

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa media pembelajaran Film animasi etnomatematika konteks Budaya Jambi berbasis TPACK dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil-hasil sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Film animasi etnomatematika konteks Budaya Jambi berbasis TPACK dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibuat dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan dengan menggunakan konteks budaya Jambi yakni pada tahap *development* dengan memasukan konteks batik Jambi sebagai topik dalam alur film animasi episode pertama dan ke dua yang dibahas untuk memecahkan masalah matematika, dan pada episode ketiga menggunakan konteks budaya Jambi berupa kue tradisional Jambi yaitu kue padamaran sebagai topik utama dalam alur film animasi.
2. Media pembelajaran Film animasi etnomatematika konteks Budaya Jambi berbasis TPACK dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dinilai dari segi valid, praktis dan efektif. Untuk kriteria valid dilihat dari hasil penilaian oleh ahli desain, ahli instrumen dan ahli materi dengan menggunakan angket tertutup. Tingkat kevalidan Film animasi etnomatematika dari aspek instrumen diperoleh persentase sebesar 88,86% dengan kategori sangat valid, untuk aspek materi diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid sedangkan dari aspek desain diperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori cukup valid.

3. Selanjutnya untuk kriteria efektif, tingkat keefektifan Film animasi etnomatematika dilihat dari tes hasil belajar siswa dimana rata-rata hasil *posttest* siswa diperoleh sebesar 70,03% dibandingkan dengan *pretest* dan termasuk kategori cukup efektif dan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,3598 yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan prolehan penilaian tersebut maka Film animasi etnomatematika yang didesain dapat dikatakan memenuhi kualitas kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga film animasi untuk meningkan kemampuan berpikir kritis siswa layak digunakan sebagai sumber belajar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan Film animasi etnomatematika dengan lebih baik dan menggunakan berbagai macam varians *software* yang lebih lengkap komponennya serta visualisasi yang lebih bagus.
2. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya dapat mengembangkan film animasi lebih lanjut dengan materi yang beragam yang membutuhkan visualisasi secara langsung seperti materi geometri.