

BAB VI

SIMPULAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Kantong Ninja Pintar* sebagai alat bantu pembelajaran konsep dasar perkalian di kelas III SD melalui model *ADDIE*, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan minim penggunaan media konkret. Guru membutuhkan alat bantu visual dan manipulatif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa operasional konkret agar pembelajaran lebih bermakna.
- b. Desain media disusun dengan merujuk pada Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka, khususnya elemen bilangan. Tujuan pembelajaran, alur interaksi, materi visual, serta instrumen evaluasi dirancang menarik dan kontekstual menggunakan karakter ninja, dengan mempertimbangkan estetika, aksesibilitas, dan daya tarik siswa sekolah dasar.
- c. Pengembangan media dilakukan secara manual dengan bahan sederhana seperti kain flanel, stik es krim, dan gambar karakter, serta melalui validasi ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 92,24% dengan kategori *sangat layak*, baik dari sisi isi materi, tampilan visual, maupun kepraktisan penggunaannya.
- d. Implementasi media di SDN 1 Linggajaya melibatkan 25 siswa dan 3 guru dari kelas III hingga kelas VI. Hasil menunjukkan bahwa media meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan mempermudah pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Guru menyatakan media sangat praktis, mudah digunakan, dan fleksibel untuk berbagai metode pembelajaran.

Evaluasi menunjukkan media memperoleh tanggapan sangat positif dari siswa (96%) dan guru (100%), serta tidak memerlukan perbaikan besar.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan Piaget dan Bruner

tentang pentingnya media konkret dalam membangun pemahaman matematis. Secara praktis, media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang hemat biaya, mudah direplikasi, dan relevan bagi sekolah dengan keterbatasan digital, sekaligus mendukung semangat Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran aktif dan kontekstual.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Guru disarankan menggunakan media *Kantong Ninja Pintar* sebagai alternatif pembelajaran konsep perkalian, terutama untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara konkret.
- b. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran berbasis bahan lokal atau daur ulang, serta memberi ruang kreativitas bagi guru untuk menciptakan media serupa yang kontekstual.
- c. Pengembangan media ini dapat dijadikan model bagi penelitian lanjutan, khususnya dalam pengembangan media serupa untuk materi matematika lainnya, seperti pembagian atau pecahan, bahkan untuk pelajaran tematik lainnya.

Peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji efektivitas media ini dalam skala lebih luas dan waktu lebih panjang, agar diperoleh pemahaman lebih dalam tentang dampak media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.