

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak pada materi perkalian untuk meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis siswa kelas III SDN Sayabulu, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak (kelas eksperimen) lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode ekspositori (kelas kontrol). Simpulan tersebut diperoleh berdasarkan data penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak memiliki kenaikan rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ekspositori. Nilai rata-rata tes awal untuk kelas eksperimen yaitu 45,75 dan untuk kelas kontrol yaitu 36,25. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir untuk kelas eksperimen yaitu 81,75 dan untuk kelas kontrol yaitu 68,25.
2. Sikap siswa setelah menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis berada dalam kategori Cukup (Positif). Simpulan tersebut diperoleh berdasarkan data penelitian dari 20 responden yang mengisi angket terdapat 6 responden yang dikategorikan Sangat Baik setelah menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis. Kemudian terdapat 4

responden yang dikategorikan Baik. Lalu terdapat 9 responden yang dikategorikan Cukup. Selanjutnya terdapat 1 responden yang dikategorikan Kurang. Kategorisasi tersebut ditentukan melalui skor yang didapatkan setiap responden kemudian diubah menjadi presentase. Kemudian peneliti menghitung rata-rata presentase seluruh responden dan didapatkan hasil sebesar 75%.

## **B. Saran**

Setelah rangkaian proses penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru dapat menerapkan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis.
- b. Diharapkan pembelajaran Etnomatematika Sunda dapat diterapkan disetiap materi pada mata pelajaran matematika. Karena terbukti dapat mengembangkan kemampuan metafora matematis siswa. Serta agar siswa lebih antusias dan memberikan warna baru bagi proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2. Bagi Peneliti Berikutnya**

- a. Bagi peneliti berikutnya yang hendak melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir metafora menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda, hendaknya benar-benar memperhatikan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Bagi peneliti berikutnya hendaknya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda dan dapat berkolaborasi dengan guru.