

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah penelitian dilaksanakan, terdapat beberapa temuan yang diperoleh khususnya mengenai pengaruh media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila, yaitu proses pembelajaran yang bermanfaat karena memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila sebelum menggunakan buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* bisa dikatakan sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest*. Dimana hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58. Peserta didik yang memiliki nilai terhadap nilai-nilai Pancasila > 70 hanya 9 orang saja, sedangkan peserta didik yang memiliki pemahaman nilai-nilai Pancasila < 70 sebanyak 18 peserta didik. Dari hasil analisis jawaban peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila menunjukkan bahwa peserta didik belum mengetahui dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap butir sila Pancasila. Sedangkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* bisa dikatakan sangat tinggi dan mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* setelah diberikan *treatment* atau perlakuan. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 72. Peserta didik yang memiliki nilai terhadap nilai-nilai Pancasila > 70 sebanyak 18 peserta didik, sedangkan peserta didik yang memiliki pemahaman nilai-nilai Pancasila < 70 hanya 9 peserta didik saja. Dari hasil analisis jawaban peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila menunjukkan bahwa peserta didik sudah mengetahui dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap butir sila Pancasila. Berarti juga bahwa media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

2. Penggunaan media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar, hal-hal yang harus dipersiapkan yaitu memilih cerita-cerita sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap butir sila Pancasila sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, pelaksanaannya sebagai berikut:
 - 1) Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan jumlah peran yang ada dalam setiap cerita komik.
 - 2) Kemudian peserta didik harus duduk bersama kelompoknya.
 - 3) Peserta didik membaca dan memahami teks bacaan atau cerita dalam buku *Komik Pancasila* yang didalamnya terkandung nilai-nilai Pancasila.
 - 4) Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan tanya jawab berkaitan dengan isi cerita komik tersebut.
 - 5) Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan percobaan permainan dengan peran sesuai dengan teks cerita komik.
 - 6) Setiap kelompok diberi waktu untuk mempersiapkan penampilan kelompoknya masing-masing.
 - 7) Setelah semuanya siap, pendidik mempersilahkan kepada kelompok yang ingin lebih dahulu tampil untuk melaksanakan permainan *role playing*.
 - 8) Ketika salah satu kelompok sedang menampilkan cerita komik, peserta didik lainnya harus mengamati dan mengidentifikasi nilai apa yang terkandung dalam cerita yang sedang diperankannya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
 - 9) Permainan dilakukan secara bergiliran kepada kelompok selanjutnya.
 - 10) Setelah semua kelompok tampil memainkan permainan, pendidik memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil pengamatan dari kelompoknya masing-masing.
 - 11) Pendidik melakukan tanya jawab dengan peserta didik berkaitan dengan apa saja hal-hal yang belum diketahui dan dipahami oleh peserta didik terkait materi nilai-nilai Pancasila.
 - 12) Pendidik kemudian memberikan penjelasan umum untuk memberikan penguatan berkaitan dengan pemahaman peserta didik terhadap materi nilai-nilai Pancasila
3. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap

peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik ditujukan dengan hasil uji N-gain pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai N-Gain 0.498034681. Nilai tersebut berada dalam kategori sedang.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media buku *Komik Pancasila* dengan berbantuan metode *role playing* sangat memberikan pengaruh yang sangat baik dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila.
2. Hasil penelitian memberikan kontribusi terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran pada praktik pembelajaran khususnya dalam PKn materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Untuk memperoleh manfaat dari penelitian yang dilakukan, disampaikan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Dalam memilih buku komik, sebaiknya memilih buku yang lebih berwarna dan isi ceritanya benar-benar memberikan contoh perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu cerita dalam komik nya harus yang mudah dipahami oleh peserta didik. Cerita sederhana yang ada pada lingkungan terdekat peserta didik lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.
2. Dalam menggunakan metode pembelajara *role playing* diperlukan persiapan yang sangat matang, karena jika praktiknya kurang persiapan dari pendidik akan berakibat pada peserta didik yang tidak kondusif.