

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI SD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan peneliti, bisa didapatkan yang diantaranya :

1. Prosedur pengembangan bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI SD menggunakan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis melalui aktivitas observasi dan wawancara berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap kedua merupakan *desain* melalui perancangan produk berdasarkan materi yang sudah dipilih dengan menggunakan *storyboard*. Adapun produk yang dirancang berupa bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI Sekolah Dasar. Tahap ketiga merupakan pengembangan melalui pengembangan produk spesifikasi *desain* ke dalam bentuk fisik yang menghasilkan bahan ajar dengan melaksanakan validasi bahasa, validasi media, validasi materi dan praktisi. Validitas bahasa, media, materi dilaksanakan oleh para ahli untuk menghasilkan validitas bahan ajar sedangkan praktisi melaksanakan penilaian terkait kepraktisan bahan ajar. Tahap keempat merupakan implementasi melalui aktivitas uji coba produk pada keadaan yang nyata. Aktivitas uji coba

dilaksanakan pada kelompok besar yang melibatkan seluruh peserta didik kelas VI di SDN 10/IV Kota Jambi untuk mendapatkan kepraktisan penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi melalui evaluasi formatif atau perbaikan pada setiap tahap pengembangan dengan tujuan penyempurnaan kualitas bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional menggunakan aplikasi *canva* pada muatan mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang bola untuk kelas VI Sekolah Dasar.

2. Hasil tingkat kelayakan bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI sekolah dasar diantaranya : Tingkat validitas bahasa (4,9), validitas media (4,7) validitas materi (4,7), Tingkat kepraktisan dari angket respon pendidik (4,9) dan angket respon peserta didik (4,6) terhadap penggunaan bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI Sekolah Dasar dalam menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan membuat peserta didik di dalam proses pembelajaran pada muatan mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang bola untuk kelas VI SD.

5.2.Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan terhadap bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng menggunakan aplikasi *canva for education* untuk kelas VI Sekolah Dasar diantaranya :

1. Bahan ajar dapat dijadikan sebagai penunjang dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika materi volume bangun ruang bola di kelas VI Sekolah Dasar.
2. Bahan ajar ini juga dapat dijadikan alat bantu pendidik untuk menerangkan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar, kompetensi dasar dan gaya belajar peserta didik (visual, auditori, dan kinestetik).
3. Selain itu, bahan ajar juga bisa dijadikan untuk peserta didik belajar secara independen maupun mengulangi materi pembelajaran.

5.3.Saran

1. Peneliti merekomendasikan agar pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap desain dan pengembangan produk untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan materi yang berbeda dan aplikasi selain *canva* untuk mendesain produk yang mempunyai kelebihan-kelebihan untuk membuat produk pengembangan menjadi lebih interaktif, menarik dan menyenangkan.
2. Peneliti merekomendasikan untuk melakukan pembelajaran menggunakan pendekatan etnomatematika dengan kebudayaan-kebudayaan yang ada di sekitar sekolah, pendidik atau peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.
3. Peneliti merekomendasikan agar dalam validasi produk oleh validator, produk pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VI. Hal ini bertujuan agar perbaikan produk dapat diminimalkan dan waktu yang digunakan tidak terlalu lama.

4. Peneliti merekomendasikan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar selanjutnya tidak hanya sebatas menguji validitas dan kepraktisan, akan tetapi bisa dilaksanakan uji efektivitas pada bahan ajar yang dikembangkan.
5. Peneliti merekomendasikan agar bahan ajar berbasis etnomatematika pada permainan tradisional kelereng digunakan pendidik sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika untuk materi volume bangun ruang bola di kelas VI SD agar profesionalisme pendidik bisa bertambah dan pengetahuan peserta didik bisa meningkat.