

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lumio by SMART* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok di kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), yang mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi. Tahapan selanjutnya adalah perancangan (*design*), pengembangan yang melibatkan validasi desain dan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Implementasi (*development*), dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar pada siswa kelas V di SD N 13/I Muara Bulian, diikuti oleh evaluasi (*evaluation*), pada pembuatan multimedia interaktif berbasis etnomatematika pada mata pelajaran matematika, khususnya bangun ruang kubus dan balok, menggunakan *lumio by SMART* di kelas V sekolah dasar.
2. Desain yang dibuat terhadap produk multimedia interaktif berbasis etnomatematika pada bangunan Masjid Angung Al Falah di Jambi materi bangun ruang kelas V sekolah dasar menggunakan *lumio by SMART* dikatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan 4,37.
3. Dengan tingkat kevalidan materi 4,5, tingkat kevalidan media 4,4, dan tingkat kevalidan bahasa 4,35, pengembangan multimedia interaktif berbasis

etnomatematika menggunakan *lumio by SMART* untuk mata pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok di kelas V sekolah dasar dinyatakan sebagai sangat valid.

4. Pengembangan multimedia interaktif berbasis etnomatematika menggunakan *lumio by SMART* pada mata pelajaran matematika mengenai bangun ruang kubus dan balok di kelas V sekolah dasar dikatakan sangat praktis, dengan hasil rata-rata angket respon guru 5, tingkat kepraktisan 4,55 dari hasil uji coba kelompok kecil, dan tingkat kepraktisan 4,52 dari hasil uji coba kelompok besar.

5.2 Implikasi

Dampak dari produk ini adalah pengembangan media pembelajaran matematika yang difokuskan pada materi bangun ruang, khususnya kubus dan balok, untuk mendukung guru dan siswa dengan menyajikan konsep secara nyata dan menarik. Sebagai hasilnya, siswa dapat memanfaatkan multimedia interaktif berbasis etnomatematika untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, multimedia ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan atau sebagai alternatif untuk belajar secara mandiri.

5.3 Saran

1. Siswa dapat menggunakan produk multimedia interaktif yang dikembangkan untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajar. Dengan multimedia interaktif yang dikembangkan siswa dapat lebih memahami materi tentang balok dan kubus.

2. Peneliti menyarankan dilakukan penelitian selanjutnya tentang efektivitas multimedia interaktif berbasis etnomatematika pada bangunan Masjid Agung Al Falah di Jambi materi bangun ruang kelas V sekolah dasar.