

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan menerapkan media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika. Tujuan penerapannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi keliling bangun datar. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan di kelas V SDN Jiwan 01, ditemukan sejumlah temuan sebagai berikut.

1. Pada tahap perencanaan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa modul ajar yang digunakan pada siklus I dan siklus II telah memenuhi prasyarat untuk seluruh komponen dalam lembar cek dokumentasi sebagai acuan kelayakan modul telah terpenuhi dengan baik.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran terdapat perbaikan dari hasil refleksi, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai prosedur pembelajaran.
3. Pada hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa, diketahui bahwa penerapan media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika mampu meningkatkan siswa berkemampuan rendah naik menjadi siswa berkemampuan sedang dan tinggi, dengan persentase ketuntasan klasikal siswa naik dari 65,43% menjadi 84,61%. Sehingga penggunaan media *Math Quest (Mathematic*

Adventure Quest) berbasis etnomatematika terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada materi keliling bangun datar dalam pembelajaran Matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang memanfaatkan penggunaan media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terdapat beberapa saran berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan dapat mengadopsi dan mengadaptasi perencanaan pembelajaran yang telah dirancang dalam penelitian ini sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Dalam pelaksanaannya, guru dapat menerapkan atau menyesuaikan penggunaan media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika pada kondisi atau permasalahan pembelajaran yang serupa, karena media ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang menarik siswa melalui permainan yang interaktif dan dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui konteks etnomatematika. Selain itu, hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini diharapkan dapat dipertahankan dan dikembangkan oleh guru, sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dapat terus terjaga dan ditingkatkan secara berkelanjutan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menetapkan kebijakan yang mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif, khususnya media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika, dalam proses pembelajaran. Kebijakan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat *Chromebook*, akses teknologi, serta fasilitas pendukung lainnya. Dengan adanya kebijakan sekolah yang mendukung, pelaksanaan pembelajaran berbasis media dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan, sehingga mampu membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Penerapan media *Math Quest (Mathematic Adventure Quest)* berbasis etnomatematika memberi peluang untuk penelitian lanjutan, terutama terkait kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan inovasi serupa di jenjang, mata pelajaran, atau konteks berbeda untuk memperkaya kajian pendidikan berbasis teknologi dan pembelajaran aktif.