

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian yang berjudul “*Integrasi Budaya Sunda Permainan Tradisional Engklek Melalui Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan di Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01*”. Penelitian ini menghasilkan sebuah bentuk produk permainan engklek sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat yang berupa karpet engklek. Bentuk pengembangan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan aplikasi *canva*. Selanjutnya produk lain yang dihasilkan yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan panduan mengenai kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan permainan engklek sebagai media pembelajaran penjumlah bilangan bulat ini dilakukan melalui model ADDIE yang mempunyai beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan pada model ADDIE adalah dimulai dengan integrasi permainan engklek sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat sampai tahap analisis, adapun yang dianalisis oleh peneliti berupa analisis bahan ajar yang digunakan sebagai panduan guru dalam pembelajaran, analisis kebutuhan yang diperlukan oleh guru untuk pembelajaran penjumlahan bilangan bulat dan analisis tugas yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis alat evaluasi yang digunakan oleh guru kelas IV sebagai latihan soal atau tugas saat proses pembelajaran operasi hitung bilangan khususnya materi penjumlahan bilangan bulat.

Tahap kedua yaitu tahap *design* atau perencanaan. Adapun perancangan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu RPP dan media pembelajaran. Rancangan RPP dilakukan dengan menentukan kompetensi dasar (KD) yang disesuaikan berdasarkan silabus pembelajaran matematika kelas IV SD, membuat indikator pembelajaran dengan menyesuaikan

tujuan pembelajaran penjumlahan bilangan bulat, setelah menyusun indikator pembelajaran selanjutnya peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat pencapaian siswa. Perancangan kedua adalah mendesain petak pola permainan engklek untuk karpet engklek sebagai media pembelajaran dengan menggambarkan di kertas HVS F4.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan RPP dan media pembelajaran. Adapun yang dilakukan peneliti pada pengembangan RPP yaitu berupa membuat RPP yang diawali dengan menuliskan nama satuan pendidikan sampai merancang kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Selanjutnya yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan media pembelajaran berupa proses *editing* desain pola petak karpet engklek dengan menggunakan aplikasi *canva* dan menambahkan karakter serta penggunaan bentuk tulisan yang unik. Setelah hasil proses penyuntingan pengembangan media pembelajaran berupa karpet engklek telah selesai, maka perlu dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli dalam pembelajaran matematika untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang akan diujicobakan kepada siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bulat.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media pembelajaran karpet engklek yang disesuaikan berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh peneliti dengan diawali kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup peneliti memberikan evaluasi mandiri kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bulat.

Tahap kelima merupakan tahapan terakhir pada model ADDIE yaitu evaluasi. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh peneliti berupa refleksi dari implementasi kegiatan pembelajaran dan adanya revisi media pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan terkait pelaksanaan integrasi permainan engklek melalui model ADDIE sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat dengan menghasilkan produk berupa karpet engklek menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan, karena selama proses pembelajaran pada tahap implementasi dapat memunculkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan bulat.

B. Saran

Pada proses pembelajaran, guru harus memerhatikan kondisi setiap siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran ini sudah dilakukan dengan baik, namun untuk waktu pelaksanaannya masih kurang karena materi yang disampaikan cukup banyak. Maka peneliti menyarankan penyampaian materi pembelajaran perlu dilakukan dua sampai tiga kali pertemuan.

Guru harus memerhatikan penggunaan dan banyaknya siswa yang melakukan penerapan media pembelajaran ini karena apabila tidak memerhatikan hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran ini menjadi tidak efektif dan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian yang serupa disarankan untuk memperhitungkan waktu pelaksanaan uji coba media pembelajarannya. Selain itu, peneliti harus memahami dan menguasai terkait penelitian yang akan dilakukan.