

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa modul Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis metode pembelajaran *role playing* yang berjudul “Perjuangan Kemerdekaan Indonesia”. Modul ini dapat digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial khususnya materi perjuangan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Modul ini terdiri dari beberapa bagian yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Pada bagian pendahuluan berisi halaman *francis*, kata pengantar, daftar isi, deskripsi modul, penggunaan modul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, peta konsep, rencana kegiatan belajar siswa, dan daftar keberhasilan belajar siswa. Bagian isi modul berisikan halaman awal kegiatan belajar, materi, teks bermain peran, permainan edukatif, lembar diskusi, rangkuman, glosarium, dan soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa. Bagian penutup berisi halaman penutup, kunci jawaban, dan daftar pustaka.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan Model Pengembangan Instruksional Atwi Suparman untuk mengembangkan modul ini. Pada model pengembangan instruksional Atwi Suparman terdiri dari delapan langkah yaitu mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa, menulis tujuan instruksional khusus, menyusun alat penilaian hasil belajar, menyusun strategi instruksional, mengembangkan bahan instruksional, serta menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif.

Produk modul yang dikembangkan melalui beberapa tahap analisis, tahap pengembangan produk hingga tahap evaluasi formatif dengan melibatkan responden ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan pengguna yaitu siswa kelas V SDN Menteng Atas 02 Pagi Jakarta Selatan. Dalam pembuatan produk modul ini dimulai sejak Januari 2017 hingga Juni 2017. Pada tahap evaluasi formatif, tahap *expert review* diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan dengan persentase yaitu 88.59% dengan perolehan kelayakan isi, komponen kelayakan penyajian, kesesuaian dengan metode *role playing* memperoleh penilaian sangat baik. Kelayakan bahasa dan kelayakan penyajian memperoleh penilaian baik oleh ahli bahasa. Kesesuaian ukuran modul, desain cover modul, dan desain isi modul memperoleh penilaian sangat baik oleh ahli media. Tahap *small group* dengan persentase rata-rata 98%., dan tahap *field test* dengan persentase

92%. Siswa tertarik dengan modul IPS yang dikembangkan karena siswa berpendapat bahwa teks bermain peran dalam modul memudahkan siswa dalam memahami materi dan siswa senang mempelajarinya.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan, hasil penelitian dan pengembangan telah peneliti lakukan. Modul Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis metode pembelajaran *role playing* berjudul perjuangan kemerdekaan Indonesia yang telah dihasilkan mendapatkan tanggapan baik dari guru dan siswa. Modul perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dihasilkan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Modul perjuangan kemerdekaan Indonesia disusun dengan menyesuaikan kompetensi yang ada pada kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006, menggunakan ilustrasi yang dapat membantu siswa memahami materi, serta menyajikan teks bermain peran yang disesuaikan dengan materi sehingga siswa tertarik untuk menggunakan modul.

Modul ini dirancang dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa selain dapat memahami materi melalui teks bermain peran yang ada dalam modul tetapi

juga siswa dapat mengenai nilai-nilai mengenai sikap kepahlawanan melalui teks bermain peran. Melalui penggunaan modul ini diharapkan siswa tidak hanya mempelajari materi tentang perjuangan kemerdekaan Indonesia tetapi siswa dapat mengetahui nilai kepahlawanan dan pengimplementasian dari nilai kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan modul ini juga memberikan implikasi kepada pendidik sekolah dasar, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan mahasiswa umum lainnya dalam mengembangkan modul pembelajaran. Pengembangan modul ini diharapkan dapat dijadikan penunjang pembelajaran. Namun, peneliti menyadari bahwa hasil pengembangan ini masih belum sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan yang berpedoman pada prosedur penelitian dan pengembangan agar menghasilkan produk yang lebih baik.

Pengembangan modul ini dapat memberikan implikasi bagi guru dalam menambah sumber belajar tambahan pada mata pelajaran IPS. penggunaan produk ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menerapkan metode *role playing*. Penggunaan produk ini dilakukan dengan memahami terlebih dahulu deskripsi modul, kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, dan rencana pembelajaran. Setiap kegiatan belajar terdapat satu kegiatan bermain peran yang dapat diterapkan oleh guru dengan memperhatikan langkah-langkah kegiatan bermain peran. Guru dapat mengajarkan siswa

mengenai sikap kepahlawanan, pengimplementasiannya, dan cara menghargai melalui lembar evaluasi kegiatan bermain peran.

### **C. Saran**

Dalam mengembangkan modul ilmu pengetahuan sosial berbasis metode pembelajaran *role playing* berjudul perjuangan kemerdekaan Indonesia, berbagai kendala peneliti alami sehingga masih banyak kelemahan yang menghambat kesempurnaan hasil pengembangan. Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, maka pengembang menyarankan kepada:

1. Siswa, supaya dapat menggunakan modul perjuangan kemerdekaan Indonesia sebagai bahan ajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya untuk kelas V sekolah dasar.
2. Pendidik supaya dapat menggunakan modul perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan bermakna. Selain itu, untuk menggunakan modul ini guru perlu menyiapkan pendukung pembelajaran, seperti perencanaan, pengkondisian kelas, properti bermain peran untuk melaksanakan kegiatan bermain peran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Kepala Sekolah untuk menggunakan modul ini sebagai salah satu alternatif untuk menambah koleksi sumber belajar tambahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Mahasiswa program studi pendidikan secara umum untuk dapat melakukan penelitian dan analisis lanjutan sebagai upaya mengembangkan produk modul atau bahan ajar lainnya supaya menghasilkan produk yang lebih baik lagi dan dapat menciptakan inovasi.
5. Peneliti selanjutnya agar tidak hanya mengembangkan suatu produk saja, akan tetapi juga melakukan pengujian terhadap keefektifan dari produk yang dikembangkan.