

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pengembangan etnomatematika digital komik, materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa urutan, yakni analisis (analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik), Perancangan, pengembangan (dilakukan dengan validasi produk oleh ahli desain, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa), kemudian implementasi (dilaksanakan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas IV SDN 95/I Olak), dan evaluasi pada komik digital etnomatematika materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD.
2. Desain *storyboard* yang dibuat terhadap media pembelajaran etnomatematika digital komik pada materi geometri kelas IV Sekolah Dasar menduduki kategori sangat valid, dengan hasil rata-rata 5,00. Dengan demikian desain storyboard dapat digunakan sebagai acuan pembuatan produk media pembelajaran.
3. Berdasarkan penilaian-penilaian validator didapat tingkat kevalidan materi 4,8, tingkat kevalidan media 4,3 tingkat kevalidan bahasa 3,9. pengembangan etnomatematika digital komik materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD dinyatakan sangat valid.
4. Pengembangan etnomatematika digital komik materi bangun datar untuk

peserta didik kelas IV SD dinyatakan sangat praktis dengan nilai rata-rata respon guru 5,00, kemudian tingkat kepraktisan produk pada uji coba kelompok kecil 4,9, dan dari hasil uji coba kelompok besar tingkat kepraktisannya 4,90.

5. Evaluasi berlangsung sepanjang pengembangan produk hingga diterimanya produk media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan produk dan implementasi. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada setiap tahapan maka produk media pembelajaran etnomatematika digital komik materi geometri kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.2 Implikasi

Implikasi penelitian pengembangan etnomatematika digital komik materi bangun datar, sebagai berikut:

1. Pengembangan produk ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dimana produk digunakan sebagai media pembelajaran berupa etnomatematika digital komik materi bangun datar pada peserta didik.
2. Dengan bantuan produk ini membuat guru menjadi lebih mudah untuk menjelaskan materi pembelajaran materi bangun datar pada peserta didik.
3. Etnomatematika digital komik ini dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran bangun datar. Selain itu etnomatematika digital komik ini dapat memberi pemahaman pada peserta didik mengenai konsep matematika bangun datar, serta dapat menunjang hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan

pembelajaran.

1.3 Saran

1. Saran dari peneliti bahwa etnomatematika digital komik ini bisa bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan baru pada pembelajaran berbasis teknologi.
2. Peneliti menyarankan peserta didik untuk memanfaatkan etnomatematika digital komik ini untuk mempermudah memahami materi bangun datar.
3. Peneliti menyarankan guru untuk memanfaatkan etnomatematika digital komik ini dalam pembelajaran, karena media ini tidak hanya membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi bangun datar dan namun juga dapat memperkenalkan peserta didik pada konsep bangun datar yang terdapat pada kebudayaan yang ada disekitar mereka. selain itu peserta didik juga akan mendapatkan pemahaman tambahan mengenai budaya.