

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berikut adalah beberapa kesimpulan dari hasil dan pembahasan di atas:

1. Minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* berada pada kategori kurang baik dengan rata-rata sebesar 56,1622. Sedangkan minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen sesudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* berada pada kategori baik dengan rata-rata sebesar 64,5136.
2. Minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berada pada kategori kurang baik dengan rata-rata sebesar 55,3750 dan 58,2250.
3. Terdapat perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
4. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis dapat memberikan beberapa saran yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa, sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran dalam proses belajar matematika.
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan terdapat penelitian mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika lain yang lebih bervariasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.