

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. SIMPULAN**

Simpulan dari penelitian ini, antara lain:

1. Dari hasil tes *learning obstacle* yang dilakukan di kelas IV A dan IV B SDN Drangong 1 didapati *learning obstacle* siswa pada materi pecahan yaitu:
  - a. Tipe 1: *learning obstacle* terkait penulisan lambang bilangan pecahan.
  - b. Tipe 2: *learning obstacle* terkait mengurutkan beberapa nilai pecahan.
  - c. Tipe 3: *learning obstacle* terkait pemahaman prosedural dalam menunjukkan suatu pecahan.
  - d. Tipe 4: *learning obstacle* terkait mengartikan nilai pecahan berdasarkan gambar.
  - e. Tipe 5: *learning obstacle* terkait pemaknaan gambar yang menunjukkan bentuk pecahan.
  
2. Desain didaktik awal terkait konsep pecahan disusun berdasarkan *learning obstacle* yang muncul. DDA ini dilaksanakan di kelas III A SDN Drangong 1. Bentuk penyajian desain didaktik terkait materi pecahan disusun menjadi lima kegiatan yaitu:
  - a. Kegiatan 1, yaitu disain didaktik dengan menggunakan indikator mengajukan dugaan terkait LO penulisan lambang bilangan pecahan.
  - b. Kegiatan 2, yaitu desain didaktik dengan menggunakan indikator menemukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi.
  - c. Kegiatan 3, yaitu desain didaktik dengan menggunakan indikator melakukan manipulasi matematika terkait LO pemahaman prosedural dalam menunjukkan suatu pecahan

Rahma Khoiriyah, 2023

**DESAIN DIDAKTIK PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA BERBASIS MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MELALUI PERMAINAN KUBUK MANUK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Kegiatan 4, yaitu desain didaktik dengan menggunakan indikator menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi terkait LO mengartikan nilai pecahan berdasarkan gambar.
- e. Kegiatan 5, yaitu desain didaktik dengan menggunakan indikator menarik kesimpulan dari suatu pernyataan yang ada terkait LO pemaknaan gambar yang menunjukkan bentuk pecahan.

Hasil implementasi dari desain didaktik awal (DDA) kemampuan penalaran matematis melalui pembelajaran etnomatematika berbasis model *contextual teaching and learning* siswa pada materi pecahan. Terdapat lima kegiatan yang hasilnya belum optimal karena masih terdapat respon siswa yang menjawab tidak sesuai dengan prediksi peneliti sehingga desain tersebut harus dibuat revisi desain didaktik.

3. Revisi desain didaktik disusun berdasarkan hasil DDA yang belum optimal. RDD ini dilaksanakan di kelas III B SDN Drangong 1. Bentuk penyajian revisi desain didaktik terkait konsep pecahan disusun menjadi lima kegiatan seperti desain didaktik awal yaitu:

- a. Kegiatan 1, mengacu pada indikator mengajukan dugaan.
- b. Kegiatan 2, mengacu pada indikator menemukan pola atau sifat dari gejala matematis untuk membuat generalisasi.
- c. Kegiatan 3, mengacu pada indikator indikator melakukan manipulasi matematika.
- d. Kegiatan 4, mengacu pada indikator menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap kebenaran solusi.
- e. Kegiatan 5, mengacu pada indikator menarik kesimpulan dari suatu pernyataan yang ada.

Hasil implementasi dari revisi desain didaktik (RDD) kemampuan penalaran matematis melalui pembelajaran etnomatematika berbasis model *contextual teaching and learning* siswa pada materi pecahan. RDD ini sudah dikatakan optimal karena dari lima kegiatan desain didaktik yang telah diimplementasikan kepada siswa sudah tidak ada lagi respon siswa

yang menjawab tidak sesuai dengan prediksi peneliti. Dengan demikian, pembelajaran etnomatematika berbasis model *contextual teaching and learning* di kelas III sekolah dasar dapat dikatakan optimal dan dapat mengatasi *learning obstacle* yang masih terjadi saat implementasi DDA.

## **B. REKOMENDASI**

Berdasarkan pembahasan dan simpulan dari penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi terkait desain didaktik yaitu:

1. Desain didaktik ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran matematika berbasis budaya khususnya pada materi pecahan melalui permainan tradisional.
2. Desain didaktik ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menjadikan etnomatematika berbasis model *contextual teaching and learning* sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis.
3. Desain didaktik ini perlu dikembangkan karena dapat membantu guru dalam menganalisis terhadap respon siswa sehingga kesulitan belajar siswa dapat diminimalisir.
4. Desain didaktik ini harus lebih menarik dalam penyajiannya agar siswa yang mengikuti proses pembelajaran tidak merasa jenuh dan lebih bersemangat.
5. Guru perlu memperhatikan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Untuk itu, disarankan agar guru lebih dalam menganalisis hambatan belajar (*learning obstacle*) yang dialami oleh siswa pada materi pecahan.
6. Guru perlu membuat prediksi serta antisipasi respon siswa sebelum mengimplementasikan desain didaktik ini, agar siswa dengan mudah memahami guru dan pembelajaran di kelas lebih optimal.