

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah produk pembelajaran berupa alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik untuk membantu pembelajaran anak dengan gangguan belajar matematika disleksia dan diskalkulia. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik untuk membantu pembelajaran anak dengan gangguan belajar matematika disleksia dan diskalkulia ini, tahapan yang digunakan adalah tahapan model pengembangan ADDIE. Penyusunan alat bantu ini disesuaikan dengan pedoman penyusunan alat peraga yang baik sehingga menghasilkan produk yang menarik dan dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
2. Kualitas dari alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik ini dinilai berdasarkan tiga kriteria kelayakan yang terdiri dari valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan alat peraga dilihat berdasarkan hasil angket validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi dan diperoleh persentase kevalidan untuk aspek desain sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, dan persentase kevalidan untuk aspek materi sebesar 92% dengan kriteria sangat valid. Adapun kriteria kepraktisan alat peraga dilihat berdasarkan hasil angket praktikalitas oleh guru pada uji coba praktikalitas dan diperoleh persentase tingkat kepraktisan oleh guru sebesar 97,5% dengan kriteria sangat praktis.

Kemudian untuk kriteria keefektifan dilihat berdasarkan hasil angket observasi hasil belajar siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan alat bantu belajar berbasis *TCM* dan hasil angket observasi respon siswa selama proses pembelajaran. Tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket observasi hasil belajar siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan alat bantu belajar berbasis *TCM*, perolehan rata-rata skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan alat peraga adalah 49,16% dengan kriteria rendah, sedangkan perolehan rata-rata skor hasil belajar siswa setelah menggunakan alat peraga diperoleh persentase sebesar 68,3% dengan kriteria tinggi dengan perolehan nilai *N-Gain* dalam bentuk persentase sebesar 52% dengan kategori efektif. Tingkat keefektifan juga dilihat berdasarkan hasil observasi angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 93,34% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga diharapkan mampu mengembangkan kognitif anak.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk pembelajaran berupa alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik yang dapat dijadikan sebagai alat peraga yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi ajar dan dapat digunakan sebagai alat bantu belajar bagi siswa dengan gangguan belajar matematika disleksia dan diskalkulia dalam membantu proses pembelajaran terutama dalam memahami dasar-dasar aritmatika sehingga menjadi lebih mudah.

5.3 Saran

Peneliti mengemukakan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian ini, sebagai berikut:

1. Alat bantu belajar berbasis teorema *Triple Code Model (TCM)* dalam kognisi numerik dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi terbaru alat peraga oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi ajar dan juga dapat dijadikan sebagai alternatif alat bantu belajar bagi siswa dengan gangguan belajar matematika disleksia dan diskalkulia.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti lain pada penelitian pengembangan selanjutnya untuk dapat mengembangkan alat peraga berupa alat bantu belajar untuk anak dengan gangguan belajar matematika disleksia dan diskalkulia yang dapat dimodifikasi dengan lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menghasilkan produk-produk menarik lainnya. dengan menggunakan model, metode dan strategi pembelajaran yang lebih baik.