

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil-hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan, maka dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Model pembelajaran *Role Playing* baik digunakan dalam pokok bahasan Perjuanagn Melawan Penjajah
3. Secara keseluruhan sebelum diberikan tindakan (pra siklus) diperoleh nilai aktivitas belajar siswa melalui angket rata-rata sebesar 50,86 dengan kriteria sedang, dengan masing-masing persentasi kategori rendah 21,73%, kategori sedang 60,87 % kategori tinggi 17,4% dan 0% untuk kategori sangat tinggi. Setelah diterapkan siklus I dengan model Role Playing rata-rata aktivitas belajar siswa menjadi 70,94 menjadi kategori tinggi dengan masing masing besar persentasi kategori rendah 0%, kategori sedang 4,34% kategori tinggi 82,60 % dan kategori sangat tinggi sebesar 13,04%. Dan rata-rata nilai meningkat menjadi 88 dengan kriteria sangat tinggi setelah dilakukan siklus II dengan masing masing kategori rendah dan sedang sebesar 0% , kategori tinggi 4,34 % dan kategori sangat tinggi sebesar 95,65%.
4. Aktivitas belajar masing-masing siswa, untuk yang tergolong sangat tinggi pada siklus I sebesar 13,04 % meningkat menjadi 95,65 % pada siklus II.

Siswa yang tergolong tinggi dari 82,60% berkurang menjadi sebesar 4,34%. Untuk siswa yang tergolong sedang pada siklus I sebesar 4,34% berkurang pada siklus II menjadi 0%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kesimpulan diatas, sebagai tindak lanjut diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa diharapkan agar lebih bersemangat dalam belajar dan disaranka untuk berani atau tidak takut dalam memberikan pendapat, bertanya, serta kegiatan lainnya dalam pembelajaran.
2. Kepada guru, sebaiknya dalam mengajarkan materi IPS tidak hanya menggunakan metode yang dapat membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran namun di harapkan dapat merancang dan mengembangkan susatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran Role Playing.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian yang sejenis pada materi dan sekolah lainnya agar di peroleh hasil penelitian yang lebih sempurna dan bermanfaat sebagai bahan informasi bagi dunia pendidikan.
4. Disarankan kepada kepala sekolah untuk mengembangkan atau melatih para guru agar terampil menggunakan berbagai model pembelajaran terutama model pembelajaran *RolePlaying*.