

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran game edukasi dengan pendekatan etnomatematika dilakukan melalui penentuan tujuan instruksional serta pembuatan alur pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan *Problem Based Learning* (PBL). Penerapan PBL dalam game edukasi meliputi tahap orientasi masalah, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan model one group *pretest-posttest* dan dilaksanakan pada siswa kelas III SD, sedangkan uji instrumen soal dilakukan di kelas IV dan V. Unsur etnomatematika tampak pada materi yang disajikan di dalam game edukasi, sedangkan pada tahap akhir dilakukan validasi media pembelajaran. Hasil uji kepakaran menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi layak digunakan dengan skor rata-rata yang berada pada kategori “sangat baik”.
2. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis meliputi observasi pembelajaran, wawancara, serta survei kemampuan *Problem Solving* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, eksternal, pengembangan, dan fungsional. Tahap desain melibatkan penyusunan instrumen evaluasi (*pretest* dan *posttest*), pengembangan konten materi yang dikaitkan dengan budaya lokal, serta pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media berbasis etnomatematika menggunakan Canva dan Smart Art Creator. Tahap implementasi dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah 20 Bandung melalui kegiatan *pretest*, pembelajaran menggunakan game edukasi, *posttest*, serta pengisian angket tanggapan siswa. Tahap evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terkait kualitas media dan hasil belajar siswa.

3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran game edukasi dengan pendekatan etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* menunjukkan hasil yang sangat baik. Rata-rata persentase tanggapan siswa mencapai 86,45%, yang termasuk kategori “sangat baik” baik dari aspek kualitas, kemudahan, manfaat, maupun fasilitas media pembelajaran.
4. Berdasarkan analisis hasil belajar, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,33 dan meningkat menjadi 86,83 pada *posttest*. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,65 yang termasuk kategori “sedang”. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis PBL dengan pendekatan etnomatematika efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa pada mata pelajaran matematika.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukasi, khususnya yang dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning*, sebagai variasi dalam proses pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media serupa dapat diterapkan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna menguji konsistensi efektivitasnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas aspek penilaian, misalnya dengan mengukur dampak terhadap keterampilan kolaborasi atau kreativitas siswa, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap inovasi pembelajaran.