

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Secara umum, dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan diskusi bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role play* dengan bantuan media *augmented reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan berpikir logis matematis dan juga keterampilan sosial peserta didik pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Lebih jauh lagi, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut ini.

1. Kondisi awal kecerdasan logis matematis peserta didik berdasarkan hasil *pretetst* yang telah dilaksanakan di kelas yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* dan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* tidak ada perbedaan yang signifikan yang artinya kecerdasan logis matematis di kedua kelas tidak jauh berbeda. Hasil test kecerdasan logis matematis pada kedua kelompok sebagian besar ada dalam kategori sedang dan rendah. Sementara masih sedikit peserta didik yang berada pada kategori tinggi.
2. Kondisi akhir kecerdasan logis matematis peserta didik berdasarkan hasil *posttest* menunjukkan jika pada kelompok yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* dan pada kelompok yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* sebagian besar berada pada kategori sedang dimana kelas yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh persentase yang lebih besar, pada kategori tinggi pada kedua kelompok memperoleh persentase yang sama, dan pada kategori rendah kelompok yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh persentase yang lebih tinggi dari kelompok yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan logis matematis peserta didik di kelompok yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* dengan kelompok yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan perbedaan dari skor N-Gain *pretest-posttest* di kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *role*

playing berbantuan *augmented reality* yang lebih tinggi dari kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*.

4. Hasil observasi keterampilan sosial peserta didik di kelas yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh kriteria sangat baik pada indikator hubungan dengan teman, manajemen diri, kepatuhan dan perilaku asertif. Sementara untuk indikator kemampuan akademik memperoleh kriteria baik. Keterampilan sosial peserta didik di kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh hasil berbeda dimana indikator kepatuhan memperoleh kriteria sangat baik sementara indikator hubungan dengan teman, manajemen diri, kepatuhan, dan perilaku asertif memperoleh kriteria baik.
5. Terdapat perbedaan hasil keterampilan sosial peserta didik pada kelompok siswa yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* dengan kelompok siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil beda rata-rata yang diperoleh dimana kelas yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh hasil lebih tinggi dan berada pada kategori sangat baik sementara kelompok siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* memperoleh kategori baik.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil simpulan penelitian di atas, selanjutnya akan diuraikan implikasi yang diperoleh dari penelitian ini yang mana meliputi.

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan kecerdasan logis matematis. Dalam langkah-langkah model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* peserta didik telah mampu merefleksi pengalamannya mengenai kegiatan bermain peran sehingga membangun komunikasi dua arah. Peserta didik juga aktif selama kegiatan berkelompok untuk mendiskusikan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Selain kelompok pemeran, diskusi juga terjadi di kelompok pengamat. Peserta didik dengan kreatifitasnya terlihat mampu memerankan skenario kegiatan ekonomi dimana hal tersebut membantu peserta didik memperoleh gambaran kegiatan ekonomi yang terjadi di masyarakat. Kelompok pengamat melalui kegiatan diskusi dan evaluasi mampu memberikan

masuk dan memperbaiki kegiatan bermain peran menjadi lebih baik. Setelah kegiatan bermain peran pada materi kegiatan ekonomi dilaksanakan, peserta didik berbagi pengalamannya terhadap kegiatan ekonomi yang baru saja dilihat dan dilakukan, kemudian mampu membuat kesimpulan.

2. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial peserta didik. Hal itu sejalan dengan alur pada model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan refleksi pengalaman terhadap kegiatan bermain peran, melakukan diskusi kelompok, melakukan kegiatan bermain peran, melakukan evaluasi, melakukan perbaikan, berbagi pengalaman membuat kesimpulan. Langkah-langkah tersebut melatih peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosialnya sehingga peserta didik perlu untuk menjalin hubungan dengan teman, melatih kemampuan manajemen diri, meningkatkan kemampuan akademik, kepatuhan terhadap aturan dan instruksi, serta melatih perilaku asertif.
3. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* cocok diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran IPAS konten kegiatan ekonomi di sekolah dasar pada fase C (kelas 5 dan 6) pada kurikulum merdeka. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* ini, peserta didik akan memperoleh penguasaan belajar yang lebih konkrit karena dapat merasakan dan mengamati secara langsung situasi kegiatan ekonomi yang terjadi di masyarakat melalui kegiatan bermain peran. Melalui pengalaman dan pengamatan secara langsung, peserta didik akan memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai situasi sebenarnya dan bisa memahami konsep materi kegiatan ekonomi lebih baik. Melalui pembelajaran bermain peran dan penggunaan media *augmented reality*, peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga seluruh peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini berharap hasilnya dapat bermanfaat bagi pemangku kebijakan, guru, praktisi pendidikan, dan peneliti lain yang mempelajari subjek yang sama di masa mendatang. Rekomendasi penelitian tersebut diuraikan di bawah ini.

1. Bagi Para Pemangku Kebijakan

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, para pemangku kebijakan dapat melakukan beberapa langkah atau cara. Cara tersebut diantaranya yaitu memberikan pelatihan atau sosialisasi mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*. Penerapan model *role playing* berbantuan *augmented reality* memiliki dampak positif terhadap peningkatan kecerdasan logis matematis peserta didik dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Model *role playing* berbantuan *augmented reality* sendiri dapat diimplementasikan pada kegiatan belajar di sekolah dasar sehingga mereka mampu mengembangkan segenap kemampuan yang dimilikinya dan berdampak pada peningkatan kualitas lulusan.

2. Bagi Guru atau Praktisi

Guru maupun praktisi pendidikan yang berniat menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* dalam rangka meningkatkan kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar perlu memperhatikan beberapa hal. Guru atau praktisi pendidikan terlebih dahulu perlu memahami bagaimana langkah-langkah dari model pembelajaran *role playing* serta penggunaan media *augmented reality*. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran agar lebih terarah perlu mempersiapkan lembar kerja aktivitas peserta didik. penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* disarankan untuk digunakan pada fase C (Kelas 5 dan 6) karena pada fase tersebut peserta didik telah mampu secara mandiri mengoperasikan media *augmented reality* melalui perangkat *smartphone* dengan tujuan meminimalisir kesalahan dan meningkatkan efektifitas penggunaan waktu belajar.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa hal-hal berikut akan diperhatikan oleh peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPAS kelas V materi kegiatan ekonomi atau pada fase C sekolah dasar dimana waktu penelitian yang dilakukan terbatas mengikuti ketercapaian materi yang ada. Penggunaan media *augmented reality* disiapkan sebaik mungkin dan perlu dilakukan pelatihan untuk menggunakan media *augmented reality* agar meminimalisir kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengaruh dari model *role playing* berbantuan media *augmented reality* terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik perlu untuk dilakukan penelusuran yang lebih mendalam lagi pada materi pelajaran, subjek penelitian, dan lokasi penelitian yang berbeda.