:

1. Kesulitan belajar khususnya mengenai perkalian dapat diatasi bila mana siswa berkesulitan tersebut diberikan pelatihan pembelajaran dan pembinaan secara berkelanjutan, serta hadirkan pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan merasa senang untuk belajar, maka nantinya siswa tersebut akan mampu mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini siswa dapat memahami konsep perkalian dengan baik dengan media yang menarik dan menyenangkan seperti *game*.
2. Siswa yang mengalami kesulitan belajar apabila dibiarkan, tak diberikan perhatian dan pelatihan serta pembinaan maka kemungkinan besar prestasi belajar siswa tersebut akan terus rendah dan semakin rendah bahkan mungkin dikemudian hari siswa tersebut dapat masuk dalam kesulitan berjenis *under achiever*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini saran dan rekomendasi yang berkaitan dengan penggunaan media *Game Aquamath* di *Scratch* untuk mengatasi kesulitan belajar perkalian siswa kelas 5 sekolah dasar, yakni :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *Game Aquamath* di *Scratch* ini dapat mengatasi kesulitan belajar perkalian siswa, karena *Game* ini termasuk dalam *Game* edukasi yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari konsep perkalian dan perkalian berlatih perkalian dasar. Maka peneliti merekomendasikan penggunaan *Game* edukasi untuk mengatasi kesulitan belajar perkalian siswa, terutama jika siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian dan perkalian dasar.
2. Pada penelitian ini, peneliti mengalami keterbatasan dalam perangkat yang digunakan untuk mengakses *Game*, oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya dirasa perlu untuk menyesuaikan jumlah perangkat dengan

jumlah subjek yang akan diberikan *Intervention* agar penelitian berjalan lebih lancar.

3. *Game* ini termasuk cukup berat ketika dimainkan saat *online*, maka lebih baik untuk dengan menginstal aplikasi *Scratch* di laptop agar dapat dibuka secara *offline*.