

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah melakukan proses atau tahapan pengembangan model belajar role play melalui kartu uno dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Model belajar role play melalui kartu uno yang dipergunakan pada materi pengenalan angka di TK Tri Sakti Lubuk Pakam layak digunakan
2. Model belajar role play melalui kartu uno yang dipergunakan pada materi pengenalan angka di TK Tri Sakti Lubuk Pakam efektif digunakan.

5.2 Implikasi

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan, kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi dan tanggung jawab pada peserta didik untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Gagasan dan pengetahuan ini akan membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku sehari-hari sehingga peserta didik akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Kegiatan belajar dan mengajar inilah yang disebut orang sebagai pembelajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai anak didik secara tuntas.

Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk social dengan latar belakang yang berbeda. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis.

Untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan model pembelajaran, di antaranya adalah penggunaan model role play melalui kartu uno ini. Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran dengan tepat dapat menjadi faktor pendukung bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

Model pembelajaran adalah metode yang dapat dimanipulasikan dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pikiran, perasaan, perhatian dan sikap peserta didik dalam pembelajaran dapat dirangsang dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kemampuan guru dalam menerapkan media interaktif tentunya memiliki maksud tujuan yaitu :

1. Model role play melalui kartu uno akan mendukung dan mempermudah pelaksanaan pembelajaran pada materi pengenalan angka khususnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena di dalam media dilengkapi dengan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

2. Model role play melalui kartu uno memberikan sumbangan positif dan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga berdampak pada efektifitas dan peningkatan hasil belajar siswa.
3. Dengan menggunakan Model role play melalui kartu uno memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya sebagai usaha untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong usaha-usaha ke arah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, guru diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan. Bahkan mungkin lebih dari itu, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media. Oleh karena itu, guru harus :

- 1) Memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang meliputi media sebagai alat komunikasi agar lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- 2) Memahami dan mengetahui fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Mengetahui hubungan antara metode mengajar dengan media yang digunakan
- 4) Nilai atau manfaat media dalam pengajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut diajukan beberapa saran yaitu :

- 1) Kepala Sekolah harus memperhatikan dan menyahuti keinginan guru untuk menciptakan perubahan-perubahan terhadap pembelajaran terutama dalam menetapkan teknologi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Guru senantiasa aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam mendesain pembelajaran sehingga lebih membantu dalam mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Kepada peneliti lain agar melakukan penelitian yang melibatkan berbagai faktor lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga memperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna.