

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa telah dihasilkan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka pada tahap analisis (*Analysis*) sebagai sumber kontekstual dalam pengembangan LKPD dilakukan melalui wawancara dengan Ketua Adat Dusun Gurung Kempadik. Data yang diperoleh mencakup tahapan bermain, alat yang digunakan, makna yang terkandung, serta pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan permainan tersebut. Informasi ini menjadi dasar dalam mengintegrasikan unsur budaya ke dalam konten pembelajaran matematika secara kontekstual. Dilanjutkan dengan tahap perancangan (*design*), yaitu menyusun kerangka LKPD yang mengintegrasikan unsur budaya permainan Marsitekka ke dalam materi matematika kelas VIII, meliputi penyusunan peta konsep, indikator pencapaian kompetensi, alur kegiatan pembelajaran, serta rancangan tampilan LKPD yang dituangkan dalam bentuk draf awal. Kemudian pada tahap pengembangan (*development*), draf tersebut diwujudkan menjadi produk utuh dan divalidasi oleh ahli materi, ahli

media atau desain dan ahli budaya dengan hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid sebesar 89,11% setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Selanjutnya pada tahap implementasi (*implementation*), LKPD diujicobakan kepada 10 peserta didik kelas VIII B SMPN 7 Dedai dan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96,15% berdasarkan angket respons peserta didik dan guru. Pada tahap evaluasi (*evaluation*), dilakukan pengukuran efektivitas LKPD melalui angket motivasi belajar sesudah penggunaan LKPD, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 83,66% atau berada pada kategori efektif sehingga LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VIII.

2. Kevalidan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ditinjau berdasarkan hasil penilaian dari tiga pihak, yaitu dosen Program Studi Pendidikan Matematika sebagai validator ahli, guru mata pelajaran Matematika SMPN 7 Dedai sebagai validator praktisi, dan Ketua Adat sebagai validator budaya. Persentase hasil validasi dari ketiga validator adalah 89,11%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan keterangan “Sangat Valid”, sehingga dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

3. Kepraktisan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji skala kecil yang dilakukan terhadap 10 peserta didik Kelas VIII B SMPN 7 Dedai. Penilaian kepraktisan ditinjau dari beberapa aspek, dengan perolehan persentase sebesar 96,15%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Keefektifan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dinyatakan efektif berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar. Dari enam belas butir pernyataan yang diberikan, diperoleh rata-rata skor keseluruhan dari 25 subjek sebesar 83,66, yang termasuk dalam kategori “Efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. Respon peserta didik terhadap LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ditinjau dari beberapa aspek penilaian memperoleh persentase sebesar 83,46%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai perangkat ajar untuk meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik juga disarankan untuk mencari media pembelajaran yang menarik dari berbagai sumber guna menunjang proses belajarnya. Selain itu, peserta didik diharapkan belajar dengan giat dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran matematika, serta mampu menyampaikan ide dan gagasan baik kepada guru maupun kepada sesama peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lebih kondusif.
2. Bagi guru, diharapkan dapat terus berupaya menciptakan suasana belajar yang aktif di dalam kelas dengan mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka yang telah dikembangkan peneliti sebagai alat bantu pembelajaran untuk menunjang proses belajar, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi peneliti, harapannya penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan guna mengevaluasi keefektifan LKPD dan memperluas cakupan penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian serupa, terutama bagi mahasiswa pendidikan matematika dan jurusan terkait untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih baik.
4. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi lembaga di masa yang akan datang serta menjadi bahan referensi yang dapat menunjang dan mendukung pelaksanaan penelitian ilmiah lainnya. Selain itu, produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis etnomatematika permainan tradisional Marsitekka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga diharapkan dapat dijadikan bahan pengembangan atau penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam implementasi kurikulum merdeka pada pelajaran matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101. <https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i1.2960>
- Astuti, A. (2021). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning (PBL) untuk kelas VII SMP/MTs mata pelajaran matematika. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1011–1024.
- Bunga, S. B. A., Firdaus, H. P. E., & Fatqurhohman, F. (2025). Pengembangan LKPD berbasis etnomatematika pada arsitektur Pura Mandhara Giri Semeru Agung. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 691–704.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Destareiza, F. E., Nuryadi, & Supriyanti. (2024). Efektivitas LKPD berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 77–89. <https://doi.org/10.36526/tr.v8i1.3794>
- Deti, S., & Imammuddin, M. (2025). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada tari Minangkabau. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 453–462.
- Dwi, D. A., Afas, M. Z., Irawan, I., & Haidorizal, R. (2024). Pengaruh media LKPD interaktif berbasis Liveworksheet terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 79-86.
- Febrina, F., Fauzan, A., & Jamaan, E. Z. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terintegrasi Etnomatematika Permainan Congklak Materi Operasi Hitung Pada Peserta Didik Kelas II SD/MI. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10(1), 157–163.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-13.

