

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian, analisis dan refleksi dari tiap-tiap siklus disimpulkan bahwa disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada sub materi operasi hitung bilangan bulat campuran di kelas IV siswa SD Negeri 101766 Bandar Setia. Peningkatan aktivitas belajar matematika siswa dapat dibuktikan dari skor rata-rata aktivitas yang diperoleh siswa dan persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II.

1. Pada pertemuan pertama siklus I menggunakan metode *role playing* diperoleh rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebesar 6,6 atau tergolong cukup. Pada pertemuan kedua siklus I diperoleh rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebesar 8,1 atau juga tergolong cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tetap menggunakan metode *role playing*, aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama mengalami peningkatan dibandingkan siklus I dengan rata-rata skor aktivitas sebesar 10,8 atau tergolong baik. Pada pertemuan kedua siklus II aktivitas belajar siswa kembali meningkat dengan rata-rata skor sebesar 12,1 atau tergolong baik.
2. Kegiatan peneliti selama pertemuan pertama siklus I tergolong baik (80% indikator teramati). Pada pertemuan kedua siklus I kegiatan peneliti mengalami peningkatan dan tergolong baik sekali (93,3% indikator teramati). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II kegiatan peneliti pada pertemuan pertama dan kedua siklus II mengalami peningkatan dan tergolong baik sekali (100% indikator teramati).

3. Aktivitas belajar siswa secara klasikal, pada pertemuan pertama siklus I hanya 9 orang (30%) siswa yang dinyatakan aktif dalam belajar (memperoleh skor aktivitas ≥ 9); dan pada pertemuan kedua siklus I sebanyak 16 orang (53,3%) siswa yang dinyatakan aktif dalam belajar. Secara klasikal pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, para siswa dinyatakan masih belum aktif dalam belajar karena masih kurang dari 80% yang dipersyaratkan dalam penelitian ini. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan tetap menggunakan metode *role playing*, pada pertemuan pertama siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal dengan jumlah siswa yang aktif dalam belajar sebanyak 25 orang (83,3%) dan pada pertemuan kedua siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang dinyatakan aktif belajar sebanyak 29 orang (96,7%). Secara klasikal baik pada pertemuan pertama dan kedua siklus II, para siswa dinyatakan telah aktif dalam belajar karena banyaknya siswa yang dinyatakan telah aktif lebih dari 80% yang dipersyaratkan dalam penelitian ini.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan di atas, sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan untuk lebih inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan, dan disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menghapus pandangan siswa bahwa pembelajaran matematika sulit atau membosankan.

2. Kepada pihak sekolah khususnya Kepala Sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana seperti penyediaan buku, media dan alat peraga yang dapat membantu guru dalam menjalankan tugasnya dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dapat berlangsung secara interaktif dan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini agar diperoleh hasil penelitian yang menyeluruh sehingga dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan bagi dunia pendidikan khususnya guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif, efisien dan interaktif dalam melibatkan siswa secara aktif untuk belajar.