

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Media pembelajaran ular tangga berhasil dirancang secara sistematis dengan mengintegrasikan nilai-nilai kesetaraan gender melalui pertanyaan, tantangan, dan aktivitas interaktif. Desain media yang menarik, ukuran besar (3m×3m), dan aturan permainan yang inklusif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi setara antara siswa laki-laki dan perempuan. Media dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (skor 96%) dan ahli materi (skor 92%), dengan rata-rata validitas 94%. Media ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain, konten, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran kesetaraan gender.

Hasil uji statistik (paired sample t-test) menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test ($p < 0,001$), membuktikan bahwa media efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang *gender equity*. Meskipun N-Gain tergolong rendah (18,47%), observasi menunjukkan perubahan sikap nyata, seperti: 1) Peningkatan kolaborasi lintas gender; 2) Penurunan stereotip (misalnya: siswa laki-laki mulai mau membersihkan kelas); 3) Interaksi lebih inklusif dalam kelompok belajar.

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga dapat menjadi solusi inovatif untuk menanamkan nilai kesetaraan gender di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memahami konsep *gender equity* secara kognitif, tetapi juga mengaplikasikannya dalam interaksi sosial sehari-hari. Pengembangan media serupa di masa depan diharapkan dapat memperluas dampak positif menuju pendidikan yang lebih inklusif dan berkeadilan.

5.2 SARAN

1. Bagi sekolah, disarankan untuk mengadopsi media ular tangga sebagai alat pembelajaran inklusif dan memasukkannya ke dalam kurikulum sekolah guna

mendorong kesetaraan gender secara sistematis. Selain itu, penting bagi sekolah untuk menyelenggarakan pelatihan guru agar pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan media ini dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga nilai-nilai kesetaraan gender dapat tertanam lebih efektif.

2. Bagi guru, disarankan untuk memodifikasi konten permainan sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa, agar materi yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami. Guru juga dapat mengombinasikan media ular tangga dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi atau proyek kolaboratif, untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai kesetaraan gender dalam kehidupan nyata siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah durasi implementasi guna melihat dampak jangka panjang media ini terhadap pemahaman siswa tentang *gender equity*. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor eksternal, seperti peran keluarga dan budaya, yang dapat memengaruhi efektivitas media. Pengembangan variasi media serupa, misalnya dalam bentuk board game digital, juga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era teknologi saat ini.