

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode *didactical design research* (DDR), maka peneliti dapat mengambil beberapa poin kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Dari hasil tes LO yang dilakukan di kelas VII-I SMPN 1 Pasirjambu, teridentifikasi adanya hambatan belajar siswa (*learning obstacle*) yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga tipe yaitu:
 - a. Tipe 1 : *Learning obstacle* terkait dengan penulisan tanda positif dan negatif dalam menyelesaikan masalah
 - b. Tipe 2 : *Learning obstacle* terkait dengan menafsirkan soal cerita kedalam bentuk operasi hitung.
 - c. Tipe 3 : *Learning obstacle* terkait dengan penggunaan sifat-sifat operasi hitung bilangan bulat.
2. Desain didaktis awal (DDA) disusun berdasarkan tes learning obstacle yang muncul pada materi bilangan bulat. Guru mendesain pembelajaran dengan mengaitkan media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan yang akan dikembangkan yaitu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematik. Peneliti juga mendesain pembelajaran yang dapat mendukung situasi didaktik dan pedagogik siswa. Saat menyusun desain didaktis, peneliti juga menyusun prediksi respon siswa yang kemungkinan akan muncul serta membuat antisipasinya pada perencanaan pembelajaran. Peneliti melakukan implementasi desain didaktis awal di kelas VI SDN Sayabulu. Dengan menggunakan satu LKS yang sudah mencakup seluruh indikator pada pemahaman konsep matematik dan mencakup terhadap ketiga tipe masalah pada soal LO. LKS yang digunakan dapat

dikerjakan dengan berbantuan media yang sudah diterapkan sebelumnya secara berkelompok. Proses pembelajaran dalam pengerjaan LKS secara individu. Pada saat implementasi desain didaktis awal guru mengamati respon-respon siswa dan dapat menganalisis situasi didaktik maupun pedagogik yang terjadi. Hasil implementasi desain didaktis awal dapat dikatakan bahwa respon siswa masih mengalami kesulitan atau hambatan belajar.

3. Revisi desain didaktis disusun berdasarkan hasil implementasi desain didaktis awal. Hasil yang dapat dianalisis bahwa masih terdapat kesulitan atau hambatan belajar yang dialami siswa ini dan dikatakan bahwa implementasi DDA belum optimal. Oleh sebab itu, peneliti menyusun revisi desain didaktis agar siswa lebih memahami materi tentang bilangan bulat. Proses implementasi dilaksanakan di kelas VI SDN Perigi Baru. Disebabkan pada saat implementasi DDA hampir soal pada LKS terdapat siswa yang masih mengalami hambatan maka dari itu peneliti masih menggunakan satu LKS. Namun, di LKS RDD ini peneliti mengembangkan atau mendesain untuk mempermudah siswa memahami materi bilangan bulat. Di implementasi RDD ini juga, peneliti mendesain pembelajaran dengan menyusun prediksi respon siswa sekaligus antisipasinya saat pembelajaran. Dan juga peneliti menganalisis respon siswa, situasi didaktik, serta pedagogik yang terjadi. Hasil implementasi dari RDD ini sudah bisa dikatakan optimal karena terbukti bahwa dari sebuah kegiatan desain didaktik yang telah diimplementasikan kepada siswa sudah tidak ada lagi respon siswa yang menjawab tidak sesuai dengan prediksi peneliti. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan sebuah media pembelajaran berupa permainan edukatif yang berbasis budaya dengan model *contextual teaching learning* siswa pada materi bilangan bulat di kelas VI sekolah dasar dapat dikatakan optimal dan dapat mengatasi

Feni Melina Suandari, 2023

DESAIN DIDAKTIS PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS BUDAYA SUNDA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL CTL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN BULAT DI KELAS VI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

maupun meminimalisir hambatan atau kesulitan (*learning obstacle*) yang dialami siswa yang masih terjadi saat implementasi DDA.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, penulis memberikan beberapa rekomendasi terkait pembelajaran desain didaktis terhadap kemampuan pemahaman konsep matematik pada materi bilangan bulat, yaitu:

1. Desain didaktis yang telah disusun dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif desain pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran pada materi bilangan bulat positif negatif.
2. Desain didaktis dapat menjadi referensi bagi guru untuk membantu siswa yang mengalami hambatan belajar memahami materi bilangan bulat dengan bantuan media pembelajaran berupa permainan tradisional yang dimodifikasi.
3. Desain didaktis ini dapat dikembangkan dengan perbaikan dan penelitian selanjutnya, sehingga memperoleh hasil penelitian dan desain pembelajaran yang lebih baik.
4. Dalam implementasi desain didaktis disarankan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan desain didaktis yang telah dibuat agar pembelajaran lebih efektif lagi.
5. Dalam menyusun desain didaktis harus mempertimbangkan maupun lebih memperhatikan dalam segala aspek dalam hal kesesuaian dengan desain pembelajaran yang digunakan.