

Leni Septriani, 2024

*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA KELAS II PADA MATERI BILANGAN DENGAN  
MENGINTEGRASIKAN PERMAINAN ULAR TANGGA DI SDN ANGSANA*

Universitas pendidikan indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari data temuan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yang diintegrasikan dengan permainan berbasis budaya yaitu ular tangga bilangan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

Dalam mengembangkan bahan ajar matematika dengan mengintegrasikan permainan Ular Tangga, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE Dalam model pengembangan ADDIE tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tahap *Analysis*, dalam tahap analisis kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis bahan ajar berupa buku paket Matematika yang digunakan oleh guru kelas II SDN Angsana. Dalam menganalisis bahan ajar tersebut, peneliti menggunakan pedoman penilaian bahan ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Tahap *Design*, setelah melakukan analisis, dalam tahap ini peneliti merancang tujuan pembelajaran dalam bahan ajar sebagai tolak ukur pencapaian siswa dalam proses pembelajaran, membuat bahan ajar matematika pada materi bilangan khususnya perkalian, penjumlahan dan pengurangan dengan mengintegrasikan kearifan budaya berupa permainan tradisional ular tangga, dengan menanamkan prinsip *Learning by doing* membuat alat evaluasi berupa Lembar Kerja Peserta Didik, serta modifikasi cara permainan tradisional ular tangga. Tahap *Development*, pada tahap ini, pada tahap ini peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta mengembangkan bahan ajar cetak yang berisi materi - materi bilangan kelas II yang sudah diintegrasikan dengan permainan tradisional Ular tangga. Tahap *Implementation*, pada tahap ini, bahan ajar dalam bentuk yang sudah di cetak, di uji cobakan pada pembelajaran Matematika di kelas II SDN Angsana. Dalam melakukan uji coba menggunakan bahan ajar yang sudah di rancang dengan mengintegrasikan permainan pembelajaran Matematika di kelas II SDN Angsana. Dalam melakukan uji coba menggunakan bahan ajar yang sudah di rancang dengan mengintegrasikan permainan tradisional ular tangga proses pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan bagi siswa kelas II SDN Angsana. Tahap *Evaluasi*, dalam tahap ini peneliti melakukan revisi bahan ajar sesuai kendala yang dihadapi pada saat uji coba bahan ajar serta berdasarkan masukan dari guru kelas II SDN Angsana dan Dosen Matematika UPI Kampus Serang selaku ahli bahan ajar. Dalam tahap evaluasi ini, peneliti merevisi bahan ajar berupa menambahkan contoh soal latihan.

### B. SARAN

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) khususnya di kelas rendah, ada baiknya guru kelas perlu menciptakan sebuah metode pengajaran yang menyenangkan, mudah dipahami, serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang umumnya masih dalam tahap perkembangan operasional konkret yang masih suka bermain.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil data temuan yang diperoleh, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

Bagi guru, pembelajaran materi bilangan khususnya perkalian, penjumlahan dan

pengurangan yang terintegrasi dengan permainan tradisional ular tangga dapat dijadikan alternative bahan ajar untuk pembelajaran bilangan di kelas II SD. Mengingat pentingnya peranan bahan ajar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan wali murid.

Bagi peneliti lain diharapkan adanya penelitian lanjutan dari hasil penelitian ini, karena berdasarkan perdasarkan hasil pembuatan bahan ajar yang dilakukan peneliti masih diperlukan adanya pengembangan dan perbaikan untuk meningkatkan kempuan siswa dalam memahami materi bilangan dengan lebih baik lagi.