

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan kelayakan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Ditinjau dari segi kevalidan, berdasarkan hasil validasi ahli media dan soal media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika diperoleh data bahwa hasil validasi setiap validator dinyatakan valid karena memenuhi syarat nilai rata-rata dengan kriteria sangat valid oleh ahli media dan nilai rata-rata dengan kriteria sangat valid oleh ahli soal, serta layak digunakan tanpa revisi dari validator.

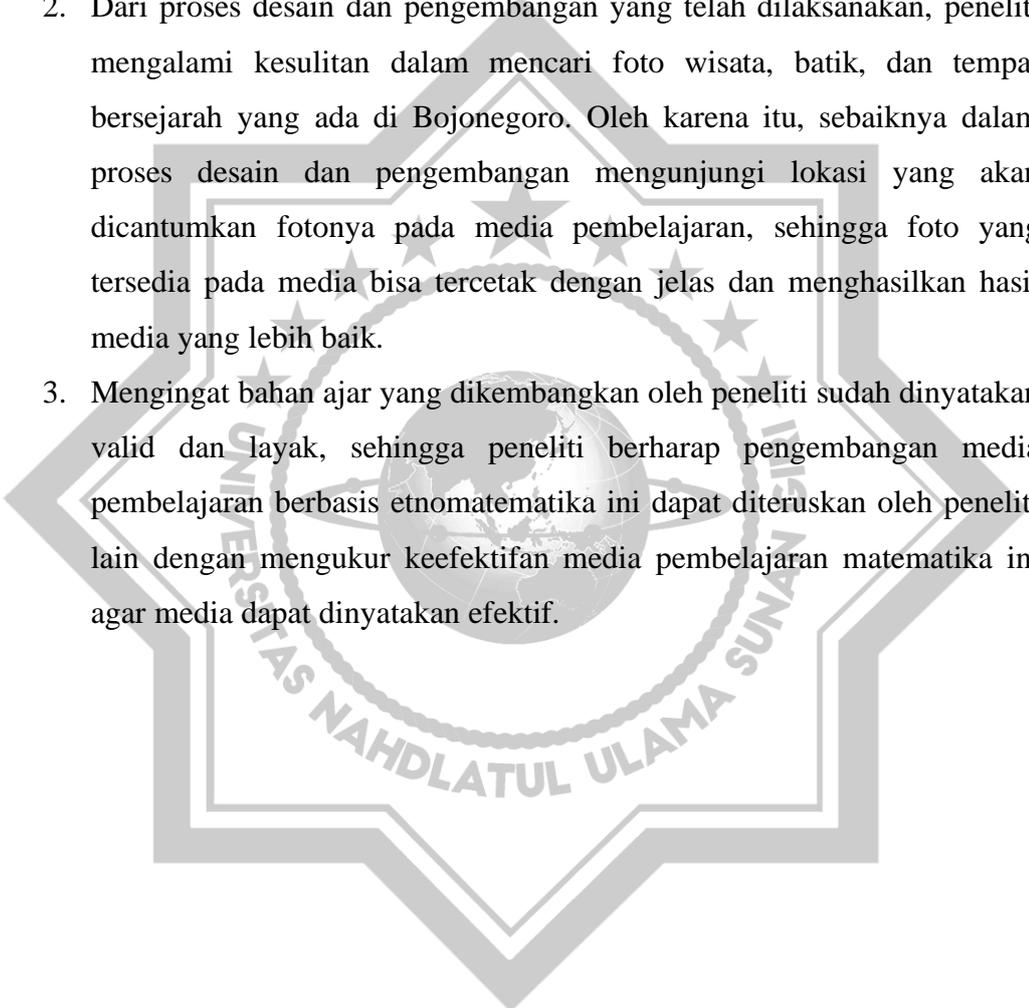
Ditinjau dari segi kelayakan, berdasarkan hasil respon peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga. Hasil penilaian dari angket peserta didik dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga berbasis etnomatematika dilihat dari rata-rata skor adalah 2,8. Dari tabel 3.4 kriteria kelayakan dapat dilihat bahwa respon peserta didik dengan nilai 2,8 berkategori media yang dikembangkan sangat layak.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media permainan ular tangga berbasis etnomatematika dengan menggunakan keragaman budaya Bojonegoro diantaranya batik Bojonegoro, Tari thengul, wisata Bojonegoro serta tempat bersejarah yang ada di Bojonegoro. Produk ini telah **valid dan layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian untuk laporan kemajuan dalam rangka pengembangan media permainan ular tangga berbasis etnomatematika dengan menggunakan kearifan budaya Bojonegoro adalah sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga berbasis etnomatematika dengan menggunakan kearifan budaya Bojonegoro dapat menjadi sumber rujukan peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran terhadap materi lain yang di kembangkan berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
2. Dari proses desain dan pengembangan yang telah dilaksanakan, peneliti mengalami kesulitan dalam mencari foto wisata, batik, dan tempat bersejarah yang ada di Bojonegoro. Oleh karena itu, sebaiknya dalam proses desain dan pengembangan mengunjungi lokasi yang akan dicantumkan fotonya pada media pembelajaran, sehingga foto yang tersedia pada media bisa tercetak dengan jelas dan menghasilkan hasil media yang lebih baik.
3. Mengingat bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti sudah dinyatakan valid dan layak, sehingga peneliti berharap pengembangan media pembelajaran berbasis etnomatematika ini dapat diteruskan oleh peneliti lain dengan mengukur keefektifan media pembelajaran matematika ini agar media dapat dinyatakan efektif.



UNUGIRI