

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Setelah semua tahap pengembangan model 4D dilakukan, didapatkan bahwa :

1. Hasil validasi ahli media pada *game* edukasi ethostat (Etnomatematika statistika) berbantuan *construct 2* pada materi statistika menunjukkan hasil dengan kategori “Sangat Valid”. Pada validasi ahli materi juga memperoleh hasil yang sama yaitu dengan kategori “Sangat Valid”.
2. Hasil uji kepraktisan terhadap *game* edukasi ethostat (Etnomatematika statistika) berbantuan *construct 2* pada materi statistika menunjukkan hasil dengan kategori “Praktis”

Hal ini dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ethostat (Etnomatematika statistika) berbantuan *construct 2* pada materi statistika sudah layak dan siap digunakan dalam pembelajaran

#### B. Saran

Berdasarkan rangkaian penelitian yang dilakukan, peneliti menyarankan agar :

1. Penggunaan *Smartphone* yang bisa menjalankan aplikasi ethostat adalah tipe *Android*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji validasi ahli dan uji coba produk. Karena itu peneliti menyarankan bagi pengembang media selanjutnya agar dapat dilanjutkan sampai tahap ke efektifan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ethostat terhadap hasil belajar.
3. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ethostat dalam rangka menciptakan suasana belajar yang baru yang lebih interaktif dan kontekstual.

#### C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Setelah dihasilkan media ethostat yang layak dan siap digunakan selanjutnya adalah penyebaran. Penyebaran secara terbatas sudah dilakukan pada kelas X Teknik Farmasi C SMK Ma’arif NU 2 Ajibarang. Peserta didik menunjukkan

respon yang positif baik dari segi visual, audio ataupun pengalaman belajar yang diberikan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan media etnostat dapat disebarakan kepada sekolah sekolah dengan karakter peserta didik yang serupa. Penyebaran bisa dilakukan dengan kegiatan pelatihan guru ataupun workshop Pendidikan. Selain itu pengembangan produk lebih lanjut bisa difokuskan pada perluasan materi dan budaya yang digunakan. Dengan penyebaran dan pengembangan produk yang berkelanjutan, diharapkan media etnostat dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi statistika dan pelestarian budaya melalui matematika yang kontekstual.