

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan penelitian diperoleh berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional pada siswa kelas IV SD Negeri 060837 Medan yang dikemukakan sebelumnya, diuraikan sebagai berikut:

1. Bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan, wawancara dan survei literature disimpulkan pengembangan bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penulis melakukan tahap desain produk awal yaitu validasi isi materi dan validasi desain, revisi produk dan melakukan *implementation*.
2. Kelayakan bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional yang dikembangkan memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai bahan ajar individual, berdasarkan penilaian ahli desain dan ahli materi pembelajaran. (1) Hasil validasi ahli desain pada kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 88,8% terdiri dari ukuran bahan ajar (100%), desain sampul bahan ajar (*cover*) (84,4%) dan desain isi bahan ajar (82%).
(2) Hasil validasi isi materi dari aspek bahasa pada criteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 95,53% terdiri dari Lugas (93,2%), Komunikatif (90%), Dialogis dan Interaktif (100%), Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik (100%), Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran (90%) dan Penggunaan istilah, symbol dan ikon (100%); (3) Hasil validasi ahli materi IPS

pada kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 84% terdiri dari kelayakan isi materi IPS (90%), Penyajian materi (83,2%), Kebahasaan (80%), dan Kegrafikan (84%); dan (4) Hasil validasi ahli materi IPA pada kriteria “Sangat Baik” dengan rata-rata 85,5% terdiri dari kelayakan isi materi IPA (83,2%), penyajian materi (80%), kebahasaan (80%), dan kegrafikan(100%).

3. Keefektifan bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional yang dikembangkan terdapat peningkatan kompetensi sosial siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis permainan tradisional.

5.2 Implikasi

Bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional yang telah teruji memiliki implikasi, adapun implikasi yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

5.2.1. Implikasi Teoritis

Setelah menggunakan bahan ajar berbasis permainan tradisional siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing secara mandiri, belajar lebih fokus dan tidak menimbulkan kebosanan. Permainan tradisional merangsang sikap kooperatif, komunikatif, mengekspresikan perhatian sosial lebih banyak, lebih simpatik dan lebih suka menolong.

5.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi bagi siswa pada perkembangan fisik terlihat ketika anak bermain permainan melibatkan motorik, misalnya bermain Pat Ni Gaja, Marpicek, dan Marjalangkat. Fisik anak menjadi kuat terutama dibagian kaki dan tangan, bagian kaki menopang berat tubuh yang tertumpu pada kaki, bagian tangan menarik tali dan mengendalikan keseimbangan tubuh. Permainan yang

memberikan pengalaman bersifat emosional lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antar pemain pada semua permainan, emosi senangnya ketika menang, emosi sedih ketika kalah, dan emosi menerima ketika memperoleh hasil (legowo). Implikasi pengembangan nilai kemampuan sosial terdapat pada keseluruhan permainan yang memperlihatkan anak melakukan sosialisasi dengan teman sepermainannya, yaitu meliputi: (1) nilai demokrasi; (2) nilai pendidikan; (3) nilai kepribadian; (4) nilai keberanian; (5) nilai kesehatan; (6) nilai persatuan; dan (7) nilai moral.

Implikasi untuk guru pada penanaman nilai-nilai karakter yang tertanam pada anak melalui semua permainan tradisional memberikan kemudahan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif siswa berupa sifat percaya diri, sportif, mudah bergaul, rasa kebersamaan, santun, jujur, sabar, taat dan patuh aturan.

Implikasi bagi kurikulum menciptakan strategi keterampilan untuk dikembangkan dalam perencanaan pembelajaran pada materi pelajaran yang lebih luas yaitu tema ataupun sub tema relevan untuk waktu dan dana pengembangan yang lebih efisien.

5.3 Saran

Hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan dari hasil penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis permainan tradisional ini, berikut diajukan beberapa saran:

- 5.3.1 Produk hasil penelitian dapat digunakan sebagai alat bantu menanamkan nilai-nilai karakter percaya diri, koperatif, mudah bergaul, rasa

kebersamaan, santun, jujur, sabar, taat dan patuh aturan, menciptakan strategi, ketrampilan, ketangkasan, dan persahabatan.

- 5.3.2 Produk hasil penelitian ini sangat baik digunakan guru dalam meningkatkan kompetensi sosial siswa berupa perilaku Interpersonal, berhubungan dengan diri sendiri, berhubungan dengan akademik, penerimaan teman sebaya dan perilaku keterampilan berkomunikasi.
- 5.3.3 Produk dapat dikembangkan pada materi pelajaran yang lebih luas yaitu tema ataupun sub tema yang relevan dengan waktu pengembangan yang lebih lama, dukungan dana dan sarana sehingga waktu mendesain produk, membuat media, dan revisi produk dapat dilakukan secara maksimal.
- 5.3.4 Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk mengukur efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis permainan tradisional.
- 5.3.5 Hasil penelitian ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkendali, maka sebaiknya uji coba dilaksanakan secara lebih luas sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan secara luas.
- 5.3.6 Kompetensi sosial akan melahirkan karakter (berani, rela, menolong, dsb) penting untuk dibahas secara khusus pada penelitian selanjutnya.