

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Dari penelitian yang berjudul “*Mengintegrasikan Permainan Ludo Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar di Kelas IV SD*” maka peneliti dapat menyimpulkan.

Pertama, menurut tradisi, Keraton ini merupakan bekas tempat tinggal Sultan Syafiudin yang memerintah di Kesultanan Banten sekitar tahun 1809 hingga 1815. Dilihat dari namanya Kaibon berasal dari ka-ibu-an, yaitu sebuah tempat tinggal untuk ibu sultan. Putranya yang baru berusia lima bulan mengambil alih tahta ketika sultan wafat. Untuk sementara waktu, ibunya yaitu Ratu Aisyah yang memegang pemerintahan. Arsitektur Keraton Kaibon memperlihatkan gaya tradisional, terlihat dari bagaimana rancangan tembok dan pintu gerbangnya. Bangunan Keraton Kaibon didirikan menggunakan batu bata yang terbuat dari pasir dan kapur. Bangunan Keraton Kaibon memiliki tiga ruangan bangunan yang masih berdiri namun bangunan tersebut sudah tidak lengkap lagi, bangunan itu terdiri dari Gerbang Bentar, Gerbang Paduraksa, dan Masjid. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan mengenai bangunan Keraton Kaibon, selanjutnya peneliti mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran berupa permainan Ludo Banten Lama menggunakan model ADDIE. Permainan ini menyatukan budaya Keraton Kaibon dengan materi bangun datar.

Kedua, tahapan dalam pembuatan bahan ajar dan media berlandaskan budaya dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut.

Tahap pertama adalah analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan analisis pada bahan ajar yang dimanfaatkan oleh guru, seperti media pembelajaran dan buku paket matematika. Sementara itu, untuk

mengidentifikasi masalah peneliti menganalisis kondisi kelas selama proses pembelajaran. Selanjutnya, pada analisis tugas peneliti melakukan analisis soal-soal evaluasi yang dibuat guru.

Tahap kedua adalah desain. Peneliti membuat perangkat bahan ajar berdasarkan tahap analisis. Perangkat bahan ajar yang akan didesain yaitu RPP, media pembelajaran berupa permainan Ludo Banten Lama, dan LKPD yang mengintegrasikan budaya bangunan Keraton Kaibon.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan lebih lanjut rencana desain yang dirancang pada tahap desain. Pengembangan yang dilakukan adalah: Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan RPP, Pengembangan Alat Evaluasi dan Validasi.

Tahap keempat adalah implementasi. Perangkat pembelajaran yang sudah dibuat selanjutnya diujicobakan atau melakukan pembelajaran menggunakan media permainan Ludo Banten Lama pada siswa kelas IV SDN Cilodong 2. Selama proses pembelajaran siswa sangat antusias menggunakan media Ludo Banten Lama, hal tersebut dilihat dari siswa yang langsung memperhatikan pembelajaran dengan seksama dan siswa bersemangat untuk pertemuan selanjutnya.

Tahap kelima adalah evaluasi. Peneliti melakukan evaluasi pada bahan ajar yang sudah diujicobakan dengan mempertimbangkan hambatan yang terjadi selama proses implementasi.

Berdasarkan hal yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa mengintegrasikan budaya setempat dengan materi bangun datar dapat dibuat dalam permainan berupa Ludo Banten Lama. Perangkat pembelajaran yang dibuat (RPP, bahan ajar, dan media pembelajaran) yang diintegrasikan dengan budaya Banten layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD. Permainan Ludo Banten Lama yang digunakan sangat efektif, dapat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan semangat belajarnya.

## **B. SARAN**

Guru dapat memanfaatkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai acuan untuk merancang media pembelajaran yang terintegrasi dengan budaya. Selain itu, media pembelajaran permainan Ludo Banten Lama yang berbentuk permainan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa berperan aktif selama kegiatan belajar. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya harus didampingi oleh guru agar proses pembelajaran lebih kondusif dan efisien.

Oleh karena itu, guru harus memperhatikan kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda selama proses belajar mengajar dan memperhatikan lamanya waktu penggunaan media. Hal ini berkaitan dengan tingkat kesulitan soal matematika dan kepadatan materi. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa menggunakan permainan Ludo Banten Lama disarankan untuk melakukan pembaharuan pada media pembelajaran sehingga dapat diterapkan untuk mata pelajaran lainnya dan memuat integrasi beragam budaya lainnya sehingga lebih menarik.