

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil modifikasi permainan monopoli etnomatematika budaya Banten dengan menggunakan model ADDIE sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bangun datar bagi siswa kelas IV SD, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dengan materi bangun datar yang dikemas dalam permainan papan monopoli sangat efektif untuk digunakan dan dapat menumbuhkan motivasi siswa di dalam pembelajaran matematika khususnya bangun datar. Penelitian itu menghasilkan sebuah produk yang memuat budaya Banten khususnya kearifan lokal Suku Baduy pada rumah adat dan bangunan Leuit. Perangkat bahan ajar yang digunakan untuk pelajaran matematika di sekolah dasar dengan keliling dan materi-materi bangun datar seperti luas seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga. Perangkat pembelajaran ini terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang diusulkan (RPP) yang mendukung pembelajaran berbasis budaya sesuai dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan kurikulum, lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal materi bangun datar dan alat evaluasi, dan media pengajaran monopoli etnomatematika budaya Banten.
2. Tahapan dalam memodifikasi media pembelajaran permainan monopoli ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu: (1) Tahap Analisis peneliti mengolah informasi yang telah didapatkan mengenai rumah adat baduy dan leuit tersebut, kemudian peneliti mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran berupa papan permainan monopoli etnomatematika menggunakan model ADDIE. Monopoli merupakan permainan papan yang memiliki petak kotak daerah/kota dan menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang harus dilakukan oleh siswa. Permainan ini menyatukan budaya masyarakat Baduy dan materi bangun datar. (2) Tahap Desain peneliti membuat sebuah rancangan dari rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP), media pembelajaran berupa papan monopoli, dan lembar kerja peserta didik yang diintegrasikan dengan kearifan lokal budaya masyarakat Baduy. (3) Tahap *Development* (Pengembangan) Peneliti melaksanakan pengembangan lebih lanjut terkait semua desain yang telah dibuat. Pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut yakni; Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Pengembangan Media Pembelajaran, Pengembangan Alat Evaluasi, dan Validasi. (4) Tahap Implementasi peneliti melakukan uji coba atau melakukan proses pembelajaran menggunakan media papan monopoli pada siswa kelas IV SDN Pancur Serang. Pada saat proses pembelajaran menggunakan media monopoli siswa sangat antusias, hal tersebut ditandai dengan anak-anak langsung memperhatikan pembelajaran dengan seksama. Semua siswa dengan seksama mengikuti aturan yang dijelaskan oleh peneliti, siswa dengan berkelompok bermain dengan sportif, secara keseluruhan pembelajaran berjalan dengan lancar dan anak-anak antusias serta bisa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi bangun datar. (5) Tahap evaluasi pada tahapan ini peneliti melakukan proses evaluasi terhadap bahan ajar yang telah diujicobakan berdasarkan kendala yang dihadapi peneliti pada saat proses implementasi sesuai catatan dan saran para ahli.

## **B. REKOMENDASI**

Adapun saran rekomendasi yang dapat dipaparkan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi guru SD**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan monopoli etnomatematika budaya Banten dan bahan ajar, LKPD, serta RPP. Media permainan monopoli ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk guru sebagai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran dan media ini juga dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah berupa soal-soal Latihan yang dapat membuat siswa antusias, aktif, dan kreatif. Sedangkan untuk RPP direkomendasikan

kepada guru sebagai rujukan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif di dalam kelas sehingga tujuan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana dengan baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih baik dan diharapkan dapat memperbaiki keterbatasan-keterbatasan penelitian ini pada penelitian selanjutnya, instrumen penelitian ataupun data-data dalam instrument seperti data observasi, data dokumentasi, serta data hasil wawancara dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi pusat kurikulum

Bagi pusat kurikulum. Data mengenai media pembelajaran dan rancangan media pembelajaran monopoli etnomatematika budaya Banten dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan kurikulum pembelajaran matematika, khususnya yang terkait dengan penggunaan media atau sumber belajar.