

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Digital Berbasis Etnomatematika Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas VI” maka peneliti dapat menyimpulkan.

Pertama, berdasarkan materi pokok matematika kurikulum 2013 revisi tahun 2018 untuk sekolah dasar, agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang melibatkan bilangan bulat negatif dipelajari di kelas VI dapat menggunakan media kancing simbol positif dan negatif. Penggunaan media kancing tersebut dalam perhitungan penjumlahan dan pengurangan memiliki catatan atau syarat yang sama yaitu, simbol (+) untuk bilangan positif dan simbol (-) untuk bilangan negatif dan pasangan (+) dan (-) menyatakan bilangan nol.

Berdasarkan informasi terkait konsep operasi hitung bilangan pada penjumlahan dan pengurangan yang telah didapatkan, kemudian peneliti mengintegrasikannya ke dalam permainan congklak berbasis digital dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran permainan congklak digital ini merupakan permainan tradisional congklak yang dibuat secara digital yang di dalamnya terdapat unsur materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dimana siswa dapat menjawab latihan soal melalui permainan congklak. Permainan ini menyatukan permainan tradisional congklak dan materi operasi hitung bilangan bulat.

Kedua, tahapan dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis etnomatematika menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut.

Tahap pertama adalah kegiatan analisis. Pada tahap ini, bentuk analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu analisis terhadap kurikulum,

materi, buku paket, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian untuk identifikasi masalah peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan menganalisis bagaimana keadaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk analisis tugas peneliti melakukan analisis soal evaluasi yang dipakai oleh guru.

Tahap kedua adalah kegiatan mendesain. Pada tahap desain ini peneliti membuat sebuah rancangan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran permainan tradisional congklak digital berbasis etnomatematika dengan menggunakan *Adobe Flash*, dan soal evaluasi yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya.

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*). Dalam tahap ini peneliti melanjutkan pengembangan pada desain produk media yang telah dibuat. Pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran permainan congklak digital berbasis etnomatematika, alat evaluasi, dan validasi.

Tahap keempat adalah kegiatan implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran permainan congklak digital berbasis etnomatematika yang telah dibuat. Uji coba produk media dilakukan di kelas VI SDN Semanan 14 Petang dengan jumlah siswa sebanyak 13 orang. Pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dan memperhatikan secara seksama dalam menggunakan media pembelajaran permainan congklak digital yang berbasis etnomatematika. Secara keseluruhan pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan lancar, terlihat siswa sangat antusias dan bisa memahami apa yang telah disampaikan serta siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai operasi hitung bilangan bulat yang terdapat di dalam media ataupun latihan evaluasi di buku paket.

Tahap kelima adalah kegiatan evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Peneliti melakukan evaluasi terhadap media

ajar yang telah diujicobakan di kelas berdasarkan kendala atau hambatan yang dihadapi oleh peneliti pada saat proses implementasi dan berdasarkan masukan dari ahli.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional congklak digital berbasis etnomatematika dalam materi operasi hitung bilangan sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut juga dapat membangkitkan rasa motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah produk perangkat bahan ajar yang memiliki unsur permainan tradisional di dalamnya. Perangkat bahan ajar yang telah dihasilkan digunakan untuk mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat khususnya penjumlahan dan pengurangan di kelas VI.

B. SARAN

Dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru harus lebih mempersiapkan dan memilih dengan tepat perangkat bahan ajar yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Guru juga harus memahami dengan baik terhadap kondisi siswa saat di dalam kelas, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Dalam penggunaan media ini sudah berjalan dengan baik, akan tetapi waktu pelaksanaannya masih kurang hal tersebut dikarenakan peneliti hanya menggunakan satu perangkat saja, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan lebih dari satu perangkat dan menggunakan metode pembelajaran yang lainnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Untuk guru yang akan menggunakan produk media pembelajaran ini harus memperhatikan jumlah siswa dan lamanya waktu penggunaan, karena jika tidak diperhatikan maka proses penggunaan media menjadi tidak kondusif dan terdapat siswa yang tidak memperhatikan dengan seksama.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media yang serupa sehingga dapat menghasilkan media yang lebih efektif dan efisien. Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian yang sejenis, disarankan untuk lebih mengembangkan banyak lagi soal latihan yang terdapat pada produk media pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang tepat, memperhatikan waktu pelaksanaan, dan yang terpenting harus bisa menguasai atau memahami dengan baik penelitian yang akan dilakukan.