

peserta didik. Diawali dengan tahap awal pengenalan bilangan 1 – 100 melalui papan permainan tentara.

Dilanjutkan dengan penggunaan kartu soal yang menggiring peserta didik dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan cepat dan tepat. Diakhiri dengan aktivitas menggunakan *flashcard* untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita dalam dunia ketentaraan. Serangkaian aktivitas yang terdapat dalam penelitian *design research* ini yang terdiri dari *preliminary design* yaitu *pilot experiment* dan *teaching experiment* dan diakhiri dengan *retrospective analysis*. Seluruh aktivitas ini bertujuan untuk melihat kemampuan penalaran matematis peserta didik.

5. KESIMPULAN

a. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Agar peserta didik dapat mengenal bilangan dan mampu memahami beberapa strategi yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut: Pertama, peneliti melakukan membuat materi hitung operasi penjumlahan dan pengurangan melalui “papan permainan tentara”, di mana peserta didik mengenal bilangan 1 – 100 dan bagian-bagian dari papan permainan tentara. Papan permainan tentara ini didesain agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga materi operasi penjumlahan dan pengurangan menjadi lebih menarik. Setelah selesai bermain dengan papan permainan tentara tersebut maka peserta didik termotivasi untuk mengerjakan soal-soal yang ada di LKS yang berkaitan dengan papan permainan tentara. Kedua, peneliti menggunakan kartu soal pada setiap POS yang akan dilalui pion tentara untuk melatih kemampuan peserta didik pada operasi penjumlahan dan pengurangan secara cepat dan tepat hanya dalam waktu maksimal 10 detik pemain harus bisa menjawab pertanyaan yang terdapat ada kartu soal. Strategi yang terakhir adalah dengan menggunakan *flash card* bertujuan untuk mengetahui kemampuan penalaran matematis peserta didik secara keseluruhan dengan cara melihat kemampuan peserta didik dalam memahami petunjuk yang diberikan dalam *flash card*. Tentunya

keseluruhan strategi yang digunakan didukung dengan pendekatan PMRI selama pembelajaran berlangsung mengutamakan kerjasama dan interaktivitas peserta didik. Pendekatan PMRI memberikan peranan dalam membantu peserta didik memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari di kelas II SD.

2. Desain penelitian akan menghasilkan lintasan belajar berupa *Hypothetical Learning Trajectory (HLT)* sebagai rencana awal. Namun, pada akhirnya mengalami perubahan yang tadinya bertujuan mengenal bilangan 1 – 100 menjadi kemampuan dalam memahami konsep operasi hitung dalam bidang ketentaraan dimana peserta didik akan mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan ketentaraan seperti ranjau, bom, tali, helikopter, senapan, dan mobil tentara. Sehingga dihasilkan lintasan belajar berupa *Local Instruction Theory (LIT)* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang berkembang dari pengenalan bilangan sampai pada penyelesaian konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam dunia ketentaraan berdasarkan pendekatan PMRI bagi peserta didik kelas II SD.

b. Saran

1. Hasil penelitian ini menunjukkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu untuk desain lebih lanjut mengenai pengenalan bangun datar pada tingkat sekolah dasar, perlu dikembangkan pada materi matematika lain dengan lebih mendalam agar dapat memotivasi peserta didik dan melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan penalaran matematis peserta didik yang lebih mendalam
2. Desain pembelajaran ini didesain berdasarkan karakteristik PMRI. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendesain, pengembang, *trainer*, observer dan juga sebagai guru di tahap *pilot experiment*. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar dapat lebih mengembangkan desain pembelajaran pada materi lain seperti yang peneliti lakukan.
3. Desain pembelajaran dalam penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam kegiatan pembelajarannya,