**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pada permainan tradisional engklek memiliki aspek aspek etnomatematika sebagai berikut:

1. Etnomatematika pada Aspek Matematika

Konsep matematika pertama bentuk gaco yaitu bangun datar seperti, segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, dan lingkaran. Kedua bentuk area permainan engklek yaitu bangun datar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Ketiga pada pola area permainan engklek yaitu bangun ruang jaring-jaring kubus. Keempat area permainan tradisional engklek yaitu transformasi geometri pencerminan (*refleksi*). Kelima urutan pemain yaitu peluang pada permutasi. Keenam penentuan pemain yaitu operasi hitung pada pembagian. Ketujuh aturan main yaitu operasi hitung pada pertambahan. Dan terakhir kedelapan aturan main yaitu logika matematika pada implikasi.

1. Etnomatematika pada Aspek Historis dan Filosofis

Pada aspek historis dan filosofis yaitu bentuk-bentuknya yang berbeda dan terlihat membentuk bangun datar. Hal itu didasari sebagai pembeda dengan daya imaginasi tinggi yang mengkaitkannya dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu setiap manusia diberi keadilan dan kebebasan yang bermoral dan beretika. Masing-masing diberi kesadaran untuk menggunakan potensi yang ada pada dirinya karena manusia merupakan mahluk sosial. Artinya, saling membutuhkan dan harus bersosialisasi dengan manusia lain karena manusia tidak bisa memenuhi kebutuhan hidupnya secara sendiri. Dengan begitu, pasti adanya suatu pedoman aturan hidup yang membuat langkah menjadi benar dan terarah.

1. Etnomatematika pada Nilai Kebudayaan

Kemudian pada nilai kebudayaan yang dapat diambil dari permainan tradisional engklek yaitu dimana ketika ingin mendapatkan sesuatu tentunya harus ada perjuangan terlebih dahulu, tidak semudah yang dibayangkan. Tetapi hidup

selalu bertahap *step by step* rintangan demi rintangan jalani dengan kekuatan. Seperti roda kadang di atas kadang di bawah.

1. **Saran**

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut berikut:

1. Bagi Guru

Pelaksanaan dan pembelajaran harus direncanakan dan diimplementasikan dengan baik dan mempertimbangkan alokasi waktu yang ada, serta menyampaikan materi pelajaran pada saat momen yang tepat dan digunakan sebagai alat atau media pembelajaran yang berkaitan pada permainan tradisional engklek pada materi-materi yang tepat maka pembelajaran akan terasa menyenangkan.

1. Bagi siswa

Diharapkan mampu mempertahankan permainan tradisional yang ada khususnya pada permainan tradisional engklek selain itu bisa tetap melestarikan budaya yang hampir tergeser oleh arus perkembangan zaman apalagi semakin banyak permainan modern.

1. Bagi sekolah

Diharapkan mampu melestarikan permainan tradisional engklek dengan mengadakan acara tahunan seperti porak tetapi khusus pada permainan tradisional supaya tidak terlupakan akan adanya permainan tradisional.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai eksplorasi etomatematika permainan tradisional engklek dengan langsung kepada proses implementasi dan penerapan pada pembelajaran matematika.