

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.6 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang dibahas pada bab sebelumnya mengenai pengembang modul ajar berbasis metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPAS di Sekolah dasar

- 1) Desain pengembangan modul ajar berbasis metode *roleplaying* untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPAS di Sekolah dasar diawali dengan analisis kebutuh peserta didik, analisis tujuan pembelajaran dan pembuatan modul ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengacu KKO ranah kognitif taksonomi bloom, kemudia peneliti mendesain modul ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Desain pengembangan modul ajar memuat beberapa komponen yaitu informasi umum, inti dan lampiran.
- 2) Hasil validasi modul ajar berbas metode *role playing* memperoleh kategori sangat baik artinya sangat layak digunakan oleh peserta didik fase C Sekolah Dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Hal ini didapatkan melalui uji kelayakan oleh validator ahli desain, ahli pembelajaran dan ahli materi dengan menggunakan angket yang dihitung menggunakan skala likert.
- 3) Pengembangan desain modul ajar berbasis metode *role playing* telah dilakukan melalui tahap-tahap model ADDIE yang menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi ekosistem, produk akhir dievaluasi dan direvisi sesuai dengan saran yang telah diberikan
- 4) Hasil Implementasi pengembangan modul ajar berbasis metode *roleplaying* untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada pembelajaran IPAS di Sekolah dasar dinyatakan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, hal itu itu dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dari rata-rata pre-test dan post-test yang diperoleh

Nisa Fauziah Azhari, 2006065

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS FASE C DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengalami peningkatan serta mendapatkan hasil N-Gain dengan kategori sedang. Peningkatan ini terjadi karena pemilihan produk modul ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, kemudian produk disusun berdasarkan komponen modul ajar yang telah ditetapkan dan bahasa yang digunakan dalam modul ajar mudah dipahami oleh peserta didik.

4.7 Rekomendasi

Adapun beberapa rekomendasi setelah melakukan penelitian pengembangan modul ajar berbasis metode *role playing* dalam materi ekosistem diuraikan sebagai berikut:

1. Pendidik

Sebagai upaya pengimplementasikan kurikulum merdeka guru diharapkan mampu untuk membuat perangkat pembelajaran yaitu modul ajar. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam membuat modul ajar khususnya pada pembelajaran ekosistem dengan menggunakan metode *roleplaying*.

2. Peneliti selanjutnya

Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan produk dengan membuat banyak lebih variasi kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih bisa membangun pemahaman konsep terkait materi IPA