

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan, sebagai berikut.

- 1) Analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 2 Cikalang maupun SDN 1 Nagarasari menunjukkan perlunya pengembangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* untuk siswa kelas IV. Temuan ini didasarkan pada keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum memadai, guru di kedua sekolah menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi matematika khususnya pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Guru-guru di kedua sekolah belum pernah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran matematika, namun mereka mendukung pengembangan ini dengan harapan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah matematika secara mandiri dan kolaboratif.
- 2) Rancangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* dilakukan dengan memperhatikan prosedur pengembangan media. Proses rancangan media dimulai dengan 1) analisis kebutuhan, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) merumuskan butir-butir materi, 4) menyusun instrumen evaluasi, 5) menyusun naskah/*draft* media, 6) melakukan validasi ahli, dan 7) melakukan uji coba/tes dan revisi.
- 3) Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, produk media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* berada pada kategori konversi interpretasi 81% - 100% dengan keterangan interpretasi "Sangat Layak". Selanjutnya dapat digunakan dalam uji coba pemakaian di Sekolah Dasar setelah revisi sesuai saran perbaikan yang telah diberikan
- 4) Persentase hasil uji respons pertama dari guru wali kelas IV di SDN 1 Nagarasari menunjukkan skor sebesar 93,75%, sementara uji respons dari 29 siswa memperoleh hasil sebesar 91% yang menjawab "Ya." Pada uji respons

kedua, guru wali kelas IV di SDN 2 Cikalang memberikan skor 95,83%, sedangkan 25 siswa yang berpartisipasi menunjukkan respons sebesar 96,8% dengan jawaban "Ya." Berdasarkan hasil uji respons di kedua Sekolah Dasar, baik dari guru maupun siswa kelas IV, respons yang diterima adalah positif, dengan persentase antara 81% - 100%, yang diinterpretasikan sebagai "Sangat Layak".

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka implikasi yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk pembelajaran materi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.
- 2) Media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* dapat dijadikan sebagai permainan edukatif bagi siswa di luar pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan belum sempurna, sehingga perlu adanya perbaikan ataupun pelengkapan agar menjadi lebih baik. Berikut ini beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.

- 1) Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media ular tangga matematika perlu memperhatikan kejelasan tulisan, penyederhanaan panduan penggunaan, serta cakupan materi yang disampaikan. Direkomendasikan untuk dapat mengembangkan konten tambahan yang mencakup materi matematika lainnya selain perkalian dan pembagian, sehingga media ini dapat digunakan lebih luas di berbagai tingkat kelas.
- 2) Bagi pihak sekolah, mengingat hasil penelitian ini berupa pengembangan media yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, diharapkan untuk memaksimalkan manfaat, media ular tangga ini bisa diintegrasikan dengan mata pelajaran lain atau kegiatan ekstrakurikuler yang relevan, guna menciptakan pembelajaran yang lebih holistik dan menyeluruh.