

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika yang dirancang untuk mengasah *student noticing* pada materi aljabar. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 88,42% dari ahli materi dan 92,50% dari ahli media, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan isi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, serta kualitas tampilan dan interaktivitas, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi aljabar yang terintegrasi dengan konteks budaya lokal dan unsur gamifikasi secara efektif.
2. Media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 98,42%, uji coba lapangan sebesar 87,21%, dan tanggapan guru mencapai 98,89%. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik secara visual, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Kepraktisan ini didukung oleh navigasi yang intuitif, desain menarik, serta elemen gamifikasi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

3. Media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika terbukti efektif dalam mengasah *student noticing*. Hasil tes menunjukkan skor rata-rata kelas eksperimen (63,85) secara signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol (42,32), dengan  $p = 0,000$ . Perbedaan paling menonjol terjadi pada aspek *interpreting* (65% vs. 43%), disusul *attending* (71% vs. 47%) dan *deciding* (55% vs. 37%). Observasi aktivitas menunjukkan capaian rata-rata *student noticing* kelas eksperimen sebesar 70,05%, lebih tinggi dan merata dibanding kontrol (49,86%). Sebagian besar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi–sangat tinggi. Dengan demikian, media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika dapat diandalkan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam mengasah aspek *attending*, *interpreting*, dan *deciding*, yang merupakan fondasi penting dalam pembelajaran matematika bermakna di tingkat SMP.

#### **B. Keterbatasan Pengembangan**

Dalam proses pengembangan media ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Media interaktif hanya dapat diakses saat perangkat elektronik terhubung dengan jaringan internet, sehingga kurang optimal digunakan di wilayah dengan keterbatasan akses atau kestabilan koneksi.
2. Materi yang dikembangkan masih terbatas pada topik aljabar kelas VII, sehingga penerapan media ini belum mencakup materi lain dalam kurikulum matematika. Pengembangan lanjutan diperlukan agar media

dapat dimanfaatkan pada topik matematika lainnya seperti geometri, statistika, atau bilangan.

3. Integrasi unsur budaya lokal masih bersifat sederhana, terutama pada representasi visual dan konteks cerita. Perlu eksplorasi lebih dalam agar unsur etnomatematika yang digunakan dapat mencerminkan keragaman budaya secara lebih utuh dan mendalam.

### **C. Implikasi Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Hasil dari penelitian ini memberikan beberapa implikasi terhadap pembelajaran matematika berbasis budaya, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengasah *student noticing*:

1. Media interaktif berbasis gamifikasi etnomatematika dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengasah *student noticing*, terutama dalam konteks pembelajaran aljabar.
2. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga membantu mengubah paradigma belajar matematika yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual.
3. Integrasi unsur budaya lokal dalam media memberikan nilai tambah dalam pelestarian budaya sekaligus memperkuat keterkaitan antara matematika dan kehidupan sehari-hari.

### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat memanfaatkan media interaktif ini secara maksimal sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan dan bermakna, sehingga mengasah *student noticing* dalam memahami konsep aljabar.

2. Bagi Pendidik

Guru dapat menjadikan media ini sebagai pendukung pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal, sekaligus sebagai alat bantu dalam membangun perhatian, interpretasi, dan pengambilan keputusan siswa secara lebih terstruktur.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya, agar proses belajar menjadi lebih kontekstual, adaptif, dan relevan dengan karakteristik siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti di masa mendatang dapat melakukan pengembangan lebih lanjut dengan memperluas cakupan materi, memperbaiki antarmuka media, serta mengujicobakan media pada populasi yang lebih luas untuk mengukur generalisasi dan dampaknya secara lebih mendalam.