

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil Pengembangan e-modul IPS Berbasis *Problem based learning* Untuk Memfasilitasi Pengalaman Berfikir Kritis Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut.

Hasil analisis Analysis dengan melakukan observasi awal diperoleh informasi bahwa di butuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar. Dimana dalam pelaksanaan pembelajaran tidak ada guru dari empat sekolah yang mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran IPS. Sehingga pembelajaran dirasa belum optimal. Beberapa hal kebutuhan yang dijadikan standar pengembangan media ini adalah media yang dikembangkan jangan secara digital karena kondisi sekolah memiliki fasilitas yang memadai.

Prancangan (*Design*) dari E-modul ini yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada kemudian peneliti menggunakan media utama yaitu *heyzine flip book* untuk mengupload modul menjadi e-modul, modulnya sendiri di desain menggunakan aplikasi *canva* yang memuat *link* latihan dari *live worksheet* dan video pembelajaran *youtube*. Selain itu peneliti juga membuat *story board*.

Pengembangan (*Development*) E-modul pembelajaran IPS ini dikembangkan sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Pengembangan E modul yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat kemudian produk yang dibuat divalidasi oleh ahli. Hasil validasi ahli materi dengan persentase 90% dengan kategori sangat baik. Dan hasil validasi ahli media dengan persentase 80% dengan kategori baik. Juga telah dilaksanakan perbaikan produk sesuai dengan saran atau rekomendasi dari ketiga validator tersebut.

Implementasi (*Implementation*) dilaksanakan pada 4 Sekolah Dasar di Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong kepada 4 guru dan 80 siswa. Adapun keempat sekolah dasar tersebut adalah SDN 1 Karanglayung, SDN Sindangrasa, SDN 3 Parakanhonje, SDN 4 Parakanhonje.

Hasil dari evaluasi Pengembangan E-modul IPS berbasis Problem Base Learning untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik sekolah dasar ini memiliki nilai rata-rata efektivitas sangat tinggi berdasarkan hasil umpan balik dari keempat guru kelas IV.

5.2 Implikasi

E-modul IPS berbasis Problem Base Learning untuk Memfasilitasi Pengalaman Berpikir Kritis Peserta Didik ini dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. E-modul ini dapat menjadi Media pelengkap dari pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal tersebut sebagai upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Siswa juga akan memiliki pengalaman tentang berfikir kritis pada saat pembelajaran. Siswa kemudian dapat menunjukkan sikap terbaik mereka berkenaan dengan keberagaman yang ada di sekitar mereka.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti merasa bahwa penelitian ini tidak berhenti sampai disini. Dengan adanya tuntutan perubahan zaman tentu pengembangan e-modul tetap harus dilakukan supaya bisa mengikuti perkembangan dan makin dihasilkan produk yang lebih baik lagi. Berikut beberapa rekomendasi dari peneliti:

- 5.1.1 E-modul IPS berbasis Problem Base Learning ini dapat lebih dikembangkan pada tema atau subtema lainnya. E-modul IPS yang diciptakan berpotensi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu E-modul IPS dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi dan karakter siswa.
- 5.1.2 Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan bahan dalam penelitian selanjutnya untuk membuat suatu pengembangan media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Martin Arisandi, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI PENGALAMAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (*Penelitian dan Pengembangan di Kelas IV Sekolah Dasar Wilayah Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya*)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5.1.3 Prosedur penelitian dan pengembangan ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diselesaikan agar dapat menghasilkan produk yang optimal. Berdasarkan hal tersebut, untuk penelitian selanjutnya diperlukan berbagai persiapan yang sangat matang untuk pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini.
- 5.1.4 Kepada peneliti berikutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih modern dengan memasukan media-media pembelajaran lain yang lebih interaktif Namun hal tersebut juga harus sesuai dengan kebutuhan dilapangan atau di sekolah yang akan menjadi objek penelitian.
- 5.1.5 Hendaknya pihak sekolah, dari mulai kepala sekolah, para guru, dan tenaga kependidikan yang lainnya dapat terus memperhatikan kegiatan dan juga melaksanakan pengembangan Media Pembelajaran. Hal ini sangat penting demi mencapai tujuan pendidikan yang tidak hanya terfokus pada aspek kognitif saja.