

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran matematika hanya menggunakan bahan ajar buku tema dan sesekali menggunakan LKPD, namun LKPD yang digunakan belum memenuhi syarat LKPD yang baik dan pendidik pun belum pernah menggunakan bahan ajar yang berbasis kebudayaan.
2. Perancangan LKPD dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Proses perancangan menggunakan aplikasi *Canva*, *Procreate* dan *Microsoft Word 2019*, dalam proses perancangan juga peneliti memperhatikan struktur LKPD dengan rancangan berupa KI, KD, IPK, Materi Pembelajaran dan Kegiatan belajar.
3. Pengembangan LKPD dilakukan dengan bantuan aplikasi *canva*. Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, para ahli memberikan saran untuk perbaikan LKPD sehingga hasil akhir produk dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Berdasarkan penilaian para ahli menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian layak digunakan.
4. Implementasi penggunaan LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian dilakukan dua kali yaitu uji coba LKPD bagian perkalian dan uji coba LKPD bagian pembagian, uji coba dilakukan pada 25 orang. Hasil respon peserta didik setelah menggunakan LKPD menunjukkan respon dengan kategori “sangat baik”. Sehingga LKPD layak digunakan pada proses pembelajaran.
5. Evaluasi LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar dilakukan untuk menentukan kelayakan LKPD yang telah dirancang dan

dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dinyatakan layak dan mendapat respon baik dalam penggunaannya. Kemudian, peneliti merumuskan kelebihan dan kekurangan LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan uraian kesimpulan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi dalam pengembangan LKPD berbasis etnomatematika yaitu:

1. LKPD berbasis etnomatematika layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik kelas II dalam memahami materi operasi hitung perkalian dan pembagian
2. LKPD berbasis etnomatematika dirancang untuk materi perkalian dan pembagian kelas II yang dalam penyampaiannya diintegrasikan dengan budaya yaitu permainan congklak.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil pengembangan LKPD berbasis etnomatematika, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai pertimbangan untuk perbaikan, antara lain:

1. Bagi pendidik  
Saat mengimplementasikan LKPD berbasis etnomatematika pada permainan congklak tentang materi operasi hitung perkalian dan pembagian di kelas II Sekolah Dasar hendaknya pendidik mendemonstarsikan terlebih dahulu tentang cara pengerjaan kegiatan-kegiatan yang ada pada LKPD, agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan kondusif.
2. Bagi peneliti  
Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan pengembangan LKPD berbasis etnomatemtika materi perkalian dan pembagian di

kelas tinggi dan dapat melakukan penyempurnaan dari produk LKPD berbasis etnomatematika.

Nita Riani, 2023

*PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN CONGKLAK  
TENTANG MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR*  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)