

BAB V PENUTUP

5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian aktivitas penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan:

1. Sejarah permainan tradisional congklak di Indonesia sebenarnya tidak bisa lepas dari sejarah awal ditemukannya situs-situs yang mirip dengan congklak dari negara lain. Nama-nama permainan ini pun tiap negara berbeda dan memiliki sejarahnya sendiri. Namun, jika memfokuskan permainan congklak yang berkembang di Indonesia maka bisa disimpulkan bahwa congklak merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Selain itu, permainan tradisional congklak sarat akan nilai budaya, memiliki banyak manfaat, serta permainan ini pun memiliki keterkaitan dengan matematika.
2. Etnomatematika pada permainan tradisional congklak dilihat dari unsur matematika yang peneliti ketahui yaitu berupa aritmetika, geometri, graf, dan peluang. Unsur budaya pada permainan tradisional congklak yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian yaitu kejujuran (*Sportif*), ketelitian, kesabaran, dan saling berbagi.
3. Permainan tradisional congklak dapat berperan sebagai media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. Pembelajaran ini dapat dilaksanakan pada tiap-tiap jenjang sekolah sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai kebutuhan pengetahuan siswanya.
4. Pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 dapat memanfaatkan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika. Hal ini agar perspektif masyarakat atau siswa terhadap matematika sulit akibat keabstrakannya dapat teratasi dengan etnomatematika, sehingga materi matematika yang abstrak dapat dipahami karena lebih konkret.
5. Congklak sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat dipraktekkan dengan alat permainannya langsung maupun menggunakan

permainan digitalnya. Selain itu, pembelajaran matematika berbasis etnomatematika akan membuat siswa menumbuhkan karakter bangsa dan melestarikan budaya, karena selain belajar matematika mereka juga belajar budaya.

6. Mengeksplorasi etnomatematika pada congklak apabila dianalisis lebih luas maka dapat mengembangkan media pembelajaran matematika menjadi berhubungan dengan teknologi pada zaman sekarang. Graf pada congklak dapat direpresentasikan menjadi matriks, hal ini dapat menjadi awal mula untuk mengubah permainan tradisional congklak yang konvensional menjadi digital dengan menerapkannya kedalam program komputer.
7. Hasil pemahaman etnomatematika yang terdapat pada congklak dapat dimanfaatkan oleh masyarakat maupun siswa untuk membuat mereka dapat memenangkan permainan. Hal tersebut dilakukan dengan cara menerapkan ilmu matematika yang telah diketahui, kemudian menjadikannya strategi dalam memenangkan permainan tersebut.

5. 2. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai acuan, panduan, bacaan, serta pandangan yang dapat disajikan. Pertama, peneliti rasa pemerintah perlu mengadakan sosialisasi yang menyeluruh di setiap daerah mengenai pentingnya nilai-nilai budaya, khususnya dipergunakan permainan tradisional seperti congklak yang harus dilestarikan. Kedua, bagi pendidik atau Guru khususnya guru matematika diharapkan dapat mengintegrasikan pembelajaran matematika dengan pembelajaran budaya, seperti yang terdapat pada permainan tradisional congklak. Selain itu, guru juga dapat menjadikannya media pembelajaran berbasis etnomatematika yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pengetahuan siswanya. Ketiga, bagi peneliti diharapkan saat melakukan penelitian dapat meneliti lebih dalam dan lebih terperinci, sehingga penelitian tersebut dapat menjadi penelitian yang lebih komprehensif.