

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Analisis isi desain didaktik pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar dilakukan dengan menganalisis dokumen yang terdiri dari:

1. Desain Didaktik Pembelajaran Etnomatematika Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Desain didaktik meliputi 3 LKS yaitu LO, DDA, dan RRD.

a. LO (*Learning Obstacle*)

Berdasarkan hasil analisis dari Learning obstacle siswa masih kesulitan memahani soal dalam bentuk cerita hal tersebut dapat dilihat pada jawaban siswa dalam menjawab soal. Siswa kesulitan ketika membuat cerita dalam bentuk yang berbeda dan siswa hanya menuliskan cerita dalam bentuk yang sama dari soal yang diberikan.

b. DDA (Desain Didaktik Awal)

Berdasarkan hasil analisis dari respon siswa dalam mengerjakan LKS pada kelas II dalam materi pengurangan hambatan belajar siswa mulai berkurang, hal ini dibuktikan dengan banyak respon siswa yang sesuai dengan prediksi.

c. RDD (Revisi Desain Didaktik)

Berdasarkan hasil analisis dari respon LKS siswa pada tahapan RDD ini pembelajaran etnomatematika melalui permainan endog-endogan pada materi pengurangan siswa kelas II mendapat respon yang cukup baik. hal ini ditunjukkan berdasarkan jawaban siswa yang sudah sesuai dengan prediksi.

Pembelajaran matematika dalam mempelajari pengurang akan menjadi mudah dipahami oleh siswa jika didukung oleh bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan tradisional

merupakan aktivitas yang mudah dipahami siswa, dengan modifikasi permainan endog-endogan dalam materi pengurangan, siswa dapat mudah memahami materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes hingga bisa teratasi hambatan belajarnya, sehingga siswa bisa menjawab soal sesuai dengan prediksi yang diberikan oleh guru.

2. Pedagogik pembelajaran etnomatematika sunda dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas II sekolah dasar

Berdasarkan hasil refleksi siswa menuliskan bahwa proses pembelajaran sangat menyenangkan. Peran guru selama pembelajaran berlangsung mampu membuat hubungan yang baik antara siswa dengan materi pembelajaran. Karena selama proses pembelajaran siswa bisa beradaptasi dengan baik dan dapat menjawab soal sesuai dengan prediksi yang diberikan guru.

B. SARAN

Berdasarkan Analisis isi desain didaktis pembelajaran etnomatematika sunda melalui permainan endog-endogan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pembelajaran etnomatematika sunda bisa diterapkan dalam pembelajaran agar siswa dapat mengetahui dan melestarikan budaya serta dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami pembelajaran matematika lebih baik lagi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih belum sempurna dan banyak kekurangannya maka dari itu di perlukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran etnomatematika sunda yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.