

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis data penelitian pengembangan perangkat pembelajaran, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran matematika model *probing-prompting* berbasis etnomatematika untuk melatih kemampuan komunikasi matematika termasuk dalam kategori valid, dengan menghasilkan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,94, LKS sebesar 4,02, Kisi-kisi Soal sebesar 4,04, dan Soal Tes sebesar 4,12.
2. Perangkat pembelajaran model *probing-prompting* berbasis etnomatematika untuk melatih kemampuan komunikasi matematika termasuk dalam kategori praktis, dengan penilaian B oleh dua *validator* yang berarti perangkat dapat digunakan dengan sedikit revisi dan penilaian A oleh satu *validator* yang berarti perangkat dapat digunakan dengan tanpa revisi.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, tergolong dalam kategori efektif, dengan melihat bahwa:
  - a. Persentase aktivitas siswa aktif yaitu sebesar 97,1%
  - b. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran sebesar 96% pada pertemuan pertama dan 92% pada pertemuan kedua, yang berarti terlaksana dengan baik
  - c. Persentase respons positif siswa terhadap pembelajaran yaitu sebesar 86,95%
  - d. Persentase tes hasil belajar terhadap siswa yang tuntas yaitu sebesar 86,67%

#### B. Saran

1. Dalam penelitian ini fokus pada etnomatematika yang berupa benda atau kerajinan lokal khas Banyuwangi, misalnya : Kerajinan Gintangan, Besek, Lesung (musik

gedogan), miniatur gandrung dan sebagian menggunakan hitungan lokal, seperti *kilan*, *jangkah*, *hasta*, dan *depa*. Pembaca yang tertarik mengembangkan pembelajaran berbasis etnomatematika bisa menggunakan etnomatematika pada bidang yang lain, seperti adat istiadat, kebudayaan, candi, artefak. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan budaya daerah kepada siswa sekaligus sebagai bahan dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa.

2. Media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran hanya berhenti pada aplikasi android yang sifatnya individu bukan massal. Untuk kedepannya mungkin bisa dijadikan produksi media yang bisa digunakan oleh banyak orang dengan mengunggah ke *google play* atau *playstore*.

