

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda di kelas I Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis dan eksplorasi pada media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda yaitu 1) ketersediaannya media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang di kelas I Sekolah Dasar masih kurang, 2) pembelajaran matematika cenderung hanya menggunakan buku ajar, 3) media yang kurang menarik bagi peserta didik, dan 4) dalam proses pembelajaran tidak memanfaatkan lingkungan sehari-hari peserta didik, sehingga perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran matematika pada materi geometri bangun ruang di kelas I Sekolah Dasar.
2. Desain dan konstruksi pengembangan media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda di kelas I Sekolah Dasar dirancang dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum Merdeka. Dalam merancang media *flashcard* peneliti memperhatikan kriteria dalam pemilihan media yaitu dari *access, cost, interactivity, organization, dan novelty*. Selanjutnya peneliti memperhatikan karakteristik media *flashcard* yaitu dari bentuk, warna, gambar, dan komponen dalam media *flashcard*. Media *flashcard* yang dikembangkan oleh peneliti dilengkapi dengan gambar makanan tradisional Sunda dan bangun ruang serta deskripsi mengenai ciri-ciri bangun ruang dan makanan tradisional Sunda. Pada media *flashcard* ini dilengkapi dengan variasi warna yang berbeda dengan tujuan untuk membedakan konsep kartu yaitu terdapat 3 konsep kartu. Konsep kartu pada media *flashcard* ini yaitu menyebutkan bangun ruang, menyebutkan ciri-ciri bangun ruang, dan mencari bentuk bangun ruang.
3. Implementasi dari penggunaan media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda di sekolah dasar dilaksanakan dalam dua tahap di 2 SD yang berbeda yaitu SDN 2 Cijulang dan SDN 2

Sukamaju. Media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda layak digunakan. Hal tersebut berasal dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pedagogik, respon guru, dan respon peserta didik. Validasi ahli media mencapai hasil 73 %, validasi ahli materi mencapai 85%, dan validasi ahli pedagogik mencapai 75. Merujuk pada hasil implementasi yang telah dilaksanakan mendapatkan respon yang positif yaitu dari kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa produk media *flashcard* yang telah dikembangkan layak digunakan di sekolah dasar kelas I. Hal tersebut dilandaskan pada hasil respon peserta didik yang menyatakan bahwasannya media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Respon media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda memperoleh respon yang positif yaitu respon peserta didik mencapai rata-rata 100%, berdasarkan hasil wawancara bahwasannya peserta didik dalam pembelajaran geometri menggunakan media *flashcard* sangat menyenangkan dan membantu dalam memahami materi bangun ruang. Adapun respon dari pendidik mencapai rata-rata 98,75%. Hasil wawancara dari pendidik yaitu media *flashcard* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

5.2. Implikasi

Merujuk pada hasil penelitian, bahwasannya penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Terdapat beberapa implikasi yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda di kelas I Sekolah Dasar diantaranya sebagai berikut.

1. Berdasarkan data, ketika pembelajaran menggunakan media *flashcard* motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat dikarenakan media pembelajaran visual yang berwarna sehingga menarik perhatian peserta didik.
2. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dapat digunakan sebagai permainan edukatif sehingga suasana pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang bermakna.

3. Pada proses pembelajaran dapat menggunakan makanan tradisional Sunda untuk membantu memahami konsep bangun ruang sehingga menjadi pembelajaran yang kontekstual.

5.3. Rekomendasi

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh hasil bahwasannya media *flashcard* geometri berbasis etnomatematika makanan tradisional Sunda di kelas I Sekolah Dasar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi dalam penggunaan media *flashcard* diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media *flashcard* harus mengetahui aplikasi edit seperti aplikasi *canva* dan cara penggunaannya.
2. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media *flashcard* harus memperhatikan estetika seperti pemilihan warna, teks, dan gambar. Selain itu harus memperhatikan kemudahan dalam penggunaan seperti pedoman penggunaan media *flashcard* yang jelas.
3. Bagi peneliti yang akan meneliti di kelas I sekolah dasar, peserta didik kelas I belum bisa menentukan pilihan angket sendiri, sehingga harus melakukan probing untuk mendapatkan data tambahan.
4. Bagi peneliti yang akan meneliti mengenai etnomatematika Sunda dalam hal artefak tidak hanya pada makanan tradisional Sunda saja terdapat budaya lain yang dapat digali.
5. Bagi pengguna yang akan menggunakan media *flashcard* harus memahami terlebih dahulu konsep dan cara penggunaan *flashcard* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran