

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan menggunakan metode *Didactical Design Research* (DDR), maka dapat disimpulkan menjadi beberapa poin diantaranya:

1. Teridentifikasinya *learning obstacle* awal dan *learning obstacle* akhir yang diklasifikasikan menjadi tiga yaitu *learning obstacle* terkait kesalahan konsep, *learning obstacle* terkait kesalahan prinsip, dan *learning obstacle* terkait kesalahan verbal.
2. Desain didaktis awal disusun berdasarkan analisis *learning obstacle* awal dan bahan ajar matematika mengenai materi jaring-jaring kubus dengan mengintegrasikan unsur budaya didalamnya yaitu permainan engklek yang telah divalidasi oleh ahli. Selain itu, saat implementasi desain didaktis, sebagian besar respon siswa muncul, ada pula yang tidak muncul, bahkan menemukan kesulitan baru yaitu siswa mengalami kesulitan menggambar jaring-jaring kubus dan dapat diatasi saat proses pembelajaran berlangsung. Implementasi desain didaktis awal menghasilkan permainan engklek baru pola 2-2-2 dengan aturan yang dimodifikasi.
3. Revisi Desain Didaktis berdasarkan etnomatematika permainan engklek dengan pola baru 2-2-2 dapat digunakan dalam proses pembelajaran jaring-jaring kubus. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan etnomatematika permainan engklek dapat memberikan nilai karakter siswa terhadap kecintaan budaya lokal.

#### B. Saran

Desain didaktis jaring-jaring kubus yang telah dikembangkan memiliki keterbatasan saat melakukan penelitian. Peneliti terhambat karena adanya wabah *COVID-19* yang mengakibatkan saat pengujian instrumen *learning obstacle* awal dilakukan secara daring. Implementasi tetap dilaksanakan tatap muka di lingkungan tempat tinggal peneliti dengan jumlah subjek yaitu 4 orang siswa kelas V saat implementasi

desain didaktis awal dan 6 orang siswa saat implementasi revisi desain didaktis, hal tersebut menjadi kelemahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti memiliki beberapa saran terkait pengembangan desain pembelajaran jaring-jaring kubus berdasarkan analisis permainan engklek diantaranya sebagai berikut.

1. Desain didaktis yang telah dibuat dapat dijadikan alternatif lain desain pembelajaran jaring-jaring kubus menggunakan etnomatematika permainan engklek.
2. Desain didaktis ini dapat diimplementasikan kembali secara pembelajaran formal apabila situasi sudah normal agar desain yang telah disusun lebih teruji kualitasnya.
3. Dalam mengimplementasikan desain didaktis ini harus mengatur waktu dengan baik dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang sesuai.

Peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan desain didaktis yang telah disusun agar menjadi pengembangan desain didaktis yang lebih baik lagi.