

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Engklek Budaya Banten Menggunakan Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Jaring-jaring Kubus di Kelas V SDN Wanakarta 1” maka peneliti dapat menyimpulkan.

Pertama, Masyarakat Banten adalah Masyarakat yang terdiri dari Tiga wilayah yang terdiri dari provinsi Banten secara kultural. Di bagian utara Banten, yang terdiri dari kabupaten Serang dan Cilegon, orang-orang dari suku Jawa dan Cirebon yang mendominasi. Di bagian selatan, yang terdiri dari kabupaten Lebak dan Pandeglang, orang-orang dari suku Sunda mendominasi, dan di bagian timur, yang terdiri dari kabupaten/kota Tangerang, orang-orang dari suku Kekerohan. Beberapa suku asli telah tinggal di daerah tersebut. Semua suku di negara ini memiliki budaya mereka sendiri. Orang asing membawa budaya mereka yang asli dan memperluasnya di Banten. Akulturasi budaya terjadi di setiap aspek kehidupan masyarakatnya. Tradisi Banten khas, unik, dan menarik karena keanekaragaman budaya etnik. Benteng Speelwijk, yang terletak di Kasemen Banten Lama Kabupaten Serang, adalah salah satu cagar budaya Banten yang masih dilestarikan hingga saat ini. Benteng Speelwijk ini termasuk ke dalam Sejarah Perjuangan VOC pada masa kerajaan atau Kesultanan Maulana Hasanuddin Banten. Bentuk dari bangunan Benteng Speelwijk ini menyerupai bentuk bangun ruang kubus, bangunan tersebut terbuat dari batu bata merah yang disusun. Sedangkan bangunan lain yang memelihara kearifan lokal dan peraturan adat yakni Kerkhoff atau Makam Orang-orang Eropa yang terdapat di Banten Lama tepatnya sebelah timur Benteng Speelwijk berdasarkan informasi yang telah didapatkan mengenai Benteng Speelwijk dan bangunan bersejarah di Banten Lama. Selanjutnya, peneliti menggunakan model ADDIE untuk mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran Engklek Budaya Banten. Permainan ini terdiri dari petak nomor

dan gacu untuk menentukan langkah yang harus dipijak oleh siswa. Permainan ini menyatukan budaya Masyarakat Banten dan materi bangun ruang kubus.

Kedua, proses pembuatan bahan ajar dan media berbasis kearifan lokal menggunakan model ADDIE digambarkan sebagai berikut.

Analisis adalah tahap pertama. Analisis bahan ajar guru, termasuk buku paket dan media pembelajaran, adalah aktivitas yang dilakukan dalam analisis kebutuhan. Untuk menemukan masalah, peneliti memeriksa keadaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Untuk menganalisis tugas, peneliti memeriksa lembar kerja siswa dan soal evaluasi guru yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah membuat desain. Pada tahap desai, peneliti membuat rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana ini termasuk media pendidikan seperti Engklek Budaya Banten dan lembar kerja siswa yang menggabungkan kearifan lokal budaya masyarakat Banten.

Tahap ketiga dalam proses pengembangan Peneliti mengembangkan semua desain sebelumnya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media Pembelajaran, Alat Evaluasi dan Validasi dibuat.

Implementasi adalah tahap keempat. Peneliti melakukan uji coba atau proses pembelajaran menggunakan media Engklek Budaya Banten pada siswa kelas V di SDN Wanakarta 1. Siswa sangat antusias dengan pelajaran, yang ditunjukkan dengan fakta bahwa mereka sangat memperhatikan pelajaran. Setiap siswa dengan hati-hati mengikuti atauran yang dielaskan oleh peneliti. Mereka bergerak menuju banner Engklek, dan beberapa ingin memegangnya dan memainkannya. Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan lancar; anak-anak antusias dan dapat menjawab pertanyaan tentang materi bangun ruang kubus.

Tahap kelima adalah melakukan penilaian. Dengan demikian, ada kesimpulan bahwa menggabungkan kearifan lokal dengan materi bangun ruang kubus yang dikemas dalam sebuah permainan yang menceritakan tentang budaya Banten adalah strategi yang sangat efektif. Ini juga dapat mendorong siswa untuk belajar bangun ruang kubus. Studi ini menghasilkan sebuah alat

pendidikan yang menyertakan kearifan lokal dari masyarakat Banten. Dalam mata pelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar, perangkat bahan ajar yang digunakan mencakup materi tentang jaring-jaring bangun ruang kubus, luas kubus, dan volume kubus. Perangkat pendidikan terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mendukung pembelajaran berbasis budaya, lembar kerja siswa (LKS) yang memiliki alat evaluasi dan materi bangun ruang kubus, dan media pembelajaran tentang budaya Banten.

## **B. Saran**

Untuk memungkinkan proses belajar yang efektif dan efisien, guru harus lebih memahami situasi siswa. Media ini digunakan dengan baik, tetapi masih kurang digunakan karena materi yang diajarkan cukup sulit untuk dipelajari siswa. Peneliti menyarankan agar materi tersebut diajarkan tiga kali pertemuan.

Guru yang menggunakan media ini harus mempertimbangkan waktu, lokasi, dan jumlah siswa. Jika tidak, proses penggunaan media akan tidak efektif atau tidak semua siswa dapat memperhatikan. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi acuan untuk pengembangan media yang serupa yang bertujuan untuk menghasilkan media yang lebih efisien dan efektif.

Peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa disarankan untuk mengubah dan mempertimbangkan lamanya waktu pelaksanaan, menjadi lebih teliti dan cermat, dan yang paling penting, harus memahami dan menguasai penelitiannya.