

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan dari penelitian adalah

- 6.1.1. Analisis kebutuhan terhadap desain perencanaan pembelajaran mendalam berbantuan permainan congklak menunjukkan bahwa pada materi perkalian di sekolah dasar diperlukan rancangan pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga mengintegrasikan keterlibatan aktif siswa serta unsur budaya lokal. Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan perlunya desain perencanaan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kurikulum serta karakteristik kebutuhan siswa..
- 6.1.2. Rancangan desain perencanaan yang dikembangkan mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam dengan permainan tradisional congklak, mengacu pada tahapan berpikir kritis, kolaboratif, reflektif, dan bermakna. Rancangan ini memuat alur pembelajaran yang eksploratif serta aktivitas permainan yang mengaitkan konsep perkalian dengan pengalaman kontekstual bagi siswa. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa desain pembelajaran ini layak diterapkan dan efektif dalam mendukung pembelajaran mendalam.
- 6.1.3. Siklus berulang dalam pengujian dan penyempurnaan menunjukkan bahwa desain perencanaan pembelajaran mendalam berbantuan permainan congklak mampu meningkatkan pemahaman konsep perkalian, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta menumbuhkan karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab serta keterampilan abad 21 seperti.
- 6.1.4. Refleksi terhadap desain perencanaan pembelajaran mendalam berbantuan permainan congklak menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan permainan congklak dapat menjadi alternatif strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat identitas budaya

lokal. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran yang berbantuan permainan, karena mereka merasa lebih mudah memahami materi dan merasa senang selama proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menjawab pertanyaan umum yaitu bagaimana mengembangkan desain perencanaan pembelajaran mendalam berbantuan permainan congklak pada pelajaran matematika materi perkalian di sekolah dasar. Temuan ini mendukung pentingnya inovasi pembelajaran yang menyatukan pendekatan pedagogis modern dengan nilai-nilai budaya lokal.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 6.2.1. Bagi guru dan praktisi pendidikan, disarankan untuk mengadopsi atau memodifikasi desain pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar matematika, terutama untuk topik perkalian. Desain ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memfasilitasi pembentukan karakter dan pelestarian budaya.
- 6.2.2. Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, penting untuk memberikan dukungan terhadap pengembangan pembelajaran berbantuan budaya lokal, salah satunya melalui integrasi permainan tradisional dalam kurikulum dan kegiatan proyek P5.
- 6.2.3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau memadukan dengan teknologi digital. Selain itu, refleksi jangka panjang terhadap pengaruh pembelajaran ini terhadap karakter siswa dan prestasi akademik juga menjadi peluang penelitian yang menarik.
- 6.2.4. Bagi pengembang kurikulum, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menyusun model pembelajaran kontekstual berbasis budaya yang selaras dengan Dimensi Profil Lulusan, sehingga memperkuat integrasi antara literasi numerasi, karakter, dan kecintaan terhadap budaya lokal.