

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media boneka tangan berbasis lingkungan untuk taman kanak-kanak (TK) yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata skor penilaian oleh ahli media adalah sebesar 84,72% dengan kategori baik. Rata-rata skor penilaian oleh ahli materi 75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis lingkungan yang dikembangkan oleh peneliti adalah layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi aspek penilaian sebuah media, yakni kepraktisan, kemenarikan, keefektifan, keefisienan, keterterapan media pembelajaran boneka dalam kegiatan bercerita, kreativitas media, kesesuaian produk dengan topik dan tujuan pembelajaran, keautentikan media, dan keterpahaman penggunaan produk.
2. Media boneka tangan berbasis lingkungan yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan hasil uji *black box* terhadap 12 orang peserta didik. Berdasarkan data hasil uji *black box* di atas maka diperoleh skor perolehan = $(18/18) \times 100\% = 100\%$. Berdasarkan nilai 100% ini, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis lingkungan yang dikembangkan sangat baik.

3. Media boneka tangan berbasis lingkungan efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil pengujian terhadap 18 orang anak, terdapat 17 anak (94,44%) yang mengalami peningkatan kemampuan bercerita secara signifikan dan 1 orang anak yang mengalami peningkatan kemampuan bercerita tidak secara signifikan (5,56%). Berdasarkan hasil pengujian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis lingkungan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena terbukti secara efektif dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik. Hal ini karena boneka yang merupakan salah satu alat peraga tiruan yang sudah digunakan dalam pembelajaran sejak lama ini dianggap hampir mendekati naturalitas dalam bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka, berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung pembelajaran dan mudah diikuti anak.

5.2 Implikasi

1. Implikasi terhadap Perencanaan dan Pengembangan

Temuan penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan boneka tangan berbasis lingkungan untuk taman kanak-kanak (TK) lebih baik daripada tidak menggunakan boneka tangan berbasis lingkungan media boneka tangan berbasis lingkungan pada pembelajaran bercerita anak taman kanak-kanak (TK). Ini memberikan petunjuk bahwa dalam pembelajaran bercerita, dengan menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan lebih tepat diterapkan daripada tanpa menggunakan boneka tangan berbasis lingkungan media boneka tangan berbasis

lingkungan. Penerapan dengan menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan dalam pembelajaran bercerita berimplikasi terhadap perencanaan dan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, maka media boneka tangan berbasis lingkungan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh para guru. Oleh karena itu harus lebih diperkenalkan lagi kepada para guru, terutama dalam hal perencanaan dan pengembangan media pembelajaran di kelas.

Desain materi dalam pembelajaran disusun dengan struktur yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan. Pembelajaran bertumpu pada hasil belajar yang harus dicapai oleh anak.

2. Implikasi terhadap Peran Guru

Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, maka perlu dilakukan publikasi terhadap penelitian ini agar media boneka tangan berbasis lingkungan lebih dikenal oleh para guru. Salah satu caranya adalah dengan mengadakan pelatihan-pelatihan media pembelajaran kepada para guru, terutama pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran inovasi, salah satunya seperti media boneka tangan berbasis lingkungan. Hal ini perlu dilakukan agar para guru mengetahui esensi dari media boneka tangan berbasis lingkungan dan dapat mengaplikasikan media boneka tangan berbasis lingkungan di dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan adanya pelatihan kepada para guru tentang pengembangan media boneka tangan berbasis lingkungan, maka diharapkan para guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan murid dan mengkonstruksi kognitif mereka. Hal ini karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan, peserta didik lebih tertarik dengan penjelasan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Dengan adanya media boneka tangan berbasis lingkungan, para anak lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Dengan melihat karakteristik dengan menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan tersebut, maka guru hendaknya mengambil posisi sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran. Guru harus mampu memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasan dan argumentasi mereka sehingga para anak dapat mengembangkan kemampuan bercerita mereka dengan baik.

3. Implikasi terhadap Bercerita

Supaya proses pembelajaran dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, maka guru bercerita harus dapat mengidentifikasi kompetensi apa yang harus dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian guru dapat menentukan apa yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

4. Implikasi terhadap Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Media boneka tangan berbasis lingkungan merupakan media pembelajaran yang merupakan inovatif yang dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran, terutama media boneka tangan berbasis lingkungan dapat meningkatkan motivasi anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena anak dituntut untuk dapat menceritakan kembali materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Media boneka tangan berbasis lingkungan menuntut anak untuk fokus terhadap materi pelajaran sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas. Oleh karena itu, pengembangan media boneka berbasis lingkungan tersebut perlu diperkenalkan kepada mahasiswa calon guru dan yang akan menjadi calon pendidik di sekolah. Dengan mampu menguasai dan mengaplikasikan tersebut, diharapkan mereka sebagai calon guru memiliki kemampuan memberdayakan yang ada, sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik dan kepuasan bagi pengajar.

5.3 Saran

1. Kepada Guru, sebagai masukan dalam untuk menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjelaskan materi pembelajaran dan sebagai motivasi untuk lebih memperhatikan faktor disiplin belajar anak. Media boneka tangan berbasis lingkungan telah mampu meningkatkan hasil belajar Bercerita menjadi lebih tinggi oleh karena itu para guru dapat mempertimbangkan untuk mengaplikasikannya di dalam kelas. Dan dengan adanya disiplin belajar anak yang tinggi, maka para anak dapat mencapai hasil belajar yang baik juga.

2. Kepada Sekolah, sebagai masukan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan dapat digunakan anak.
3. Kepada Kepala Sekolah, sebagai masukan kepada sekolah dalam merencanakan pembuatan media pembelajaran yang menarik untuk anak, dan tenaga pendidik, seperti pelatihan-pelatihan guru. Sehingga dengan adanya pelatihan-pelatihan yang diadakan bagi para guru, diharapkan para guru dapat lebih inovatif dalam memilih model pembelajaran dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas
4. Kepada Dinas Pendidikan, sebagai masukan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dinas pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi para guru untuk dapat meningkatkan kualitas dan kapabilitas diri dan pribadi sebagai seorang tenaga pendidik yang profesional. Misalnya dengan menyelenggarakan pelatihan-pelatihan mengenai cara mengajar, studi banding ke lain provinsi atau bahkan luar negeri, dan memberikan beaanak kepada guru yang berprestasi.
5. Kepada Peneliti Lain, sebagai masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan melibatkan variabel moderator lain sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bercerita.