

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran melibatkan evaluasi formatif untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pengembangan e-book Geomatika, yang telah dirancang untuk menjadi sumber belajar yang sesuai.

1. Integrasi Kebudayaan Banten dalam Desain Media Pembelajaran

Dalam rangka menggabungkan kebudayaan Banten ke dalam konteks pembelajaran, penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan bangunan masjid dan menara masjid sebagai elemen penting. Penelitian ini melibatkan wawancara dan observasi sebagai langkah awal untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian. Kearifan lokal Banten diimplementasikan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini, dengan penekanan pada bangunan bersejarah seperti masjid dan menara masjid agung Banten.

Pada proses pembuatan e-book geomatika dimasukkan materi mengenai sejarah masjid dan menara masjid. Dalam bangunan masjid dan menara masjid terdapat bentuk bangun datar persegi dan persegi panjang pada corak menara masjid dan bentuk segitiga pada corak dinding masjid, trapesium sama kaki pada atap masjid dan lingkaran pada injakan kaki bedug masjid yang akan dimasukkan dalam materi bentuk, definisi dan sifat-sifat bangun datar.

2. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan E-book Geomatika tentang Materi Bentuk, Definisi, dan Sifat-sifat Bangun Datar.

Proses pembuatan media e-book geomatika melibatkan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang sesuai dengan konsep model ADDIE.

a. Analisis

Peneliti menganalisis berdasarkan hasil wawancara dengan guru

kelas III SD, terlihat terdapat kesulitan memahami materi yang diberikan guru selama pembelajaran di kelas. Jadi membutuhkan media yang tepat. Peneliti membuat media pembelajaran digital berupa e-book geometika.

b. Design

Pada tahap perancangan ini, peneliti melakukan beberapa langkah untuk membuat desain ebook geometika yang akan digunakan untuk pembelajaran. Ini berarti merancang tampilan e-book Anda dan merakit alat untuk menilai kesesuaian e-book geometika.

b. Development

Pada fase ini, dilakukan penggabungan seluruh desain yang telah dibuat melalui aplikasi Canva. Ini mencakup elemen-elemen seperti sampul e-book, sejarah Masjid Agung Banten, materi mengenai bentuk, definisi, dan sifat-sifat bangun datar, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mencakup tujuan pembelajaran, indikator pencapaian tujuan, dan aktivitas kerja peserta didik.

c. Implementation

E-book geometika yang disusun akan melewati proses validasi untuk menilai kelayakan media, termasuk uji kelompok dan uji lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa e-book tersebut berhasil, siswa dapat memahami materi mengenai bangun datar, dan mereka merasa puas dengan pembelajaran matematika yang disajikan melalui media e-book.

d. Evaluasi

Peneliti berhasil mengumpulkan dan menganalisis data keberhasilan pengembangan media pembelajaran e-book geometika dari awal hingga implementasi dalam tahap penelitian dan pengembangan. Revisi yang dilakukan mencakup perubahan dalam representasi persegi datar dan persegi panjang pada dinding menara, menjauhkannya agar siswa dapat dengan lebih jelas melihat lokasi persegi dan persegi panjang tersebut di sisi menara. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam materi planform yang disajikan dalam e-book terbukti efektif meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari

planform. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar matematika kelas III yang kaya akan unsur kearifan lokal Banten, meliputi materi tentang bangun datar, pengertian, dan sifat-sifatnya, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium sama kaki, dan lingkaran. Produk perangkat materi melibatkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mendukung pembelajaran berbasis budaya, Lembar Kerja Siswa (LKPD) beserta perangkat penilaian, dan media pembelajaran berupa e-book geometika.

B. Saran

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu lebih memahami kondisi siswa agar dapat terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Meskipun penggunaan media tersebut sudah berjalan dengan baik, namun waktu pelaksanaannya belum cukup karena materi pelajaran ini sangat sulit dipelajari oleh siswa kelas tiga. Oleh karena itu peneliti menyarankan untuk mengajarkan materi ini dalam dua sesi. Guru yang menggunakan media tersebut hendaknya memperhatikan jumlah waktu dan jumlah siswa yang terlibat. Sebab jika tidak mempertimbangkan waktu dan jumlah siswa pada saat menggunakan media, maka proses penggunaan media tidak akan bermanfaat atau tidak semuanya. Siswa akan mampu memperhatikan.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pengembangan media sejenis untuk menciptakan media yang lebih efektif dan efisien. Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian yang sejenis, disarankan untuk memerhatikan waktu pelaksanaan, harus lebih teliti dan cermat. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media serupa yang lebih efektif dan efisien.