

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari penelitian yang berjudul “*Mengintegrasikan Komik Berbasis Bangunan Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas 1 di SDN Palasari*” menghasilkan *output* bahan ajar berupa modul ajar, media pembelajaran, dan lembar kerja siswa. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran dan lembar kerja siswa.

1. Desain integrasi Bangunan Banten Lama ke dalam media pembelajaran

Bangunan Banten Lama dalam penelitian ini adalah Keraton Kaibon. Keraton Kaibon merupakan salah satu cagar budaya yang terletak di Kota Serang, Banten. Mulihatunnajiah et al. (2021, hlm. 25) mengungkapkan Kaibon berasal dari kata “ka-ibu-an” yang memiliki arti bersifat lemah lembut dan penuh kasih sayang seperti seorang ibu. Keraton Kaibon merupakan peninggalan masa Belanda, saat itu merupakan tempat tinggal Ratu Aisyah yang merupakan ibu dari Sultan Syafiuddin. Akan tetapi, karena penolakan Sultan Syafiudin kepada Belanda maka kini hanya tersisa puing-puing saja. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan mengenai Keraton Kaibon, kemudian peneliti mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran berupa komik berbasis bangunan Banten Lama menggunakan model ADDIE. Pada proses pembuatan komik berbasis bangunan Banten Lama dimasukkan materi mengenai Keraton Kaibon, bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga yang ada di bangunan Keraton Kaibon dimasukkan sebagai materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar.

2. Integrasi model ADDIE pada komik berbasis bangunan Banten Lama materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar kelas 1 di SDN Palasari 4

Pembuatan komik berbasis bangunan Banten Lama beserta bahan ajar menggunakan model ADDIE dengan melalui lima tahap sebagai berikut.

- a. Tahap analisis (*analysis*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan tiga tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan analisis tugas. Pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selanjutnya, pada identifikasi masalah, peneliti menganalisis bagaimana keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Dan, pada analisis tugas peneliti menganalisis lembar kerja siswa yang digunakan dalam pembelajaran dan soal evaluasi yang dibuat oleh guru.
- b. Tahap desain (*design*). Pada tahap desain, peneliti membuat sebuah rancangan dari modul ajar, media pembelajaran berupa komik berbasis bangunan Banten Lama, dan lembar kerja siswa yang diintegrasikan dengan Keraton Kaibon.
- c. Tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan lebih lanjut semua desain yang sudah dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi *Canva*. Pengembangan yang dilakukan, yaitu pengembangan modul ajar, pengembangan media pembelajaran, pengembangan lembar kerja siswa, dan melakukan validasi.
- d. Tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan uji coba atau melakukan proses pembelajaran menggunakan media komik berbasis bangunan Banten Lama pada siswa kelas 1 di SDN Palasari 4. Pada saat proses pembelajaran menggunakan komik berbasis bangunan Banten Lama siswa sangat antusias, hal tersebut ditandai dengan anak-anak yang mendekati peneliti untuk memperhatikan materi yang akan disampaikan. Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa antusias

serta dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Hasil uji coba didapatkan bahwa komik berbasis bangunan Banten Lama yang telah disusun berhasil dan siswa menjadi paham mengenai materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar, selain itu siswa juga merasa senang dengan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran komik berbasis bangunan Banten Lama.

- e. Tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini, peneliti melakukan proses evaluasi terhadap bahan ajar dan media pembelajaran yang sudah diuji coba berdasarkan kendala yang dihadapi peneliti pada saat proses implementasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian antara Keraton Kaibon dengan materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar yang dikemas dalam sebuah buku berupa komik berbasis bangunan Banten Lama sangat efektif untuk digunakan dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran bangun datar. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk perangkat bahan ajar yang memiliki muatan kearifan lokal Keraton Kaibon. Perangkat bahan ajar digunakan untuk mata pelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar dengan materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga). Perangkat bahan ajar yang dibuat terdiri atas modul ajar yang mendukung pembelajaran berbasis budaya, lembar kerja siswa yang berisi materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar, dan media pembelajaran berupa komik berbasis bangunan Banten Lama.

B. Saran

Dalam proses belajar mengajar guru harus lebih memahami kondisi siswa, sehingga memberikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penggunaan media ini sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam pelaksanaan waktunya masih kurang maka peneliti menyarankan untuk

menambahkan jam pelajaran dalam mengajarkan materi ini. Guru yang akan menggunakan media ini harus memperhatikan durasi penggunaannya dan memperhatikan banyaknya siswa karena jika penggunaan media tidak memperhatikan waktu dan banyaknya siswa maka proses penggunaan media tidak akan kondusif dan tidak semua siswa dapat memperhatikan.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media yang serupa, sehingga dapat menghasilkan media yang lebih efektif dan efisien. Untuk penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian yang sejenis, disarankan untuk memperhatikan waktu pelaksanaan, harus lebih teliti dan cermat, dan yang terpenting harus dapat menguasai atau memahami dengan baik penelitian yang akan dilakukan.