

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul “*Perancangan Media Belajar Bentuk Bangun Datar Berbasis Puzzle Digital Flash dengan Mengintegrasikan Budaya Batik Lebak Banten*” maka peneliti dapat menyimpulkan.

Pertama, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat 12 ragam motif batik Lebak Banten, diantaranya yaitu: motif Caruluk Saruntuy, Kahirupan Baduy, Seren Taun, Gula Sakojoy, Kalimaya, Sawarna, Pare Sapocong, Lebak Bertauhid, Leuit Sijimat, Rangkasbitung, Angklung Buhun, dan Sadulur. Untuk memudahkan siswa dalam memahami bentuk-bentuk bangun datar maka motif-motif tersebut diintegrasikan ke dalam bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, jajargenjang, segitiga, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Dalam pengintegrasian bangun datar dan batik Lebak Banten, dilakukan dengan menyiapkan salah satu kerangka bentuk bangun datar segitiga yang kemudian diletakkan pada bagian permukaan salah satu motif batik Lebak Banten sehingga menjadi bangun datar yang memiliki motif batik.

Berdasarkan hal tersebut, kemudian peneliti mengintegrasikannya ke dalam permainan *puzzle* digital etnomatematika dengan menggunakan model ADDIE. Media ajar permainan *puzzle* digital etnomatematika tersebut memuat unsur bentuk bangun datar yang bermotif batik Lebak Banten. Selain itu, di dalamnya juga terdapat kuis serta materi tentang ciri-ciri dan sifat bangun datar, serta penjelasan mengenai motif-motif batik Lebak Banten. *Puzzle* digital etnomatematika ini menyatukan unsur matematika dan juga budaya.

Kedua, tahapan dalam penyusunan media pembelajaran bangun datar yang terintegrasi dengan budaya Batik Lebak Banten menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut.

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu tahap analisis. Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis kebutuhan yaitu peneliti menganalisis bahan ajar yang digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, di antaranya analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis buku paket dan media pembelajaran. Kemudian dalam kegiatan identifikasi masalah, peneliti mengobservasi bagaimana keadaan atau suasana kelas saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk bentuk kegiatan analisis tugas, peneliti melakukan analisis pada bentuk soal evaluasi yang biasa dipakai oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu desain. Pada tahap ini peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran bentuk bangun datar yang diintegrasikan ke dalam bentuk permainan *puzzle* digital berbasis etnomatematika batik Lebak Banten.

Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan (*development*). Pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan pada RPP yang sudah dirancang, kemudian pengembangan media pembelajaran yang telah di desain, dan selanjutnya validasi.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran yang telah dibuat yaitu media pembelajaran bentuk bangun datar berbasis *puzzle* digital etnomatematika. Uji coba produk dilakukan di kelas II SDN Semanan 14 Petang. Pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat memperhatikan dengan seksama materi yang dijelaskan. Selain itu, pada saat siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media *puzzle* digital siswa terlihat sangat aktif dan antusias. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berjalan

dengan lancar dan siswa bisa menjawab dengan hasil yang baik terkait latihan soal yang telah diberikan.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi yang merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Peneliti melakukan proses evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diujicobakan berdasarkan kendala yang dihadapi peneliti pada saat proses implementasi dan berdasarkan masukan dari ahli.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang di dalamnya terdapat muatan kearifan lokal yaitu batik Lebak Banten. Media pembelajaran bentuk bangun datar berbasis puzzle digital yang disatupadukan dengan batik Lebak Banten sangat efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Media pembelajaran ini digunakan dalam mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar di kelas dua sekolah dasar. Perangkat bahan ajar yang dibuat terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat pembelajaran berbasis budaya, dan media pembelajaran bentuk bangun datar berbasis puzzle digital etnomatematika yang di dalamnya sudah termuat latihan soal.

## **B. SARAN**

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru harus lebih bisa memahami keadaan kelas dan kondisi siswa, sehingga hal itu dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang efektif. Dalam penggunaan media pembelajaran puzzle digital ini sudah berjalan dengan baik dan lancar, akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajarannya masih kurang waktunya. Hal tersebut dikarenakan materi yang dipelajari cukup sulit untuk dipahami oleh siswa, maka peneliti menyarankan dalam penyampaian materi ini dilakukan lebih dari satu kali pertemuan agar siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajarinya.

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi guru untuk pengembangan media yang serupa sehingga dapat menghasilkan media yang lebih efektif dan efisien. Untuk guru yang akan menggunakan media pembelajaran *puzzle* digital ini disarankan untuk memperhatikan banyaknya siswa yang akan mencoba media ini dan juga harus memperhatikan lamanya waktu penggunaan saat media ini digunakan oleh siswa. Jika tidak memperhatikan hal tersebut, maka keadaan proses kegiatan pembelajaran saat penggunaan media pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian sejenis, disarankan untuk lebih teliti dan cermat serta memperhatikan waktu agar bisa lebih efektif, dan yang terpenting harus bisa menguasai atau memahami dengan baik penelitian yang akan dilakukan.