

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Disimpulkan bahwa pengembangan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena memenuhi 3 kriteria kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan hasil sebagai berikut:

1. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat kelas VIII SMPN 2 Geger memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase gabungan rata-rata sebesar 90,63% berdasarkan hasil pengisian angket validasi yang telah diisi oleh 2 validator.
2. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat kelas VIII SMPN 2 Geger memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase rata-rata pengisian angket respon sebesar 90,28% pada uji coba terbatas dan 89,20% kelas eksperimen serta 86,08% kelas kontrol pada uji coba lapangan.
3. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat kelas VIII SMPN 2 Geger memperoleh kategori kurang efektif dengan persentase 47,69% kelas eksperimen dan 44,61% kelas kontrol namun terdapat pengaruh penggunaan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* terhadap pemahaman

matematika siswa menggunakan uji Mann-Whitney dengan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,001.

B. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

1. Materi yang tercantum pada modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* hanya terbatas pada materi segiempat.
2. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* yang dikembangkan hanya berkaitan dengan budaya tentang permainan engklek, sehingga dapat dikembangkan pada budaya lain.

C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Berikut implikasi hasil penelitian dari pengembangan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat.

1. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat dapat menjadi referensi guru sebagai perangkat untuk membantu proses pembelajaran matematika.
2. Siswa mudah memahami materi segiempat dengan menggunakan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning*.

3. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* materi segiempat dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif pada saat pembelajaran.
4. Modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* materi segiempat dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa secara signifikan.

D. Saran

Peneliti memiliki saran sebagai berikut, berdasarkan kritik dan saran dari pengembangan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* pada materi segiempat.

1. Bagi Siswa disarankan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* sebagai alat bantu pembelajaran matematika terkait materi segiempat.
2. Bagi pendidik, disarankan untuk dapat menerapkan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* agar pembelajaran matematika lebih memberikan kesan menarik dan mampu meningkatkan prestasi akademik siswa.
3. Bagi sekolah, disarankan agar menyediakan sarana dan prasarana untuk mendorong pembelajaran dengan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning*.
4. Bagi peneliti, disarankan dapat mengembangkan modul ajar berbasis etnomatematika dengan model *Experiential Learning* dengan materi

berbeda dan melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan budaya Indonesia.