- Fitri, Z. R., & Murtiyasa, B. (2023). Efektivitas LKPD berbasis etnomatematika kesenian Barong terhadap motivasi belajar peserta didik. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 212–226. <https://doi.org/10.31100/histogram.v7i2.3328>
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran Blabak Trarerodi pada materi geometri transformasi: Tahap expert review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 155–178.
- Hanifah, N., & Khairunnisa, A. (2023). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Pendidikan Informal, Formal, dan Nonformal. *Nusantara Hasana Journal*, 3(3), 19-25.
- Hutagalung, S. E. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan media pembelajaran pop up book pada mata pelajaran IPA kelas V SMP Advent 6 Air Bersih TP 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Hutapea, N. M., & Zanthi, L. S. (2023). Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1120–1131.
- Izzah., Sholikhah, H. A., Ansori. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek.
- Lestari, W., & Jailani. (2022). Efektivitas *discovery learning* berbasis etnomatematika terhadap motivasi dan pemahaman konsep matematika peserta didik SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 9(1), 55–67.
- Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98-109. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1877>

- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2022). Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik SMP dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (*discovery learning*). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 76–85.
- Mudhakhir, L., Prayitno, S., Tyaningsih, R. Y., & Arjun. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Barisan untuk Meningkatkan kemampuan Pemahaman Matematis. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 221-229. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5406>
- Muspawi, M. (2024). Jenis-jenis data dalam ilmu pendidikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *EDU RESEARCH*, 5(4), 195-204.
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 204-213.
- Novferma, Syafmen, W., & Wati, I. (2021). Pengembangan LKPD berilustrasi komik dengan konteks budaya Jambi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII. *Focus ACTion Of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 105–124. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3261>
- Novianti, I., & Dimpudus, A. (2025). Transformasi geometri dalam pola lantai tari Dayak (Flying High). *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 8(1), 120–134.
- Nuniati, N., Prasetyo, E., & Jufriansah, A. (2021). Pengembangan LKPD Terintegrasi Hots Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Orbita*, 7(2), 366-370.
- Nurlilah., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2020). Implementasi model Problem Based Learning dalam pembelajaran matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*. (pp.73-82)
- Purwanto, Ngalim. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT ROSDAKARYA

- Rahman, Arief Aulia. (2018). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Syiah Kuala University Press
- Rangkuti, A. N., & Hasibuan, A. I. (2022). *Strategi pembelajaran matematika*. Medan: Perdana Publishing.
- Riduwan dan Sunarto. (2017). *Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. ALFABETA
- Ristyawati, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran Matematika Materi Membandingkan Dan Mengurutkan Bilangan Cacah. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(1), 343-351.
- Rosa, D. M., Wildan, Hadisaputra, S., & Sofia, B. F. D. (2022). Pengembangan E-LKPD larutan asam basa berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 60–65. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2928>
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, F. N., Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2017, December). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1)
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan model PjBL di SMP. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820.
- Sastrawati, E., Maryono, & Budiono, H. (2023). *Etnomatematika: Matematika dalam Budaya Sepucuk Jambi Sembilan Lurah*. Jawa Tengah: Penerbit Media Guru.
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Ijahyadi, I. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian (teori dan praktik)*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.

- Sopyan, D. (2022). Desain pembelajaran kontekstual berbasis etnomatematika: Memahami pola bilangan melalui alat tradisional ancak. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 35–44.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA
- Sulistiyono, S., & Triyanti, M. (2024). Pengembangan LKPD IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 357-364
- Ulantina, Y. A., Sridana, N., Lu'luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2023). Efektivitas LKPD berbasis budaya dalam materi himpunan kelas VII di SMPN 9 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2302–2307.
- Umbaryati, U. (2019). Pentingnya LKPD pada Pendekatan scientific pembelajaran matematika. In PRISMA, prosiding seminar nasional matematika (pp. 217-225)
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada materi geometri berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47-55.
- Warni, R., Pangaribuan, F., & Hutaaruk, A. J. (2022). Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Motif Kain Sarung Batak Toba pada Materi Transformasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4812-4828. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2942>
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>