

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa dari masing-masing adegan pada film Upin dan Ipin, terdapat macam-macam peran guru dan penerapan metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan (PAIKEM).

1. Peran Guru

Peran guru yang ditemukan pada penelitian film Upin dan Ipin yaitu :

- a. Peran guru sebagai pembimbing dalam AZ3 yaitu guru membimbing muridnya untuk berpuasa, dan membimbing muridnya untuk saling memaafkan. Kemudian pada AZ1 guru membimbing muridnya untuk berbakti kepada kedua orang tua.
- b. Peran guru sebagai motivator, yaitu terdapat pada adegan AZ9 guru memotivasi muridnya untuk giat belajar. Kemudian pada AZ7 guru memotivasi kepada murid yang cemas.
- c. Peran guru sebagai korektor dan evaluator terdapat pada adegan AZ3 yaitu guru mengoreksi tentang pelaksanaan puasa kepada murid dan sikap atau tingkah laku anak sekaligus memberi penilaian.
- d. Peran guru sebagai fasilitator, yaitu terdapat pada adegan AZ9, guru

- e. Peran guru sebagai pengelola kelas yaitu terdapat pada adegan AZ9 yaitu penataan kelas yang indah, rapi, bersih dan penuh dengan hiasan serta kipas angin, sehingga sangat menarik perhatian murid yang dapat membuat murid menjadi senang dan merasa nyaman.
- f. Peran guru sebagai demonstrator, yaitu terdapat pada AZ5. Pada adegan tersebut, guru mengundang seorang dokter untuk memberikan contoh bagaimana menggosok gigi yang benar dengan menggunakan alat peraga.

2. Penerapan Metode PAIKEM

Adapun dalam film Upin dan Ipin terdapat situasi pembelajaran PAIKEM dan cara guru dalam menerapkan metode PAIKEM yang ditemukan dalam setiap adegan dalam film Upin dan Ipin yaitu antara lain :

1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif ini mengambil pada adegan AZ2 dan AZ6, dimana dalam adegan tersebut muncul suatu cara atau metode guru yang digunakan dalam pembelajaran aktif yaitu metode diskusi interaktif atau metode dalam. Maka yang dilakukan guru dalam adegan tersebut yaitu guru memulai diskusi interaktif secara langsung dilakukan antara guru dengan siswa. Adapun untuk adegan AZ6 metode guru yang digunakan

2. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif ini mengambil pada adegan AZ 6 dimana pada adegan tersebut menemukan suatu metode atau cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran inovatif tersebut, diantaranya yaitu :

- a. Guru memberikan fasilitas belajar dengan cara memberikan sebuah buku satu per satu kepada murid-muridnya
- b. Pemberian tugas, dimana guru memberikan tugas kepada murid-muridnya untuk membaca sebuah buku cerita yang diberikan guru.

Selain itu pada adegan AZ 6 pembelajaran inovatif juga berpengaruh pada ketajaman murid dalam berfikir, yang akan membentuk pemikiran yang kritis terhadap semua hal

3. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif ini mengambil dalam adegan AZ9 dan AZ5, dimana dalam adegan tersebut muncul suatu metode atau cara yang digunakan guru dalam pembelajaran kreatif, atau kemampuan guru dalam PAIKEM diantaranya yaitu :

- a. Dalam adegan AZ 9
 - 1) Guru kreatif dalam mengelola kelas,
 - 2) Guru kreatif dalam menciptakan sumber belajar, dimana guru

b. Dalam adegan AZ 5

Dari segi kemampuan guru, yaitu :

- 1) Guru menggunakan alat bantu belajar
- 2) Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalamannya sehari-hari.

c. Dalam pembelajaran.

- 1) Sesuai mata pelajaran guru menggunakan alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri, serta mengundang nara sumber.
- 2) Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari

4. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif ini mengambil dalam adegan AZ9 dan AZ5, dimana dalam adegan tersebut muncul suatu metode atau cara yang digunakan guru dalam pembelajaran efektif, yaitu :

Pada AZ, guru merencanakan pembelajaran dengan menerapkan metode pemberian tugas.

Pada AZ 5, guru menerapkan kegiatan belajar mengajar dengan metode latihan (*driil*) atau disebut juga metode *training*

Pada AZ7, guru menerapkan pembelajaran di luar kelas dimana guru mengajak siswa untuk belajar diluar kelas yaitu di perpustakaan.

5. Pembelajaran/kegiatan Menyenangkan

Pembelajaran/kegiatan menyenangkan ini mengambil dalam adegan AZ 9 dimana dalam adegan tersebut muncul suatu metode atau cara yang digunakan guru dalam pembelajaran atau kegiatan yang bersifat menyenangkan yaitu guru membentuk sebuah permainan yang secara

tidak langsung dapat mendorong siswa dan melatih siswa untuk berfikir. Secara otomatis siswa akan berfikir untuk menemukan jawaban berdasar dari apa yang mereka amati.

B. Saran-saran

Kegiatan belajar dalam film Upin dan Ipin diharapkan dapat memberikan sumbangsih atau contoh yang konkrit terhadap dunia pendidikan terutama kepada para pendidik. Untuk itu saran-saran ini ditujukan kepada para pendidik supaya ketika dalam menjalani proses belajar mengajar baik itu di dalam kelas yang bersifat formal maupun non formal dapat mengusahakan dirinya bagaimana menjadi pendidik/guru yang profesional. Untuk itu agar bisa menjadi guru yang benar-benar profesional, para pendidik dapat mengacu pada adegan seorang guru dalam mendidik para siswa seperti yang terdapat dalam film Upin dan Ipin. Karena guru yang terdapat dalam film Upin dan Ipin tersebut apabila dilihat bagaimana yang dia lakukan ketika mendidik siswanya sangat kreatif.

C. Kata Penutup

Sebagai akhir kata, diharapkan karya tulis ini bisa bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan khususnya kepada para calon pendidik/ guru, sehingga akan mempunyai gambaran bagaimana cara melaksanakan pembelajaran dengan baik. Namun demikian peneliti sangat menyadari hasil penelitian ini masih banyak kekurangan. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat