

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat diambil simpulan sesuai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji coba dan pengembangan, model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa untuk mata pelajaran muatan lokal aksara batak toba pada sekolah dasar kelas 5 (lima) terbukti layak digunakan sebagai model pembelajaran aksara batak toba.
2. Dalam pelaksanaan model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa dengan mengadopsi model game learning, langkah-langkah (sintaks) yang dikembangkan adalah model pembelajaran GALEMABATO sebagai berikut: (1) *Group and Administrasi*; (2) *Learning and Education* ; (3) *Modelling and Adjustment*; (3) *Battling and Assessment* dan (4) *Test and Observation*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penggunaan model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa, dari hasil pengujian berada dalam kategori efektif dan sangat praktis untuk digunakan, karena menu dan materi dari aplikasi mudah digunakan dan menyediakan semua materi dalam satu semester baik secara teks, video, gambar dan suara, semua materi dalam aplikasi Galemabato disertai dengan contoh yang diawali dengan huruf latin, selanjutnya menggunakan huruf aksara Batak Toba. Game untuk belajar disediakan dalam 5 (lima) model permainan yaitu: 1) Menjodohkan; 2) Tebak gambar; 3) Puzzle; 4) Pilihan

Ganda; 5) Menulis (Teka-teki). Demikian juga menu untuk guru dalam membuat soal untuk test evaluasi pada Galemabato sudah disediakan dari bank soal dalam 3 kategori yaitu : pilihan ganda, menjodohkan dan essay, guru cukup memilih soal yang akan dicetak.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan yang telah dikemukakan diatas, beberapa implikasi penelitian ini sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran Galemabato berbasis *Huling-hulingansa* dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk dapat diterapkan di beberapa mata pelajaran yang karakteristiknya sama dengan mata pelajaran muatan lokal aksara batak toba khususnya untuk tingkat Sekolah Dasar dan institusi lainnya dalam menghadapi era literasi digital dan distrupsi teknologi. Model pembelajaran ini memberikan ruang yang besar kepada guru dan khususnya siswa untuk meningkatkan aspek afektif, kognitif dan psikomotornya dengan mengadopsi teknologi dalam *self directed learning*. Model pembelajaran Galemabato berbasis *Huling-hulingansa* yang berlandaskan teknologi dapat menjadi jawaban atas segala tantangan yang dihadapi dalam melestarikan aksara Batak Toba khususnya bagi siswa yang berada di kawasan Danau Toba atau penduduknya mayoritas Suku Batak Toba. Model pembelajaran Galemabato berbasis *Huling-hulingansa* diharapkan mampu memberikan solusi untuk menghasilkan pengetahuan untuk pelestarian salah satu budaya batak toba.

Esensi dari model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa sebenarnya merupakan jawaban dari tantangan zaman saat ini yang menjadikan teknologi sebagai piranti utama dalam mendukung setiap aspek kehidupan manusia khususnya pendidikan. Model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa memberikan ruang yang lebar untuk setiap orang mengembangkan kreatifitas yang ada khususnya untuk memahami bahasa dan aksara batak toba. Selain itu keterlibatan teknologi dan game dalam aplikasi yang dirancang menjadikan model ini menjadi pioner dari model pembelajaran ke depannya. Game learning menjadikan prosedur alur permainan dalam pembelajaran khususnya dalam menulis dan mengenal aksara serta konsep ini adalah konsep yang baru dalam sebuah perangkat pembelajaran dilengkapi dengan fitur-fitur yang ada untuk siswa dan guru dengan mengakses informasi secara daring dengan mudah kapan saja dan dimana saja.

2. Implikasi Praktis

Dalam rangka menjamin keberlangsungan Model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa diperlukan kebijakan-kebijakan terkait, diantaranya:

1. Penyelenggara pendidikan diharapkan untuk terbuka menerima Model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa sebagai sebuah model baru yang menyempurnakan model pembelajaran sebelumnya untuk pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba, dan menetapkannya sebagai sebuah kebijakan. Dalam periode waktu tertentu melakukan evaluasi atas pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Seorang pendidik harus dapat cepat beradaptasi dan mampu mempergunakan teknologi untuk pembelajaran, terlebih pada masa Revolusi Industri 4.0. Teknologi komputer memungkinkan pembelajaran tetap berjalan dan tetap dapat berinteraksi dengan siswa, baik itu secara satu arah, ataupun dua arah, maka model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa adalah sebuah solusi yang layak untuk menjawabnya.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar aksara Batak Toba perlu ditambahkan dan diukur sehingga variabel terikat (hasil belajar) terjelaskan lebih utuh dan diterminasi lebih banyak menjelaskan, Pemimpin sekolah harus terbuka terhadap informasi-informasi terkait dengan kebutuhan-kebutuhan peralatan, perlengkapan, dan pengelolaan.

Respon guru dan siswa yang memuaskan pada penyelenggaraan model pembelajaran Galemabato berbasis Huling-hulingansa ini dan bertambahnya pengembangan softskill, mengimplikasikan perlunya model ini dikembangkan dengan skala yang lebih luas, tidak hanya mata pelajaran muatan lokal aksara batak toba tetapi juga untuk aksara yang lainnya dan juga mata pelajaran lainnya yang bersifat teoritis; Perlunya pihak Dinas Pendidikan mengadakan serta memberikan pembekalan yang lebih intensif agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran muatan lokal aksara batak toba sehingga generasi muda yang akan datang dapat melestarikan salah satu budaya yang ada pada suku Batak Toba.

C. Saran

Dibalik sebuah kesempurnaan penelitian, pasti ada beberapa masukan dan saran. Adapun saran dan masukan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan *Game Learning* pada mata pelajaran yang lain sehingga dapat menjadi studi perbandingan dari penelitian yang telah dilakukan, Peneliti berikutnya dapat menambahkan elemen-elemen lain selain CAI (Computer Asisted Instruction), elearning, *Game Learning* dan lain-lain untuk menghasil Pembelajaran Model *Game* yang lebih baik lagi.
2. Produk penelitian ini memiliki keunggulan dalam pengembangannya tidak hanya model yang dikembangkan tetapi perangkat lunak atau media pembelajaranya karena menggunakan prinsip-prinsip yang *up-to-date* sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga perlu mencoba dan mengadopsi model pembelajaran *Galemabato* berbasis *Huling-hulingansa* dalam proses pembelajaran
3. Penggunaan dari model pembelajaran *Galemabato* berbasis *Huling-hulingansa* dalam pembelajaran berdampak terhadap pemahaman aksara *batak toba* menghasilkan siswa yang memiliki hasil belajar yang baik dari ketiga aspek baik kognitif, afektif dan psikomotor untuk itu perlu dijadikan referensi.
4. Guru sebaiknya mendapatkan pelatihan untuk menggunakan model Pembelajaran *Galemabato* berbasis *Huling-hulingansa* untuk hal operasional sebagai administrator dan sebagai guru mata pelajaran aksara *batak toba* dalam penggunaan aplikasi seperti bagaimana menambahkan

siswa, membuat/ merubah username dan password siswa, menambah /merubah materi ajar, memasukkan aksara baru, memasukkan soal, mengaktikan jadwal latihan dan membuat serta mencetak soal juga melihat hasil evaluasi siswa.

5. Siswa harus dilatih untuk menggunakan aplikasi Galemabato, tentang penggunaan menu-menu pada aplikasi dan bagaimaa cara memlihat materi ajar, melihat contoh dari masing-masing materi, cara bermain game dan juga cara login/logout dari aplikasi Galemabato
6. Kepala Sekolah harus berani membuat kebijakan untuk guru pengajar mata pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba wajib menggunakan model Galembato dan memberikan kesempatan mengikuti pelatihan bagi guru-guru tersebut serta menyediakan fasilitas lainnya disekolah yang berhubungan dengan aplikasi online.
7. Dinas Pendidikan Kabupaten Humbang Hasundutan harus menegaskan ke semua sekolah dan guru mata pelajaran muatan lokal aksara Batak Toba wajib menggunakan model Galemabato dan bersedia membangun server di dinas pendidikan dan bertindak sebagai Adminsitrator sistem sehingga materi dan bahan ajar hanya satu jenis untuk semua sekolah di seluruh wilayah pemerintahan daerah Tingkat II kabupaten Humbanghasundutan
8. Masyarakat dalam hal ini khususnya ornag tua bersedia memfasilitasi anak mulai dari fasilitas internet dan handphone serta melakukan pengawasan kepada anak saat menggunakan handphone tersebut, sehingga anak dipantau bahwa yang dipelajari adalah aksara batak Toba.