

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran “KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) Materi Bangun Datar” dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) Materi Bangun Datar pada kelas VII SMP Negeri 3 Lasem menggunakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) atau *Research and development* dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang melalui lima tahap yaitu tahap pertama analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil uji validasi kelayakan oleh ahli materi yaitu berjumlah 268 dan $\bar{x} = 89,33$, dengan skor rata-rata $x > 79,995$ dalam kategori “Sangat Layak”. Validasi kelayakan oleh ahli media dilakukan dengan dua tahap di mana tahap akhir memperoleh jumlah skor 167 dan $\bar{x} = 83,5$, dengan rentang skor $x > 79,995$ dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil yang diperoleh dari uji coba tahap awal atau skala kecil oleh 8 peserta didik yaitu berjumlah 760 dan $\bar{x} = 88,438$, dengan $x > 79,99$ dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari penelitian lapangan dengan jumlah responden 56 oleh peserta didik memperoleh jumlah skor 5063 dan $\bar{x} = 92,054$, dengan rentang nilai $x > 79,99$ dan masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut maka KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) Materi Bangun Datar masuk dalam kategori “Sangat Layak” sebagai media pembelajaran matematika untuk materi bangun datar segitiga dan segiempat khususnya digunakan di SMP Negeri 3 Lasem.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan manfaat penelitian maka terdapat beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru, diharapkan media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat

Jawa) Materi Bangun Datar dapat dijadikan media pembelajaran untuk variasi pembelajaran, untuk membantu proses belajar matematika agar peserta didik lebih aktif dan tertarik terhadap materi yang disampaikan, serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah dan peserta didik.

2. Bagi Peserta didik, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan adanya media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) Materi Bangun Datar agar peserta didik dapat berperan dalam proses pembelajaran dan belajar bekerjasama antar peserta didik lainnya.
3. Bagi Peneliti lain, diharapkan menjadi referensi dalam penelitiannya dan dapat mengembangkan media pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa) Materi Bangun Datar menjadi media yang lebih baik lagi.

