

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan soal cerita berbasis *Productive Struggle* pada materi bangun datar di Sekolah Dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama.

- 5.1.1 Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan analisis data, penilaian formatif pada pembelajaran matematika di SD masih jarang menggunakan soal cerita dan lebih banyak berfokus pada soal yang langsung merujuk rumus. Hal ini membuat kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah karena kurang dilatih menyelesaikan soal cerita, padahal sesuai Kurikulum Merdeka mereka membutuhkan keterampilan literasi dan numerasi. Wawancara menunjukkan siswa lebih tertarik pada materi yang mudah dan singkat, namun penggunaan soal cerita penting untuk melatih *Productive Struggle* melalui proses memahami konsep, mencari cara penyelesaian, dan memecahkan masalah secara mandiri.
- 5.1.2 Rancangan soal cerita berbasis *Productive Struggle* pada materi luas dan keliling persegi serta persegi panjang disusun melalui empat tahap utama: *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Pada tahap *define*, dilakukan lima analisis yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* mencakup penyusunan standar tes, pemilihan jenis penilaian, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal. Tahap *Development* meliputi penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Terakhir, tahap *Disseminate* dilakukan dengan validasi dan pengemasan produk untuk disebarluaskan. Proses ini memastikan soal cerita yang dihasilkan sesuai strategi *Productive Struggle* dan relevan dengan pembelajaran matematika di SD.
- 5.1.3 Kelayakan penilaian formatif *Productive Struggle* diperoleh melalui proses validasi dan revisi oleh ahli di bidang matematika dan asesmen. Produk juga

dikembangkan berdasarkan penilaian, pengisian angket guru, serta uji coba kepada peserta didik. Kelayakan dan kevalidannya dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

- 5.1.4 Implementasi penilaian formatif *Productive Struggle* dilakukan di kelas IV A dan IV C SDN Karsanagara. Uji respons tahap pertama menunjukkan kelayakan 67,6% (baik/layak). Setelah revisi, terutama pada soal nomor 4 berdasarkan masukan guru dan siswa, uji tahap kedua meningkat menjadi 86,2% (sangat baik/sangat layak), dan siswa lebih mudah menyelesaikan soal cerita.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

- 5.2.1.1 Karena konteksnya dekat dengan kehidupan sehari-hari, soal cerita berbasis perjuangan produktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar matematika.
- 5.2.1.2 Variasi hasil jawaban yang belum optimal menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut tentang faktor kesulitan siswa, terutama pada soal dengan informasi atau instruksi kompleks.
- 5.2.1.3 Potensi pengembangan soal cerita ke bentuk berbasis pemecahan masalah dapat memperkuat teori pembelajaran matematika yang menekankan pengembangan berpikir kritis dan kemandirian

5.2.2 Implikasi Praktis

- 5.2.2.1 Guru dapat memanfaatkan soal cerita berbasis *Productive Struggle* untuk memperkaya variasi penilaian formatif di kelas, sekaligus melatih kemandirian dan kemampuan berpikir kritis siswa.
- 5.2.2.2 Perlu disertakan visualisasi geometri pada soal cerita untuk membantu pemahaman siswa SD, terutama pada materi yang bersifat spasial. Revisi dan penyederhanaan instruksi pada soal yang kompleks akan membantu mengurangi kesulitan siswa dalam memahami soal.

5.2.3 Implikasi Kebijakan

5.2.3.1 Penggunaan soal cerita berbasis *Productive Struggle* sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong penguatan literasi, numerasi, dan berpikir kritis. Perlu ada arahan dan dukungan dari pihak sekolah atau dinas pendidikan agar guru lebih rutin menggunakan soal cerita dalam penilaian formatif. Penyusunan asesmen matematika di tingkat SD sebaiknya memasukkan unsur konteks nyata dan strategi *Productive Struggle* sebagai standar penilaian.

5.3 Rekomendasi

- 5.3.1 Bagi Peneliti berikutnya disarankan untuk meningkatkan variasi tingkat kesulitan soal cerita dengan mengkombinasikan berbagai komponen, seperti perbedaan jumlah informasi yang disajikan, tingkat kompleksitas instruksi, serta penggunaan operasi matematika yang bervariasi (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, atau campuran). Tujuannya adalah untuk menguji sejauh mana strategi *Productive Struggle* dapat diaplikasikan pada berbagai tingkat kemampuan siswa dan untuk melihat perbedaan respons siswa terhadap variasi kesulitan soal. Selain itu, disarankan menambahkan visual pendukung berupa gambar sederhana atau diagram, khususnya pada materi bangun datar, untuk membantu siswa SD memahami konteks soal dengan lebih jelas. Visual dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk, ukuran, atau situasi nyata yang berkaitan dengan permasalahan, sehingga memudahkan siswa dalam mentransformasikan informasi verbal menjadi model matematika. Bagi pihak sekolah, bisa mengadakan pelatihan khusus untuk guru bisa dalam merancang soal cerita berbasis konteks dan memfasilitasi diskusi kelas.
- 5.3.2 Bagi Pihak sekolah ianjurkan mengadakan pelatihan khusus bagi guru tentang perancangan soal cerita berbasis konteks nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, sekaligus memuat unsur *Productive Struggle* .
- 5.3.2.1 Teknik merancang soal kontekstual yang memadukan literasi, numerasi, dan keterampilan berpikir kritis.
- 5.3.2.2 Penggunaan media visual dan manipulatif untuk membantu pemahaman siswa terhadap soal cerita.

- 5.3.2.3 Strategi fasilitasi diskusi kelas, agar siswa dapat saling bertukar ide, membandingkan strategi penyelesaian, dan belajar dari kesalahan.
- 5.3.2.4 Penerapan penilaian formatif berbasis soal cerita, sehingga guru terbiasa memantau perkembangan kemampuan siswa secara berkelanjutan dan memberi umpan balik yang tepat waktu.
- 5.3.3 Pelaksanaan rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun asesmen yang menantang namun terjangkau bagi siswa, menumbuhkan minat belajar matematika, serta membiasakan siswa menghadapi tantangan belajar dengan strategi *Productive Struggle*.