

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika *game math challenge* berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga dengan pendekatan etnomatematika untuk siswa SMP kelas VII merupakan penelitian *riset and development* yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan sebagaimana dijelaskan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan (Satria:2017:40) prosedur penelitian ini memiliki 5 langkah utama, yaitu: (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba lapangan skala kecil dan (5) revisi produk dan produk akhir.
2. Dilihat dari kriteria kevalidan, media pembelajaran matematika *game math challenge* berbasis *android* dengan pendekatan etnomatematika menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII adalah valid. Hal ini ditentukan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh total skor 109 dan masuk dalam kategori “**sangat baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: (1) Materi dan soal, (2)

pendukung materi pembelajaran, (3) kemutakhiran materi, (4) kebahasaan, (5) teknik penyajian, (6) penyajian pembelajaran, dan (7) kelengkapan penyajian. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh total skor 105 dan masuk dalam kategori “**sangat baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: (1) keterlaksanaan, (2) tampilan audio dan visual, (3) rekayasa perangkat lunak.

3. Dilihat dari kriteria kepraktisan, media pembelajaran matematika *game math challenge* berbasis *android* dengan pendekatan etnomatematika menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII adalah praktis. Hal ini ditentukan dari hasil penilaian 30 siswa. Hasil penilaian 30 siswa diperoleh total skor 1380 dan masuk dalam kategori “**sangat baik**”, dilihat dari beberapa kriteria antara lain: (1) aspek minat belajar, (2) aspek kemudahan pemahaman, dan (3) aspek penyajian media.
4. Dilihat dari kriteria keefektifan, media pembelajaran matematika *game math challenge* berbasis *android* dengan pendekatan etnomatematika menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi segiempat dan segitiga untuk siswa SMP kelas VII adalah efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes evaluasi. Sebanyak 97% dari 30 siswa dalam satu kelas memenuhi nilai KKM.

B. Keterbatasan Peneliti

1. Media pembelajaran ini belum diujicobakan diberbagai tempat (sekolah) yang heterogen. Dengan pertimbangan baik waktu maupun biaya, peneliti hanya menetapkan SMP N 2 Godean sebagai tempat penelitian.
2. Pendistribusian media memerlukan waktu yang cukup lama sehingga mengurangi jam pelajaran/ waktu proses pembelajaran.
3. Masih banyak kereta kencana keraton yogyakarta yang bisa dikaji untuk dijadikan bahan ajar dengan pendekatan etnomatematika, pada penelitian kali ini peneliti memutuskan untuk memilih dua kereta kencana untuk dijadikan objek karena memerlukan waktu yang lama untuk mengkaji semua koleksi kereta kencana keraton yogyakarta.

C. Saran

1. Diujicobakan kembali di beberapa sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih beragam sehingga penggunaan media pembelajaran matematika *game math challenge* berbasis *android* ini nantinya mencapai tujuan yang diharapkan yaitu valid, praktis, dan efisien secara optimal.
2. Pendistribusian media sebaiknya dilakukan tidak pada jam pelajaran/bisa dilaksanakan pada jam istirahat, sehingga tidak mengurangi jam pelajaran/waktu proses pembelajaran.
3. Berlanjutnya penelitian pengembangan media pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika khususnya

menggunakan unsur kereta kencana keraton yogyakarta karena masih banyak kereta kencana yogyakarta yang belum digunakan untuk menyampaikan pembelajaran matematika dengan pendekatan etnomatematika.