

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian terkait perancangan desain media pembelajaran "Koja" dengan ciri etnomatematika dalam konteks pembelajaran Matematika, khususnya pada topik Bangun Datar Trapesium dan Belah Ketupat, telah melewati serangkaian tahapan penelitian. Hasil akhir dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas V SD mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar trapesium dan belah ketupat, dan pendidik pun mengalami hambatan dan kendala pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas menggunakan dan memanfaatkan video pembelajaran yang tersedia di YouTube, sedangkan usia peserta didik Sekolah Dasar masih membutuhkan benda konkret untuk membantu suatu materi.
- b. Rancangan desain media pembelajaran "Koja" bercirikan etnomatematika pada pembelajaran Matematika materi trapesium dan belah ketupat di kelas V Sekolah Dasar, berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah melalui wawancara, observasi, dan sebagainya yang sudah dilakukan. Pengembangan desain media pembelajaran "Koja" bercirikan etnomatematika melalui beberapa langkah yang disesuaikan dengan langkah-langkah dalam pengembangan media, meliputi (1) menganalisis potensi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional yang ingin dicapai, (3) merinci butir-butir materi secara mendalam, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menyusun naskah media.
- c. Implementasi desain media pembelajaran "Koja" bercirikan etnomatematika melalui 2 tahap yaitu pengujian dan penyempurnaan solusi berdasarkan para ahli (ahli media dan ahli materi (budaya)) dan pendidik dan uji coba penerapan pembelajaran Matematika materi bangun datar trapesium dan belah ketupat dengan menggunakan media pembelajaran "Koja" bercirikan etnomatematika di kelas V SDN Margajaya. Berdasarkan uji coba kepada para ahli, pendidik, dan peserta didik diperoleh hasil akhir desain media

pembelajaran “Koja” diperoleh data peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami materi bangun datar trapesium dan belah ketupat pada saat dan sebelum penggunaan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, maka implikasi dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, desain media pembelajaran “Koja” dapat membantu dalam meminimalisir hambatan dan kendala pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dapat dijadikan referensi dan acuan untuk mengajarkan materi bangun datar trapesium dan belah ketupat kepada peserta didik.
- b. Bagi peserta didik, desain media pembelajaran “Koja” dapat dijadikan sebagai media dan alat peraga pada saat pembelajaran berbasis benda konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi bangun datar trapesium dan belah ketupat. Desain media pembelajaran “Koja” ini juga disamping sebagai media pembelajaran, memiliki nilai ekonomis sehingga sangat bermanfaat bagi peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Penelitian desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika pada pembelajaran Matematika materi bangun datar trapesium dan belah ketupat di kelas V SDN Margajaya memiliki kelebihan dan kekurangan. Selaras dengan itu, rekomendasi berdasarkan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengembangan desain media pembelajaran “Koja” bercirikan etnomatematika dapat dikembangkan lagi agar lebih baik dari segi desain dan pengaplikasiannya.
- b. Perlu diadakannya desain media pembelajaran yang serupa yang berhubungan dengan pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar trapesium dan belah ketupat yang berhubungan dengan benda konkret, sehingga tidak hanya mengandalkan pemanfaatan video pembelajaran yang ada di platform YouTube saja.
- c. Pengoptimalan waktu pada proses penelitian dan pengembangan perlu dilakukan untuk menghasilkan produk yang ideal dan layak digunakan.

- d. Perlu diadakannya sosialisasi terkait pengembangan desain media pembelajaran yang sudah dibuat, sehingga desain media yang sudah dibuat dapat dikenal dan digunakan oleh banyak pendidik sehingga bisa lebih banyak mengadopsi dan memanfaatkan media pembelajaran konkret dan dihubungkan dengan budaya lokal setempat.