

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa

1. Modul etnomatematika dengan integrasi *QR Code* berbasis video dinilai layak dan valid. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan 100% kesesuaian, yang berarti modul ini sudah sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun fungsinya. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan 80% kesesuaian, yang berarti isi materi dalam modul ini sudah relevan dan sesuai dengan kurikulum yang ada serta implementasi etnomatematikanya.
2. Modul ini terbukti sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka untuk belajar matematika. Hal ini terlihat jelas dari peningkatan yang signifikan antara hasil sebelum tindakan dan setelah tindakan yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan modul. Rerata hasil angket sebelum tindakan adalah 50,76, yang menunjukkan tingkat pemahaman awal yang masih cukup rendah. Namun, setelah menggunakan modul etnomatematika berbasis *QR Code* dan video, rerata hasil setelah tindakan mencapai 88, yang menunjukkan peningkatan sebesar 73,3%. Peningkatan yang besar ini menunjukkan bahwa modul ini berhasil merangsang minat belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan *QR Code* yang terhubung dengan video memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Hal ini membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dan lebih bersemangat dalam mempelajari konsep-konsep matematika. Video yang disertakan dalam modul juga memberikan penjelasan yang lebih jelas dan visual, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga merasa lebih tertarik untuk mendalami materi yang diajarkan. Dengan hasil yang sangat positif ini, dapat disimpulkan bahwa modul etnomatematika berbasis *QR Code* dapat menjadi alternatif yang sangat inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika di sekolah dasar.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan terkait pemanfaatan produk modul etnomatematika dengan integrasi *QR Code* berbasis video adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sangat penting bagi pihak sekolah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi yang mendukung penggunaan modul ini. Penyediaan perangkat yang memadai seperti tablet atau laptop, serta memastikan koneksi internet yang stabil, akan sangat membantu kelancaran pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penyediaan perangkat yang memadai juga dapat memberikan akses ke video pembelajaran yang terkoneksi dengan *QR Code* sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa di luar jam pelajaran. Dengan menyediakan akses yang mudah dan memadai, sekolah dapat mendorong siswa untuk belajar lebih fleksibel dan mendalami materi lebih lanjut di rumah.
2. Bagi Guru, disarankan agar diberikan pelatihan lebih lanjut mengenai cara memanfaatkan teknologi, khususnya *QR Code* dan video pembelajaran, secara

efektif dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini akan membantu guru dalam mengatasi kendala teknis yang mungkin terjadi, seperti masalah perangkat atau koneksi internet, serta memaksimalkan penggunaan modul dalam pengajaran. Guru juga perlu mengatur pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil ketika terdapat keterbatasan perangkat, agar setiap siswa dapat mengakses *QR Code* dan video secara bergiliran dan memanfaatkan pembelajaran secara maksimal. Selain itu, penting bagi guru untuk memberikan umpan balik secara berkala kepada pengembang modul mengenai pengalaman penggunaan modul di kelas, agar modul ini terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang ada.

3. Bagi Siswa, mereka disarankan untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memanfaatkan video pembelajaran yang ada pada *QR Code*. Video ini tidak hanya membantu dalam memahami materi yang diajarkan, tetapi juga bisa menjadi referensi tambahan yang dapat diakses di luar jam pelajaran. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang belum dikuasai. Selain itu, saat menggunakan perangkat untuk mengakses modul, siswa juga disarankan untuk bekerja dalam kelompok belajar agar dapat saling berdiskusi dan memperkaya pemahaman mereka.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk memeriksa aplikasi atau website yang digunakan untuk membuat dan mengedit modul etnomatematika berbasis *QR Code*. Hal ini penting agar aplikasi atau website yang digunakan dapat berfungsi dengan baik dan memaksimalkan penggunaan modul. Peneliti perlu memastikan bahwa alat yang dipilih mudah diakses, dan stabil saat digunakan. Dengan begitu, modul ini bisa berjalan lancar dan memberikan pengalaman

