

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab IV mengenai kain tenun Baduy dalam studi etnografi dan perancangan media pembelajaran permainan ular tangga digital berbasis budaya menggunakan model ADDIE dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, motif kain tenun Baduy terdapat unsur geometri, seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga. Yang dapat dimasukkan ke dalam media pembelajaran matematika kelas IV menggunakan adobe animate.

Kedua, media permainan ular tangga digital dapat dirancang dengan menerapkan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu:

Tahap pertama adalah analysis. Pada tahap ini dilakukan proses analisis bahan ajar yang digunakan guru di kelas IV SDN Pasar Baru 1, mewawancarai guru kelas IV, analisis RPP, analisis media pembelajaran yang digunakan guru dan analisis alat evaluasi yang dibuat oleh guru.

Tahap kedua adalah design. Pada tahap ini dilakukan pemilihan konsep penyajian bahan ajar yang disesuaikan dengan hasil analisis, melakukan perancangan media pembelajaran permainan ular tangga digital yang diintegrasikan dengan motif kain tenun Baduy dan membuat alat evaluasi berupa soal-soal.

Tahap ketiga adalah development. Pada tahap ini dilakukan penyusunan RPP pada salah satu topik materi yang telah dipilih, melakukan pengembangan media permainan ular tangga digital berbasis budaya, melakukan validasi ahli yang dinilai oleh guru kelas IV ahli media dan guru kelas IV ahli materi dan melakukan revisi produk.

Tahap keempat adalah implementation. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran permainan ular tangga di kelas IV pada materi bangun

datar yang diintegrasikan dengan budaya kemudian dirancang dalam bentuk digital berupa laptop dan *handphone*.

Tahap kelima adalah evaluation. Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diuji cobakan berdasarkan kendala yang dihadapi peneliti pada saat proses implementasi dan berdasarkan masukan dari ahli.

B. Saran

Terdapat beberapa saran setelah proses perancangan media pembelajaran permainan ular tangga digital dilakukan. Saran dijelaskan sebagai berikut:

1. Integrasi budaya yang lebih kuat dalam berbagai unsur permainan
2. Permainan dapat menjadi bahan ajar untuk menjelaskan konsep dasar bangun datar, tidak terbatas sebagai alat latihan dan alat evaluasi.