

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagaimana berikut :

Penerapan metode pembelajaran bermain peran di SDN Banjaran 4 Kota Kediri bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa tunagrahita, terutama dalam memahami nilai mata uang. Metode ini diterapkan dengan cara mengajak siswa untuk berperan sebagai pembeli dan penjual dalam simulasi transaksi menggunakan uang mainan. Selama kegiatan, siswa diminta untuk memilih uang yang sesuai dengan harga barang yang diberikan, memperkenalkan mereka pada konsep nominal uang dan penghitungan yang sederhana.

Penerapan metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan metode ini, siswa tunagrahita menunjukkan minat yang rendah terhadap matematika dan cenderung lebih pasif dalam pembelajaran. Namun, setelah simulasi dilakukan, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa. Mereka mulai aktif berpartisipasi dalam kegiatan, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, dan merasa lebih tertarik untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan nilai mata uang.

Guru yang terlibat dalam penelitian ini mencatat bahwa siswa tunagrahita menjadi lebih fokus dan dapat mempertahankan perhatian lebih lama, terutama ketika terlibat dalam permainan yang memberikan pengalaman langsung.

Penggunaan uang mainan yang dapat mereka sentuh dan manipulasi secara langsung membuat siswa merasa lebih tertarik dan terhubung dengan materi yang diajarkan. Metode bermain peran tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam konteks yang lebih aplikatif, yang memudahkan mereka memahami materi matematika.

Dampak yang ditimbulkan dari penerapan metode bermain peran pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri terlihat dalam beberapa aspek penting terkait dengan motivasi belajar mereka. Beberapa dampak yang signifikan adalah sebagai berikut:

a. Peningkatan Keterlibatan dan Minat Belajar

Salah satu dampak utama yang teramati adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum penerapan metode bermain peran, siswa tunagrahita menunjukkan ketidakpedulian terhadap pelajaran matematika, cenderung menghindari tugas-tugas matematika, dan sulit untuk terlibat dalam diskusi atau kegiatan kelas. Namun, setelah bermain peran diterapkan, siswa menjadi lebih aktif. Mereka menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar dan berpartisipasi lebih banyak dalam aktivitas yang melibatkan simulasi transaksi menggunakan uang mainan. Hal ini meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan memperkenalkan aspek pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Peningkatan Fokus dan Daya Tahan Belajar

Dampak lainnya adalah peningkatan kemampuan siswa untuk mempertahankan fokus selama sesi pembelajaran. Sebelumnya, siswa tunagrahita kesulitan untuk fokus lebih dari 15-20 menit, seringkali mengalihkan perhatian mereka. Namun, setelah metode bermain peran diterapkan, siswa mampu mengikuti kegiatan dengan lebih fokus selama 30-40 menit tanpa kehilangan perhatian. Keberhasilan ini dapat diatribusikan pada metode yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, yang memungkinkan mereka untuk tetap tertarik dan terlibat sepanjang waktu.

c. Peningkatan Kemandirian dalam Pembelajaran

Selain peningkatan keterlibatan, penerapan metode bermain peran juga meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Sebelum metode ini diterapkan, siswa sangat bergantung pada bimbingan guru untuk menyelesaikan tugas. Namun, setelah bermain peran, mereka mulai berusaha untuk menyelesaikan transaksi secara mandiri, memilih uang yang sesuai untuk setiap pembelian, dan mampu mengoreksi kesalahan mereka dengan sedikit bantuan dari guru. Kemandirian ini mencerminkan peningkatan motivasi intrinsik, di mana siswa merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk belajar dan menyelesaikan masalah tanpa bergantung pada bimbingan eksternal.

d. Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Mengurangi Kecemasan

Metode bermain peran juga berkontribusi dalam mengurangi kecemasan yang sering dialami oleh siswa tunagrahita saat dihadapkan pada tugas yang sulit atau materi yang abstrak. Dengan menciptakan lingkungan yang lebih santai dan mendukung, di mana siswa dapat berperan aktif dalam situasi yang terstruktur, kecemasan siswa berkurang. Mereka merasa lebih percaya diri dalam mengikuti setiap langkah pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk melanjutkan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa tunagrahita di SDN Banjaran 4 Kota Kediri, berikut adalah beberapa rekomendasi untuk orang tua, instansi pendidikan, dan penelitian selanjutnya.

a. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat mendukung perkembangan belajar anak dengan cara menciptakan aktivitas yang lebih interaktif di rumah, yang melibatkan pengalaman langsung seperti bermain peran. Misalnya, orang tua bisa membuat situasi jual beli sederhana di rumah, seperti menggunakan uang mainan untuk membeli barang dengan harga yang berbeda, yang memungkinkan anak untuk berlatih menghitung dan mengelola uang.

b. Bagi Instansi Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari metode bermain peran, disarankan bagi instansi pendidikan untuk menerapkan metode ini secara lebih luas dalam kurikulum pembelajaran matematika, terutama untuk siswa dengan kebutuhan khusus. Menggunakan pendekatan berbasis pengalaman ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit, seperti perhitungan nilai uang.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya bisa memperluas cakupan untuk mengeksplorasi penerapan metode bermain peran pada berbagai jenis siswa dengan kebutuhan khusus, seperti siswa dengan disleksia atau ADHD, untuk melihat apakah metode ini juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada kelompok ini.