

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disusun, hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi proses *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan model pembelajaran dengan metode tersebut menghasilkan enam sintak model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) yang terdiri dari (1) Guru memberikan penjelasan singkat tentang Etnis Madura dalam bentuk narasi atau visual. (2) Membentuk kelompok pemeran dan komentator yang masing-masing terdiri dari 6-7 siswa. (3) Memilih secara acak kartu masalah (*problem card*) serta teks skenario untuk kemudian disimulasikan dalam *role playing*. (4) Kelompok pemeran memerankan skenario sesuai judul cerita yang dipilih. (5) Kelompok komentator mengomentari jalannya cerita yang diperankan oleh kelompok pemeran dan menjelaskan nilai-nilai wirausaha sesuai *clue* yang ada dalam kartu solusi (*solution card*). (6) Guru dan siswa secara bersama-sama mengevaluasi jalannya *role playing* serta menjelaskan nilai-nilai wirausaha dan kaitannya dengan materi ekonomi kreatif.
2. Uji coba model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil uji coba terbatas melalui analisis deskriptif kuantitatif menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura

dinyatakan cukup praktis digunakan dalam pembelajaran IPS. Pada uji coba terbatas juga dilakukan evaluasi sintak model pembelajaran sebagai bahan perbaikan. Terbukti terjadi tiga kali revisi sintaks model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) sebelum kemudian digunakan pada tahap uji coba luas. Selanjutnya, tahap uji coba luas menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura, siap digunakan sebagai model pembelajaran IPS untuk jenjang SMP. Pada uji coba luas tidak ada revisi atau perubahan sintak model pembelajaran, hanya terdapat beberapa masukan ringan seperti penambahan durasi waktu agar peserta didik makin optimal dalam memahami skenario RPC.

3. Uji Efektivitas model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dilakukan melalui penghitungan hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan rumus *N-gain*. Berdasarkan proses penghitungan tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura terkategori **cukup efektif** dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik sekolah menengah pertama (SMP). Kemudian melalui pengujian *Independent Samples t Test* (Uji t), dapat disimpulkan terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan model *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat wirausaha peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) di Kota Bekasi.

## 5.2 Implikasi

Model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura yang diterapkan pada pembelajaran IPS SMP khususnya kelas IX memiliki implikasi baik secara teoritis dan empiris.

1. Secara teoritis model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura memberikan pengetahuan pada siswa tentang nilai-nilai wirausaha seperti kerja keras, disiplin, kreatif yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu model pembelajaran ini juga memberikan pemahaman secara konseptual tentang materi mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah.
2. Efektivitas model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura mampu mendorong daya imajinasi, melatih rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Hal tersebut terlihat dalam sintaks model pembelajaran yang menginstruksikan siswa untuk berpikir dan membayangkan bagaimana memerankan suatu tokoh dalam keadaan tertentu. Melalui tahapan langkah ini, kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri siswa juga secara tidak langsung dilatih untuk lebih berkembang. Peneliti meyakini model pembelajaran yang kreatif mampu mendorong potensi yang dalam diri siswa, sebaliknya pembelajaran yang monoton justru dapat membekukan potensi dan kemampuan berpikir siswa.
3. Secara empiris, model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura jelas secara tersurat berupaya membekali peserta didik dengan nilai-nilai wirausaha yang di dalamnya terdapat berbagai nilai-nilai positif yang berguna kelak bagi diri siswa. Selain itu model pembelajaran ini juga dapat diimplementasikan oleh guru sekolah dalam mengajarkan materi yang memiliki keterkaitan dengan konsep ekonomi.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil pengujian model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura yang dilakukan secara empiris. Peneliti merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar pijakan bagi pembuatan suatu program yang berguna dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam peningkatan minat wirausaha peserta didik dan penyajian pembelajaran IPS yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi pengguna hasil penelitian yaitu guru. Melalui hasil penelitian ini guru semakin termotivasi dan terbiasa menyajikan pembelajaran yang kreatif. Sebab, dalam pembelajaran kreatif peserta didik diberikan hak untuk berpikir, berpendapat, berimajinasi, dan mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya. Kebiasaan ini kemudian dapat membentuk karakter siswa yang percaya diri, berpikir kritis, dan aktif dalam pembelajaran.
3. Untuk penelitian selanjutnya penelitian pengembangan model pembelajaran RPC terhadap minat wirausaha peserta didik pasti masih memiliki banyak kekurangan, oleh sebab itu diperlukan penelitian lanjutan untuk membahas lebih dalam terkait kesesuaian teori, subjek penelitian, serta implementasinya di sekolah.
4. Produk penelitian berupa media kartu, teks skenario dan sintaks model pembelajaran *Role Playing Card* (RPC) Berbasis Nilai-nilai Wirausaha Etnis Madura, dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai cara untuk mendesain model pembelajaran yang kreatif pada materi atau bahkan mata pelajaran lain.