

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

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

- a. Analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Karsanagara Kelas A dan C mengungkapkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran matematika. Keterbatasan media yang tersedia di sekolah, kesulitan guru dalam menyampaikan konsep matematika secara efektif, serta antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran yang interaktif menjadi dasar pertimbangan pengembangan media ini. Meskipun media ular tangga belum pernah digunakan sebelumnya di kedua sekolah, para guru menyambut baik inisiatif ini dan berharap media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta mendorong keterampilan pemecahan masalah secara mandiri maupun kolaboratif.
- b. Rancangan media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* disusun melalui serangkaian tahapan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Proses tersebut meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, (2) perumusan tujuan pembelajaran yang sesuaikan dengan capaian pembelajaran pada fase B, (3) penentuan materi pembelajaran, (4) penyusunan instrumen evaluasi, (5) pembuatan naskah atau draft media, (6) validasi oleh ahli, dan (7) uji coba serta revisi produk. Pendekatan sistematis ini memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan prinsip pengembangan instruksional dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- c. Hasil validasi ahli, baik dari ahli materi maupun ahli media, menunjukkan bahwa media ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle*

dinyatakan "Sangat Layak" dengan skor kelayakan berada dalam rentang 81%–100%. Berdasarkan hasil tersebut, media dapat diuji coba lebih lanjut di sekolah setelah dilakukan revisi sesuai masukan dari para validator untuk penyempurnaan desain dan isi.

- d. Hasil uji respons pengguna menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari guru dan siswa. Pada uji respons pertama di kelas A, guru memberikan skor 93,75%, sementara 91% dari 29 siswa menyatakan "Ya" sebagai respons terhadap ketergunaan media. Pada uji respons kedua di Kelas C, guru memberikan skor 95,83%, dan 96,8% dari 25 siswa memberikan jawaban "Ya". Dengan persentase respons positif yang berada di atas 81%, media ini dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan penilaian pengguna, baik dari segi kepraktisan maupun daya tarik bagi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika berbasis *Productive Struggle* untuk materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar, berikut disampaikan saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi berbagai pihak terkait untuk pengembangan dan penerapan lebih lanjut.

a. Bagi Guru dan Pendidik

Media ular tangga berbasis *Productive Struggle* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Disarankan agar guru memahami konsep *Productive Struggle* secara mendalam agar mampu mengelola kelas dengan baik saat siswa menghadapi kesulitan, yaitu dengan memberikan bantuan minimal (*scaffolding*) tanpa langsung memberikan jawaban. Selain itu, guru dapat mengembangkan versi media serupa untuk materi matematika lainnya, seperti bilangan, pengukuran, atau geometri lanjutan, dengan tetap mempertahankan prinsip tantangan yang produktif.

b. Bagi Sekolah dan Pengelola Pendidikan

Sekolah dapat mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan anggaran untuk pengadaan atau produksi media pembelajaran interaktif seperti ini. Disarankan pula untuk memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru dalam merancang dan menggunakan media berbasis permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui uji coba skala lebih luas, baik di sekolah lain maupun pada jenjang kelas yang berbeda. Disarankan untuk melakukan penelitian eksperimen atau quasi-experiment untuk melihat pengaruh media terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika dan daya juang belajar (*productive struggle*) siswa secara lebih empiris. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan versi digital dari media ini (misalnya dalam bentuk aplikasi atau game edukatif) agar lebih mudah diakses dan digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran jarak jauh.

d. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Dalam proses pengembangan media, penting untuk selalu melibatkan masukan dari guru dan siswa sejak awal (uji coba terbatas) agar media yang dihasilkan benar-benar praktis, menarik, dan sesuai kebutuhan lapangan. Disarankan agar desain media tetap memperhatikan prinsip kesederhanaan, kejelasan visual, dan keterbacaan bahasa, terutama untuk siswa kelas rendah. Penggunaan kode warna, ilustrasi, dan petunjuk yang jelas dapat meningkatkan efektivitas media secara signifikan.

Dengan adanya saran-saran ini, diharapkan media pembelajaran ular tangga berbasis *Productive Struggle* tidak hanya menjadi solusi lokal, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi bagian dari inovasi pembelajaran matematika yang berkelanjutan dan bermakna bagi perkembangan siswa di masa depan.