pembelajaran yang optimal bagi guru dan siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menambahkan elemen peer assessment dalam penelitian terhadap siswa SD. Dengan menggunakan peer assessment, siswa dapat saling memberikan umpan balik. Tidak hanya itu, penggunaan *self assessment* juga penting untuk membantu siswa menilai pemahaman diri mereka, yang dapat mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. bagian buku modul, sebaiknya juga ditambahkan glosarium yang memuat istilah-istilah kunci yang digunakan dalam materi etnomatematika. Glosarium ini akan membantu siswa memahami istilah-istilah yang mungkin asing dan memastikan bahwa mereka dapat dengan mudah merujuk kembali ke definisi saat diperlukan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyeluruh. Dengan penambahan elemen-elemen ini, diharapkan modul etnomatematika berbasis *QR Code* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan mendalam bagi siswa dan guru.

Dengan implementasi yang tepat, produk ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas 3 SDN Pringgodani 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. dan Darmawan, D. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Adi., Novan., Mutrofin, S & Murtadhom M.A. 2016. 'Implementasi QuickResponse (QR) Code Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (UML). *Jurnal Antivirus*, 10(1), 44.
- Andriyani, & Kuntarto, E. 2017. Etnomatematika: Model Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Gantang*. 133–144, 2(2).
- Anggraeni, N. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Astriani, S. A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Nurul Jadid.
- Basuki. 2020. *Modul pembelajaran SMA Ekonomi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Benny, P. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Fakhrurrazi. 2018. Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*, 11, 86.
- Fatria, F. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188
- Febriyanti, C., & S. 2017. Peran Minat dan InteraksiI Siswa dengan Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 4(3), 245–254.
- Fatria, D. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 45–52.
- Fitriza, R. 2018. *Studi Ethnomathematics Pada Arsitektur Tradisional Rumah Gadang Sumatera Barat dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah*. Bandung.
- Hasan. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Hasanah, H. 2016. *Media pembelajaran berbasis kearifan lokal: alternatif membangun karakter bangsa melalui pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Revitalisasi Nasionalisme Melalui Konseling Berbasis Kearifan Lokal Sejak Usia Dini 11-17.*
- Ilma, I., Usodo, B., 2024. Improving creative thinking skills and learning motivation through ethnomathematics-based interactive multimedia: An experimental study in primary school. *Multidisciplinary Science Journal*, 6(8), 2024141.
- Iskandar. 2019. *Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.* Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(1), 25–32.
- Iskandar, H. 2020. *SDGs DESA: Percepatan Pencapaian Tujuan Pembangunan Nasional Berkelanjutan.* Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Jannah, R. 2023. *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Etnomatematika Motif Batik Jonegoroan Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas VII.* Tesis di terbitkan. Bojonegoro: Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Kurnia, M. A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul latih Amplitude Shift Keying Modulation di KBK Telekomunikasi Departemen Pendidikan Teknik Elektro.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Muali, C. 2018. Konstruksi Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Sebagai Upaya Pemecahan Masalah Belajar. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–11.
- Musthofa N A, M. S. & M. M. A. 2016. Implementasi Quick Response (QR) Code pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling language (UML). *Jurnal Antivirus*, 10(1).
- Hamid, A & Mustofa. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1),
- Ramayulis. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Kalam Mulia.
- Saleh, N., Saud, S & Amsur, N.A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. Bandung: syUNM(Prosiding).
- Septiyawan, F. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code untuk Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 5(1), 14–21.
- Sari, F. M & Esti, H. (2015). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika, Minat Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1)

- Sarwoedi, L., Harjono, A., & Fitriyah, L. 2018. *Etnomatematika: Alternatif Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 3(2), 123–135.
- Sarwoedi., Marinka D.O., Febriani, P., & Wirne, I.N. 2018. Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 3(2).
- Soebagyo, Joko., Andriyono, Rohim. Razfy, Muhammad., A. M. 2021. Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1).
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Wulandari,P., Salsabila, A., ...,& Ulfiah,Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*. 5(2).
- Yuliastrin, A., Vebrianto, R., ... & Berlian,M. 2024. Pengembangan Modul Berbasis Quick Respond Code pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Basicedu*,8(1).