

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada uji-t yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 12,192 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,724, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap proses literasi matematis peserta didik kelas IV SDN Lemahabang II pada materi kalimat matematika dan perhitungan. Hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan pengaruh media permainan ular tangga terhadap proses literasi matematis peserta didik, tetapi juga menegaskan pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif. Pendekatan ini terbukti mendorong partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep matematika, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan salah satu strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti, sebagai tindak lanjut yaitu terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan.

1. Guru dapat terus mengembangkan dan memodifikasi permainan ular tangga agar semakin menarik dan efektif dalam meningkatkan literasi matematis peserta didik.

2. Media ini dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain agar pembelajaran menjadi lebih kaya dan bervariasi.
3. Orang tua juga dapat memanfaatkan permainan ini sebagai alat pembelajaran di rumah untuk membantu anak memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan ular tangga dalam berbagai aspek pembelajaran lainnya, seperti keterampilan pemecahan masalah atau motivasi belajar peserta didik.

